

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI JUAL BELI  
*ONLINE* TOKO "KAZAYYA" BERBASIS *WEBSITE*  
MENGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN***



Disusun Oleh:

N a m a : Azka Nabilah Auliyaurrohman  
NIM : 19523226

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2023**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**SISTEM INFORMASI JUAL BELI ONLINE TOKO**

**"KAZAYYA" BERBASIS WEBSITE**

**TUGAS AKHIR**



Disusun Oleh:

N a m a : Azka Nabilah Auliyaurrohman

NIM : 19523226



Yogyakarta, 10 Agustus 2024

Pembimbing,

( Beni Suranto, S.T., M.SoftEng. )

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**

**SISTEM INFORMASI JUAL BELI ONLINE TOKO  
"KAZAYYA" BERBASIS WEBSITE**

**TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 10 Agustus 2024

Tim Penguji

Beni Suranto, S.T., M.SoftEng.

**Anggota 1**

Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng.,  
Ph.D.

**Anggota 2**

Erika Ramadhani, S.T., M.ENG.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana  
Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azka Nabilah Auliyaurrohman

NIM : 19523226

Tugas akhir dengan judul:

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI JUAL BELI  
ONLINE TOKO KAZAYYA BERBASIS WEBSITE  
MENGUNAKAN METODE UCD**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 Juli 2024



( Azka Nabilah Auliyaurrohman )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rasa syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas izin-Nya untuk saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini. Tanpa izin-Nya saya tidak akan bisa sampai berada di titik ini walaupun sudah berusaha sekeras mungkin karena takdir hanya ada di tangan-Nya.

Laporan tugas akhir ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yang telah membantu saya dalam hal apapun dan membimbing saya sedari kecil hingga saya menjadi mahasiswa yang sebentar lagi akan lulus ini. Doa mereka adalah doa yang paling mustajab di muka bumi ini. Tanpa dukungan dan doa mereka berdua saya juga tidak mungkin berada di titik ini.

Terimakasih kepada dosen pembimbing saya, Bapak Beni Suranto, atas segala waktu dan arahnya untuk menjadikan tugas akhir saya menjadi lebih baik lagi berkat bimbingannya. Tanpa beliau tugas akhir saya tidak akan terarah dan tersusun dengan baik seperti ini. Saya juga berterimakasih kepada seluruh sivitas akademika Informatika UII yang telah memberikan ilmu dan wawasan yang luas kepada mahasiswanya. Semoga ilmu yang diberikan akan terus mengalir sepanjang masa dan akan menjadi amal jariyah serta menjadi bekal untuk masa depan mahasiswanya

## HALAMAN MOTO

*"keep doing the consistency and fresh ur mind with some coffee"*

*"ur worth not decided by a group decision"*

*"you have to be the dumbest at some circle, that means you're at the right environment"*

*"its not about can or can't, but wan't or won't"*

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim.*

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas izin-Nya untuk saya bisa menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "Pengembangan Sistem Informasi Jual Beli Toko *Online* Kazayya Berbasis *Website* Menggunakan Metode UCD" ini. Tanpa izin-Nya saya tidak akan bisa sampai berada di titik ini. Shalawat dan salam kita sanjungkan kepada nabi besar kita semua Rasulullah SAW sebagai contoh dan sumber teladan bagi seluruh manusia.

Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan dalam jalur penelitian dan untuk meraih gelar sarjana di Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Harapan penulis semoga hasil dari tugas akhir ini berguna untuk masyarakat dan menjadi media pembelajaran bagi penulis untuk menjadi pribadi yang inovatif dan terus mau selalu belajar.

Penulis mengakui banyak sekali kontribusi dari berbagai pihak yang memberikan bantuan dan dukungan selama proses belajar dan penyelesaian tugas akhir ini. Dengan demikian, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan berdoa semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik kepada :

1. Orang tua saya yang telah membantu saya dalam hal apapun dan membimbing saya sedari kecil hingga saya menjadi mahasiswa yang sebentar lagi akan lulus ini. Doa mereka adalah doa yang paling mustajab di muka bumi ini. Tanpa dukungan dan doa mereka berdua saya juga tidak mungkin berada di titik ini.
2. Saudara dan keluarga saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya.
3. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Arrie Kurniawardhani, S.Si., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah membimbing dan membantu saya selama masa perkuliahan di Informatika Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Beni Suranto, S.T., M.SoftEng., atas segala waktu dan arahnya untuk menjadikan tugas akhir saya menjadi lebih baik lagi berkat bimbingannya. Tanpa beliau tugas akhir saya tidak akan terarah dan tersusun dengan baik seperti ini.

7. Seluruh dosen di Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia yang telah mengajari banyak hal dan berbagi pengetahuan seputar Informatika selama masa perkuliahan.
8. Ibu Yuniar Purwaningrum sebagai pemilik toko Kazayya yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi narasumber penelitian ini.
9. Seluruh tim Kazayya yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi responden dalam penelitian ini.
10. Teman-teman Informatika 19 yang telah menemani saya sejak hari pertama perkuliahan sampai akhir masa mahasiswa, yang membantu saya jika banyak yang tidak dimengerti selama perkuliahan, yang selalu saling membantu jika ada temannya yang kesusahan, menemani saya selama masa perkuliahan, dan paling penting selalu membantu saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman saya dari SD yang masih saling menemani hingga saat ini, Faisal, Nule, Pipah, Chandrika.
12. Teman-teman saya dari SMP yang selalu saling mendukung dan memberi motivasi di masa senang maupun susah, Risha, Tiqa, Irma, Inas.
13. Teman-teman SMA saya yang selalu ada Aliyah, Mamih, Ale, Nyinyo, Koi, Luna, Jani, Koi, Kiki, Hukma.
14. Teman-teman Kuliah saya yang sangat membantu banyak dalam masa perkuliahan, Rima, Adel, Dea, Pinta, Alya, Bakar, Faris.
15. Teman-teman KKN saya, Rona, Lulu, Ipeh, Tasa, Yudez, Kepen, Aprek.
16. Semua teman-teman penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Namun, penulis berharap bahwa tulisan ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca dan menjadi referensi yang berguna untuk pengembangan lebih lanjut. Terakhir, semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan ridho-Nya kepada kita semua.

***Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.***

Yogyakarta, 5 Juli 2024



( Azka Nabilah Auliyaurrohman )

## SARI

Kazayya adalah sebuah toko baju yang bergerak di bidang pakaian. Kazayya yang berdiri sejak Desember 2021 ini menyediakan berbagai busana dari anak-anak hingga dewasa untuk berbagai keperluan, dari baju rumahan hingga formal. Toko ini berbasis *online* dan *offline* di Surakarta, Indonesia, dengan toko *offline* di salah satu pasar kota tersebut. Meskipun penjualan *offline* terbatas di Surakarta, penjualan *online* melalui Instagram dan WhatsApp menjangkau pembeli di seluruh Indonesia. Namun, terbatasnya lokasi sumber stok, tenaga kerja, dan media komunikasi untuk wilayah luar Surakarta menimbulkan kebutuhan akan platform untuk mempermudah jual beli dan pengelolaan data transaksi. Hal tersebut didukung dengan hasil observasi yang dilakukan ke lokasi toko dan wawancara kepada pemilik toko. Dari observasi dan wawancara tersebut ditemukan bahwa pemilik toko membutuhkan sebuah sistem untuk membantu proses jual beli toko dan membantu mengelola data transaksi pada toko. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, peneliti bertujuan untuk membuat sebuah sistem yang dapat membantu proses jual beli menjadi lebih efektif. Metode yang digunakan adalah UCD (*User Centered Design*). Penggunaan metode ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dirancang memiliki fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna. Proses pada metode ini meliputi empat tahap, yaitu *Specify the Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Produce Design Solution*, dan *Evaluate Design*. Hasil penelitian ini berupa sistem informasi berbasis *website* toko Kazayya yang fitur-fiturnya disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Hasil sistem tersebut diuji sebanyak dua kali yaitu menggunakan metode pengujian *black box testing* yang dilakukan untuk memastikan apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan spesifikasi fungsional yang dibutuhkan oleh pengguna atau tidak dan UAT (*User acceptance testing*) yang dilakukan untuk memastikan bahwa *software* telah siap digunakan pada lingkungan *software* akan dirilis

Kata kunci: jual beli online, *website*, *user centered design*, toko baju online.

## GLOSARIUM

<i>Proses Bisnis</i>	Serangkaian langkah atau aktivitas yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu pekerjaan.
<i>Use Case Diagram</i>	Gambaran visual dari fungsionalitas sistem yang menunjukkan interaksi antara sistem dengan aktor-aktor eksternal
<i>Activity Diagram</i>	Diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja atau aktivitas dalam suatu proses atau sistem.
<i>Database</i>	Kumpulan data yang terorganisir secara sistematis untuk disimpan, dikelola, dan diakses oleh suatu sistem komputer.
<i>User Centered Design</i>	Pendekatan dalam desain produk dan layanan yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama selama seluruh proses pengembangan.
<i>User Acceptance Test</i>	Proses pengujian yang dilakukan untuk memastikan bahwa suatu sistem, aplikasi, atau produk telah memenuhi persyaratan bisnis dan kriteria pengguna sebelum dirilis ke pengguna akhir.
<i>Black Box</i>	Pengujian yang dilakukan dengan fokus input dan output yang dihasilkan tanpa memperhatikan bagaimana proses internal sistem tersebut bekerja
<i>User Interface</i>	Mencakup semua elemen grafis, visual, dan interaktif yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak, aplikasi, atau sistem.
<i>User Experience</i>	Pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk, sistem, atau layanan.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI .....	ix
GLOSARIUM .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	2
1.1 Latar Belakang .....	2
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metodologi Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Proses Bisnis Toko Kazayya.....	7
2.2 Prinsip-Prinsip Pengembangan Website .....	10
2.3 Metode <i>User Centered Design</i> (UCD).....	11
2.4 Penelitian Sejenis .....	13
2.5 Review <i>Website</i> Sejenis .....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	24
3.1 <i>Specify the Context of Use</i> .....	24
3.2 <i>Specify User Requirements</i> .....	30
3.3 <i>Produce Design Solution</i> .....	35
3.4 <i>Evaluate Design</i> .....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1 Hasil .....	60
4.2 Pengujian.....	67
BAB V PENUTUP .....	75
5.1 Kesimpulan .....	75
7.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel perbandingan dengan peneliti terdahulu.....	16
Tabel 2. 2 Review <i>website</i> ditsy.co.id.....	19
Tabel 2. 3 Review <i>website</i> atelierangelina.com.....	20
Tabel 2. 4 Review <i>website</i> bellaluna.id .....	21
Tabel 2. 5 Review <i>website</i> zaysaku.com .....	22
Tabel 2. 6 Review <i>website</i> iwearmysha.com .....	23
Tabel 3.1 Tabel pelanggan.....	45
Tabel 3.2 Tabel pembelian.....	46
Tabel 3.3 Tabel pembayaran.....	46
Tabel 3.4 Tabel pembelian produk .....	47
Tabel 3.5 Tabel produk .....	47
Tabel 3.6 Tabel foto produk.....	48
Tabel 3.7 Tabel Kategori .....	48
Tabel 3.8 Tabel Ongkir .....	48
Tabel 3.9 Tabel banner_produk .....	49
Tabel 3.10 Tabel Admin .....	49
Tabel 3.11 Template tabel pengujian test skenario <i>black box</i> . .....	57
Tabel 3.12 Tabel Kategori Penilaian .....	58
Tabel 3.13 Template tabel hasil bobot nilai responden .....	58
Tabel 3.14 Template tabel hasil persentase pertanyaan UAT.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Toko <i>offline</i> Kazayya.....	7
Gambar 2. 2 Catatan hasil diskusi tanya jawab WhatsApp. ....	8
Gambar 2.3 Proses bisnis penjualan <i>offline</i> toko Kazayya.....	9
Gambar 2.4 Proses bisnis penjualan <i>online</i> toko Kazayya. ....	10
Gambar 2.5 Prinsip-prinsip pengembangan <i>website</i> . ....	10
Gambar 2.6 Alur metode UCD .....	12
Gambar 2. 7 Tampilan <i>website</i> ditsy.co.id.....	19
Gambar 2. 8 Tampilan <i>website</i> atelierangelina.com.....	20
Gambar 2. 9 Tampilan <i>website</i> bellalunaofficial.id.....	21
Gambar 2. 10 Tampilan <i>website</i> zaysaku.com.....	22
Gambar 2. 11 Tampilan <i>website</i> iwearmysha.com .....	23
Gambar 3.1 Wawancara pertama bersama Ibu Yuniar .....	25
Gambar 3. 2 Catatan hasil wawancara 1 kepada pemilik toko. ....	26
Gambar 3.3 Wawancara kedua bersama Ibu Yuniar .....	27
Gambar 3. 4 Kategori produk yang perlu dimasukkan pada sistem. ....	28
Gambar 3. 5 Kebutuhan pengguna yang perlu dimasukkan pada Use Case Diagram.....	28
Gambar 3.6 Kondisi toko <i>offline</i> dan proses obsrvasi toko Kazayya.....	29
Gambar 3.7 Proses Bisnis Usulan transaksi penjulalan toko Kazayya.....	31
Gambar 3.8 Diskusi mengenai rancangan antarmuka melalui Zoom.....	34
Gambar 3.9 Use Case Diagram.....	35
Gambar 3.10 Activity Diagram <i>Register</i> .....	37
Gambar 3.11 Activity Diagram <i>Login</i> .....	38
Gambar 3.12 Activity Diagram Melihat Produk.....	39
Gambar 3.13 Activity Diagram Memesan Produk .....	40
Gambar 3. 14 Activity Diagram Mengelola Data Produk .....	41
Gambar 3.15 Activity Diagram Mengelola Data Transaksi .....	42
Gambar 3.16 Activity Diagram Menampilkan Laporan Penjualan .....	43
Gambar 3.17 Activity Diagram Mengelola Data Kategori.....	44
Gambar 3.18 Relasi <i>Database</i> .....	45
Gambar 3.19 Halaman beranda.....	50
Gambar 3.20 Halaman <i>profile</i> .....	51
Gambar 3.21 Halaman <i>login</i> .....	51

Gambar 3.22 Halaman <i>register</i> .....	52
Gambar 3.23 Halaman <i>cart</i> .....	52
Gambar 3.24 Halaman kategori/koleksi .....	53
Gambar 3.25 Halaman detail produk.....	54
Gambar 3.26 Halaman <i>my orders</i> .....	54
Gambar 3.27 Halaman <i>check out</i> .....	55
Gambar 3.28 Halaman <i>payment</i> .....	56
Gambar 3.29 Pengujian sistem bersama pengguna.....	59
Gambar 4.1 Implementasi Halaman Beranda .....	60
Gambar 4.2 Implementasi Halaman <i>Profile</i> .....	61
Gambar 4.3 Implementasi Halaman <i>Login</i> .....	62
Gambar 4.4 Implementasi Halaman <i>Register</i> .....	62
Gambar 4.5 Implementasi Halaman <i>Cart</i> .....	63
Gambar 4.6 Implementasi Halaman Kategori .....	64
Gambar 4.7 Implementasi Halaman Detail Produk .....	64
Gambar 4.8 Implementasi Halaman <i>My Orders</i> .....	65
Gambar 4.9 Implementasi Halaman <i>Check Out</i> .....	66
Gambar 4.10 Implementasi Halaman <i>Payment</i> .....	66

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kazayya adalah sebuah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian. Kazayya menjual berbagai macam busana dari baju anak-anak hingga dewasa, dari baju yang digunakan di dalam rumah hingga baju yang digunakan untuk acara formal, dan dari pakaian atas hingga pakaian bawah. Toko Kazayya didirikan pada Desember 2021. Toko bisnis retail pakaian Kazayya ini berbasis *online* dan *offline* yang berlokasi di Surakarta, Indonesia. Penjualan *offline* toko ini dengan cara menyewa ruko di salah satu pasar di Surakarta. Penjualan *online* toko ini menggunakan media sosial Instagram dan WhatsApp. Pembeli dari toko Kazayya tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Karena *offline store* hanya terletak di Surakarta dan mengakibatkan sedikitnya lokasi sumber stok produk, dan tenaga kerja, serta media yang digunakan untuk melayani pembeli di luar daerah Kota Surakarta hanya WhatsApp dan Instagram, sehingga menimbulkan kebutuhan pembeli untuk menggunakan satu media yang dapat melayani prosesi jual beli produk di Kazayya secara efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi dan informasi memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia, di mana hampir segala aktivitas manusia dilakukan melalui jaringan internet, termasuk tetapi tidak terbatas pada sektor bisnis, proses berbelanja, pendidikan, dan berbagai aspek lainnya, khususnya di Indonesia (Zakia, 2022). Sebuah sektor usaha yang saat ini mengalami perkembangan pesat adalah bisnis *e-commerce*. Di Indonesia, pasar *e-commerce* mengalami pertumbuhan yang cepat, terbukti dengan peningkatan yang signifikan setiap tahunnya (Zakia et al., 2023). Saat ini, sebagian orang menjalankan usaha mereka tanpa memerlukan tempat fisik sebagai tokonya, maka dari itu banyak usaha yang beroperasi melalui platform *e-commerce* (Prabowo et al., 2021). Mengelola bisnis secara daring adalah strategi untuk memperluas jangkauan bisnis ke wilayah yang mungkin tidak terjangkau oleh toko fisik (Prabowo et al., 2021). Pemanfaatan teknologi terkomputerisasi menghasilkan efisiensi waktu yang lebih tinggi, mengurangi konsumsi energi, dan menghasilkan representasi informasi yang lebih tepat (Enda Agustia et al., 2023). Melakukan transaksi secara daring memungkinkan koneksi langsung antara penjual dan calon pembeli tanpa adanya kendala ruang dan waktu (Siahaan et al., 2018). Kemajuan teknologi dalam ranah penjualan memiliki manfaat yang signifikan bagi perkembangan sistem yang diterapkan dalam suatu toko (Kartika Sari et al., 2023).

Suatu sistem dapat dikembangkan melalui sebuah metode pengembangan sistem. Salah satu metode pengembangan sistem yaitu *User Centered Design* (UCD). Metode UCD merupakan pendekatan dalam mengembangkan produk atau sistem yang menempatkan pengguna sebagai titik fokus utama (Gunawan et al., n.d.). Dalam metode ini, para pengembang terus berkomunikasi dan berinteraksi dengan pengguna untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna (Gunawan et al., n.d.). Penelitian ini akan mengembangkan sebuah *website* toko online Kazayya menggunakan metode UCD. UCD memiliki beberapa beberapa keunggulan yang sangat penting dalam memastikan bahwa *website* yang dibangun akan memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. UCD memiliki fokus utama pada pengguna, yang berarti pengembang *website* harus berupaya memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi pengguna saat merancang dan mengembangkan *website*, sehingga *website* akan lebih mungkin untuk memenuhi harapan pengguna (Abiyu et al., 2023). UCD juga memungkinkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan mengurangi biaya serta waktu untuk mengembangkan *website* karena mengidentifikasi masalah pengguna sejak awal pengembangan sehingga menghindari perubahan yang besar pada *website* (Setiawan & Permana, 2023).

Diharapkan dari dibuatnya penelitian ini menggunakan metode UCD akan membantu toko Kazayya dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam mencapai tujuan pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana mengembangkan *website* untuk meningkatkan kualitas tata kelola proses bisnis toko Kazayya menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).
- b. Bagaimana manfaat metode *User Centered Design* (UCD) dalam pengembangan sebuah *website*.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Sistem yang dibangun memiliki fokus utama pada pengalaman berbelanja *online* di toko Kazayya.
- b. Sasaran pengguna pada sistem ini adalah konsumen yang tertarik untuk berbelanja di toko Kazayya.
- c. Fungsi utama pada sistem ini mencakup detail produk, keranjang belanja, *payment gateway*, dan *customer log in*.
- d. Pengembangan pada sistem ini akan menerapkan pendekatan berbasis langkah dalam metode *User Centered Design*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

- a. Membuat sistem informasi jual beli online berbasis website yang dapat digunakan oleh pelanggan toko Kazayya di luar kota untuk melakukan jual beli produk di toko Kazayya dengan mudah.
- b. Melakukan pengujian terhadap sistem informasi yang digunakan untuk pelanggan toko.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui apakah sistem informasi yang dibangun mampu mengurangi kesulitan pelanggan dari luar kota untuk melihat dan membeli produk secara langsung.
- b. Meningkatkan pemahaman dan kreativitas peneliti dalam mengembangkan sebuah *website*.
- c. Mempermudah pemilik toko dan pelanggan di luar kota untuk membeli produk di toko Kazayya dengan mudah tanpa harus mengunjungi toko.
- d. Memperluas pemasaran dan sebagai bentuk strategi *marketing* toko Kazayya agar dapat bersaing dengan kompetitor.
- e. Menghasilkan inovasi dan solusi yang memperbaiki kualitas hidup masyarakat dalam bidang teknologi.
- f. Membantu masyarakat memahami bagaimana teknologi mempengaruhi budaya dan nilai-nilainya dalam hal positif.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode pendekatan pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah *User Centered Design* (UCD). Berikut adalah tahap-tahap yang dilakukan pada metode UCD untuk menyelesaikan permasalahan penelitian.

### a. *Specify the Context of Use*

Pada tahap ini, perancang sistem perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang bagaimana pengguna akan menggunakan sistem tersebut. Hal ini melibatkan pengenalan terhadap siapa yang akan menggunakan aplikasi, tujuan penggunaannya, dan situasi kapan aplikasi tersebut akan digunakan (Ayu Amizhora & Sutabri, 2023).

### b. *Specify User Requirements*

Pada tahap ini, perancang perlu mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam konteks bisnis dan sasaran yang ingin dicapai. Tahap ini akan mengungkapkan kebutuhan para pengguna terhadap sistem yang akan dikembangkan, dengan tujuan untuk mencapai efisiensi, efektivitas, dan kepuasan (Mubiarto et al., 2023).

### c. *Produce Design Solution*

Pada tahap ini, dilakukan proses perancangan desain dimulai dari tahap konseptual, pembuatan prototipe, hingga tahap akhir dalam pengembangan aplikasi yang direncanakan (Sustantiara et al., n.d.).

### d. *Evaluate Design*

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi desain yang sudah dibuat, menemukan kekurangan pada sistem yang belum mencapai hasil yang diharapkan oleh pengguna. Evaluasi desain dapat dilakukan berulang-ulang sesuai kebutuhan pengguna (Rohman et al., 2023).

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab yang berisi pembahasan tentang rujukan terhadap penelitian terdahulu yang memiliki topik yang sama dengan yang akan dibuat untuk menjadi acuan dan referensi dalam merancang sistem, serta penjelasan dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik yang akan diangkat pada penelitian untuk mendukung pemahaman.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab yang berisi tentang metode perancangan yang digunakan untuk membangun sistem. Bab ini menjelaskan rangkaian apa saja yang dilakukan menggunakan metode perancangan tersebut. Bab ini juga menjelaskan seluruh analisis, gambaran, dan rancangan sistem serta metode-metode yang akan digunakan untuk membangun sistem.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil perancangan sistem yang telah dibuat serta pembahasan tentang yang ada pada sistem, juga berisi implementasi dan evaluasi terhadap sistem.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang telah dibuat.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Proses Bisnis Toko Kazayya

Kazayya adalah sebuah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian. Kazayya menjual berbagai macam busana dari baju anak-anak hingga dewasa, dari baju yang digunakan di dalam rumah hingga baju yang digunakan untuk acara formal, dari pakaian atas hingga pakaian bawah. Toko Kazayya didirikan pada Desember 2021 oleh ibu Yuniar Purwaningrum. Toko ini dibentuk karena ketertarikan yang tinggi ibu Yuniar terhadap busana dan berbagai macam olahan yang terbuat dari kain. Ibu Yuniar membeli kain-kain tersebut di pasar grosir dan menyulapnya menjadi aneka ragam jenis busana. Toko bisnis retail pakaian Kazayya ini berbasis *online* dan *offline* yang berlokasi di Surakarta, Indonesia. Penjualan *offline* toko ini dilakukan dengan cara menyewa ruko di salah satu pasar di Surakarta seperti yang terlihat pada Gambar 2.1. Sementara penjualan *online* toko ini dilakukan dengan menggunakan media sosial Instagram dan WhatsApp.



Gambar 2.1 Toko *offline* Kazayya

Pada tanggal 14 Agustus 2023, dilakukan diskusi tanya jawab dengan pemilik toko melalui sosial media WhatsApp mengenai proses bisnis yang sudah ada dengan tujuan untuk menghasilkan rencana proses bisnis toko Kazayya kedepannya. Hasil dari diskusi tersebut terdapat pada Gambar 2.2 dibawah ini yang akan digunakan sebagai landasan teori pada penelitian ini.

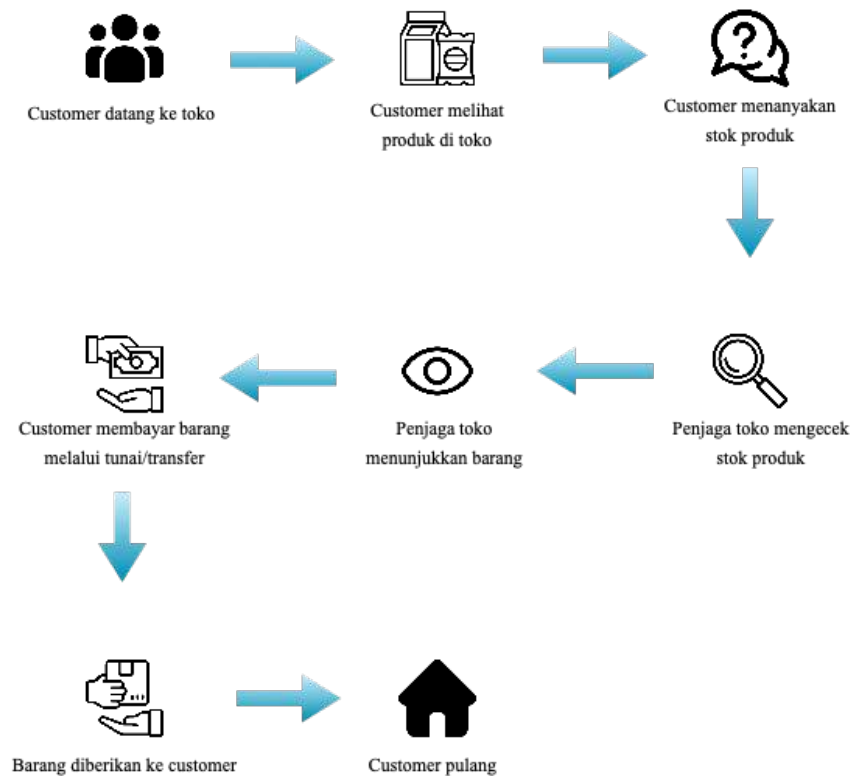
- 14 August 2023 at 13.18
1. Transaksi offline : customer datang ke toko -> customer melihat produk di toko -> customer menanyakan stok produk kepada penjaga toko -> penjaga toko mengecek produk -> jika produk tersedia, penjaga toko menunjukkan barang ke customer -> customer membayar barang melalui tunai atau transfer-> barang diberikan ke customer -> customer pulang
  2. Transaksi online : admin menyebar katalog melalui snap wa atau facebook story mengenai produk yang ready -> customer memesan melalui whatsapp atau facebook -> admin mengecek stok produk -> jika ada customer melakukan pembayaran melalui transfer -> admin mengirimkan produk ke alamat customer

Gambar 2. 2 Catatan hasil diskusi tanya jawab WhatsApp.

a. Proses Bisnis Penjualan *Offline* Toko Kazayya

Proses bisnis penjualan *offline* toko Kazayya saat ini dilakukan dengan cara konvensional. Pada Gambar 2.3 dijelaskan skema proses bisnis penjualan *offline* toko Kazayya dimana *customer* datang ke toko untuk membeli barang, lalu *customer* melihat produk yang tersedia di toko, setelah itu *customer* menanyakan stok produk kepada penjaga toko, lalu penjaga toko mengecek produk yang diminta oleh *customer*. Jika produk yang diinginkan *customer* tersedia pada toko, maka penjaga toko menunjukkan barang ke *customer*, setelah itu

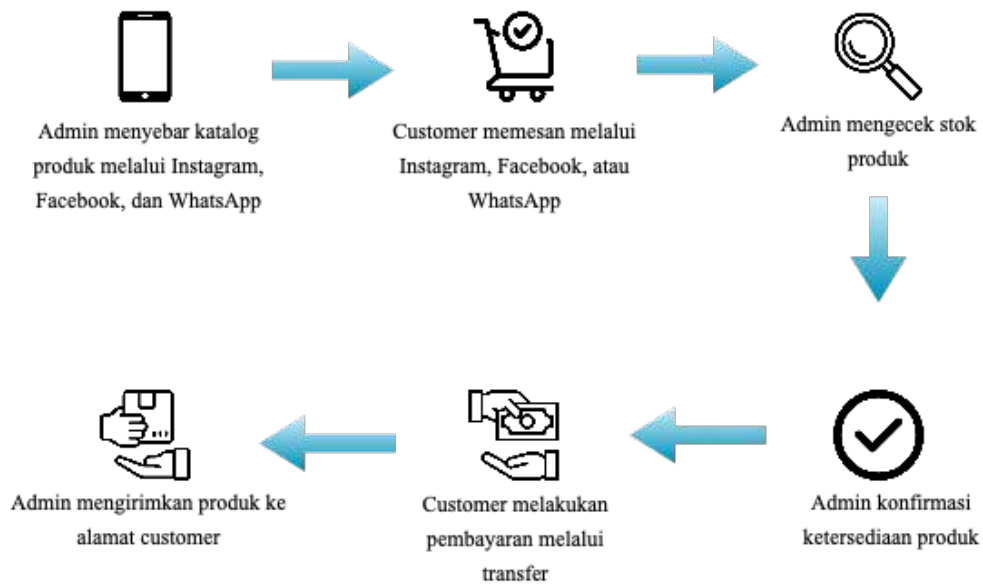
*customer* membayar barang yang sudah *fix* ingin dibeli melalui tunai atau transfer, dan barang diberikan kepada *customer*.



Gambar 2.3 Proses bisnis penjualan *offline* toko Kazayya.

#### b. Proses Bisnis Penjualan *Online* Toko Kazayya

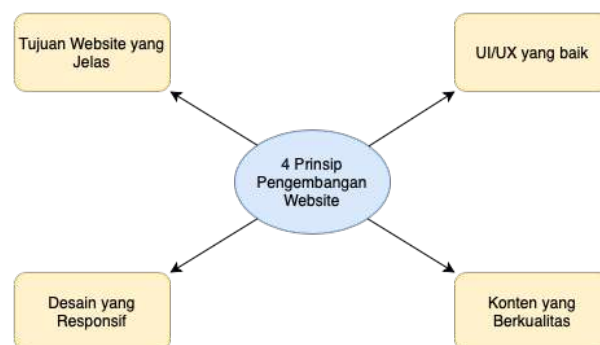
Proses bisnis penjualan *online* toko Kazayya yang diterapkan saat ini juga memakai metode manual bukan menggunakan sistem. Pada gambar 2.4 dijelaskan skema proses bisnis penjualan *online* toko Kazayya dimana admin toko menyebar katalog produk melalui Instagram, WhatsApp, dan Facebook. Setelah itu *customer* melihat dan menanyakan stok produk kepada Admin, lalu admin mengecek stok produk di toko offline. Jika produk tersedia dan *customer* akan *fix* membeli, maka *customer* melakukan pembayaran melalui transfer. Setelah *customer* melakukan pembayaran, admin mengecek apakah pembayaran sudah masuk atau belum. Jika pembayaran sudah diterima maka admin mengirimkan barang ke alamat *customer*.



Gambar 2.4 Proses bisnis penjualan *online* toko Kazayya.

## 2.2 Prinsip-Prinsip Pengembangan Website

Terdapat beberapa prinsip pengembangan *website* yang berpengaruh terhadap kualitas sebuah *website*. Pengembangan *website* ini memerlukan beberapa prinsip agar *website* memiliki kualitas yang baik. Pada pengembangan *website* di penelitian ini, diambil beberapa prinsip-prinsip yang akan ditekankan pada *website* ini. Pada gambar 2.5 dijelaskan struktur prinsip pengembangan *website* yang digunakan pada penelitian ini. Prinsip-prinsip tersebut adalah tujuan *website* yang jelas, UI/UX yang baik, desain yang responsif, dan konten yang berkualitas.



Gambar 2.5 Prinsip-prinsip pengembangan *website*.

a. Tujuan *website* yang jelas

Sebuah situs *website* perlu memiliki tujuan yang terdefinisi dengan baik. Pengguna harus memiliki pemahaman yang jelas tentang apa yang dapat mereka harapkan ketika mereka mengakses situs tersebut (Marianne, 2021).

b. Desain yang responsif

Situs web perlu dibuat agar memiliki tampilan yang responsif dan berfungsi optimal di berbagai perangkat, seperti komputer *desktop*, tablet, dan ponsel (Martin, 2022).

c. User Interface & User Experience (UI/UX) yang baik

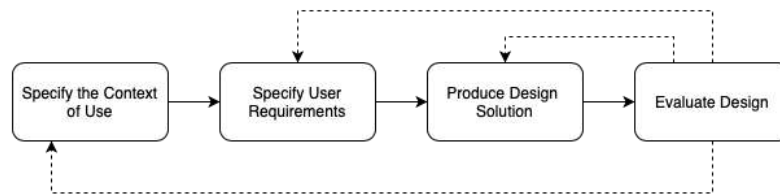
Pengguna harus dapat dengan lancar berpartisipasi dalam interaksi dengan situs web, termasuk mengisi formulir, mengklik tautan, dan memanfaatkan berbagai fitur lainnya dengan kemudahan. Interaksi yang efisien pada *website* menghasilkan pengalaman yang menyenangkan ketika mereka mengakses situs web. Hal ini mencakup kesederhanaan tampilan, navigasi yang mudah dipahami, penerapan pola pembacaan yang berbentuk F, penempatan visual, konten yang berkualitas, *layout* berbasis *grid*, dan kecepatan muat halaman (Holcombe, 2023).

d. Konten yang berkualitas

Konten yang ada di situs web perlu bersifat informatif, relevan, dan memberikan manfaat kepada pengguna. Hal ini mencakup berbagai elemen seperti teks, gambar, video, serta unsur-unsur lainnya (Marianne, 2021).

### 2.3 Metode *User Centered Design* (UCD)

Metode UCD merupakan pendekatan dalam mengembangkan produk atau sistem yang menempatkan pengguna sebagai titik fokus utama (Gunawan et al., n.d.). Pada Gambar 2.6 dijelaskan skema prosedur atau langkah yang dilakukan pada metode UCD yang memiliki 4 langkah, yaitu langkah pengumpulan informasi (*Specify the Context of Use*), perancangan konsep (*Specify User Requirements*), perancangan desain (*Produce Design Solution*), dan penilaian atau evaluasi (*Evaluate Design*) (Rohman et al., 2023). Dalam metode ini, para pengembang terus berkomunikasi dan berinteraksi dengan pengguna untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna (Gunawan et al., n.d.).



Gambar 2.6 Alur metode UCD

a. *Specify the Context of Use*

Pada tahap ini, perancang sistem perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang bagaimana pengguna akan menggunakan sistem tersebut. Hal ini melibatkan pengenalan terhadap siapa yang akan menggunakan aplikasi, tujuan penggunaannya, dan situasi kapan aplikasi tersebut akan digunakan (Ayu Amizhora & Sutabri, 2023).

1. Referensi

Langkah awal sebelum memulai penelitian adalah mencari berbagai sumber bacaan yang berkaitan dengan tema penelitian yaitu mengenai sistem informasi jual beli online atau metode UCD melalui jurnal dan penelitian ilmiah. Referensi juga menggunakan analisis *website-website* serupa yang sudah ada untuk menganalisa kekurangan dan kelebihan *website*.

2. Wawancara

Selain melakukan pencarian referensi jurnal, penelitian ini juga melakukan wawancara dengan pemilik toko Kazayya Ibu Yuniar Purwaningrum untuk mengetahui kebutuhan pengguna.

3. Observasi

Pengumpulan data juga melibatkan pengamatan langsung atau observasi terhadap objek penelitian yaitu toko *offline* Kazayya untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

b. *Specify User Requirements*

Pada tahap ini, perancang perlu mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam konteks bisnis dan sasaran yang ingin dicapai. Tahap ini akan mengungkapkan kebutuhan para pengguna terhadap sistem yang akan dikembangkan, dengan tujuan untuk mencapai efisiensi, efektivitas, dan kepuasan (Mubiarto et al., 2023).

1. Analisis proses bisnis

Dalam fase analisis proses bisnis, langkah ini dijalankan dengan tujuan untuk memahami proses bisnis pengelolaan transaksi yang saat ini diterapkan di toko Kazayya.

2. Analisis kebutuhan sistem

Proses analisis kebutuhan dilakukan guna mengidentifikasi persyaratan yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem. Analisis kebutuhan pada penelitian ini adalah analisis kebutuhan *input*, analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan *output*, dan analisis kebutuhan antarmuka.

- c. Produce Design Solution*

Pada tahap ini, dilakukan proses perancangan desain dimulai dari tahap konseptual, pembuatan prototipe, hingga tahap akhir dalam pengembangan aplikasi yang direncanakan (Sustantiara et al., n.d.). Berikut adalah rancangan desain yang digunakan dalam penelitian ini.

1. *Use Case Diagram*
2. *Activity Diagram*
3. Rancangan *Database*
4. Rancangan *User Interface*
5. Pembuatan sistem

- d. Evaluate Design*

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi desain yang sudah dibuat, menemukan kekurangan pada sistem yang belum mencapai hasil yang diharapkan oleh pengguna. Evaluasi desain dapat dilakukan berulang-ulang sesuai kebutuhan pengguna (Rohman et al., 2023).

## 2.4 Penelitian Sejenis

Kajian literatur dilakukan untuk menjadi pembandingan antara penelitian yang sudah ada serta penelitian yang akan dibuat, dan juga menjadi sumber referensi dibuatnya penelitian ini. Kajian literatur dipilih dengan cara mencari jurnal atau penelitian yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang akan dibuat sehingga dijadikan acuan teori. Sudah banyak penelitian yang membahas tentang pembuatan website untuk toko penjualan baju dan juga jurnal yang membahas tentang penelitian tersebut. Berikut adalah beberapa jurnal dan penelitian yang dijadikan acuan untuk dibuatnya penelitian ini.

Penelitian pertama dalam penelitian (Kartika Sari et al., 2023) yang berjudul “**Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Baju Bobo Mini Busana Berbasis Java**” membahas tentang pembuatan sistem informasi penyimpanan data yang lebih aman, dimana latar belakang dibuatnya penelitian ini adalah sistem penjualan lama yang masih menggunakan sistem manual bisa memunculkan kesalahan perhitungan serta hilangnya data pada transaksi yang dilakukan. Metode penelitian ini menggunakan metode Grounded Research yaitu metode yang memperoleh data dari fakta-fakta empiris dan melibatkan analisis perbandingan. Selama proses penelitian, pengumpulan data dan analisis data berjalan secara bersamaan dan terus menerus. Penelitian ini mengumpulkan data dengan cara observasi langsung ke toko dan wawancara langsung dengan pemilik toko serta menggunakan referensi jurnal serta buku di perpustakaan. Metode pengembangan ini menggunakan metode waterfall dimana proses dilakukan terus mengalir ke bawah sesuai tahapannya. Rancangan pada penelitian ini menggunakan diagram konteks, diagram nol, ERD, dan rancangan antarmuka. . Fitur pada sistem ini mengenai *form* data barang (masukan) , *form* transaksi penjualan (keluaran), *form* transaksi pembelian (keluaran), laporan transaksi penjualan, laporan transaksi pembelian, dan nota penjualan.

Penelitian kedua dalam penelitian (Qomaruddin et al., 2018) yang berjudul “**Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web Pada Toko 10S Pasar Grosir Setono**” membahas tentang pembuatan aplikasi e-commerce pada toko batik 10s. Latar belakang dibuatnya penelitian ini adalah sistem penjualan batik yang lama masih bersifat konvensional dan menemukan berbagai macam masalah seperti sistem penjualan dirasa kurang efektif karena akses penjualan hanya di toko langsung, laporan stok produk yang manual menimbulkan kesalahan karena human error, dan pemasaran yg kurang luas. Metode penelitian ini menggunakan metode observasi langsung ke toko, wawancara langsung dengan pemilik butik, dan studi literatur dari beberapa jurnal. Perancangan pada penelitian ini menggunakan rancangan Activity Diagram, Use Case Diagram, Database, dan desain interface. Penelitian ini juga menggunakan pengujian black box testing untuk metode pengujiannya. Hasil desain website pada sistem ini berupa halaman beranda dan halaman tentang kami. Kekurangan pada sistem ini adalah belum menambahkan fitur yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan penjualan.

Penelitian ketiga dalam penelitian (Eko Nugroho, 2016) yang berjudul “**Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku**” membahas tentang pembuatan sistem informasi pada sebuah toko bernama Tokoku yang masih menggunakan sistem

penjualan konvensional yaitu pembeli melakukan transaksi hanya bisa dengan datang ke toko tersebut. Sistem untuk Tokoku ini dibuat berbasis website. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dimana penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data, lalu data tersebut diolah dan dianalisis. Metode pengumpulan data pada penelitian ini melalui wawancara, kuesioner, dan observasi. Penelitian ini juga membuat beberapa Unified modeling Language (UML) untuk perancangannya yaitu Activity Diagram dan Use Case Diagram. Sistem pada penelitian ini memiliki 2 user yaitu admin dan user. Pada halaman user terdapat 3 fungsi yang bisa digunakan yaitu fungsi log in, menu pilihan, dan pengaduan. Pada halaman admin terdapat 3 fungsi yang bisa digunakan yaitu log in, pengelolaan dan penjualan, serta menu pilihan. Kekurangan pada sistem ini di penelitian ini adalah belum menghubungkan sistem dengan vendor atau penjual untuk mempermudah pemesanan barang.

Penelitian keempat adalah penelitian oleh (Nuraeni & Astuti, 2019) yang berjudul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) Pada Toko Batik Pekalongan Dengan Metode Waterfall”**. Penelitian ini membahas tentang perancangan untuk membangun sebuah sistem informasi E-commerce pada toko batik pekalongan yang memiliki kendala tokonya yang sekarang, yaitu pada pemasaran dan pendistribusian yang kurang luas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi dan studi pustaka. Metode pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini menggunakan pengembangan sistem System Development Life Cycle (SLDC) atau Waterfall. Perancangan pada penelitian ini menggunakan Use Case Diagram, Activity Diagram, Entity Relational Diagram (ERD), dan Logical Relational Structure (LRS). Halaman sistem pada penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu halaman login dan halaman menu utama. Kekurangan pada sistem di penelitian ini adalah desain *interface* sistem yang kurang menarik sehingga perlu membuat desain *interface* yang lebih nyaman dilihat bagi pengguna untuk penelitian selanjutnya yang membahas tentang tema yang sama.

Penelitian kelima adalah penelitian oleh (Yudianto et al., 2022) yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Online Galeri Nada Berbasis Website”** yang membahas tentang perancangan sistem informasi pada toko Galeri Nada yang menjual segala hal di bidang fashion seperti atasan wanita, hijab, crewneck, dan juga beberapa properti foto seperti ring light, tripod, dan background. Metode pada penelitian ini menggunakan metode waterfall yang memiliki 6 tahapan yaitu identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan sistem informasi penjualan, lalu

menyusun laporan. Perancangan pada sistem ini membuat Use Case Diagram, Entity Relationship Diagram (ERD), rancangan database, dan rancangan antarmuka. Website yang dibuat memiliki 3 halaman yaitu halaman log in, halaman dashboard, halaman daftar kategori produk, halaman keranjang belanja, dan halaman checkout.

Berdasarkan penjelasan beberapa peneliti terdahulu di atas, pada Tabel 2.1 dirangkum tema penelitian, *keyword* penelitian, ulasan kritis pada penelitian, dan juga nama peneliti.

Tabel 2.1 Tabel perbandingan dengan peneliti terdahulu.

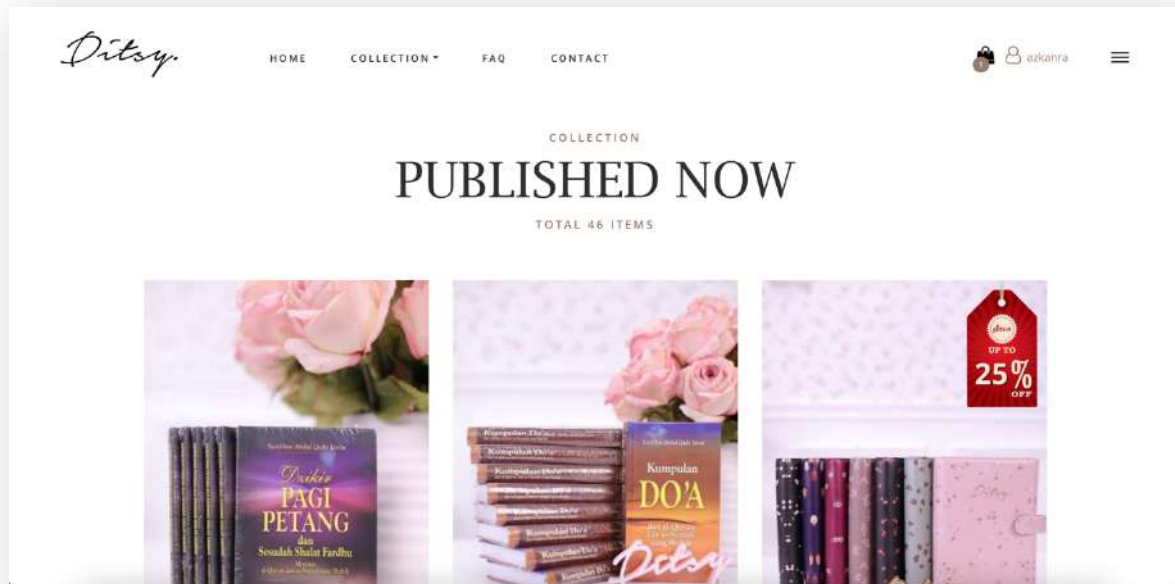
No	Tema	Keyword	Ulasan Kritis	Pustaka
1.	Sistem Informasi Penjualan Toko Baju Berbasis Java.	Aplikasi, Sistem Informasi, Penjualan Baju, Java, Grounded Research.	Penelitian ini merancang sebuah sistem informasi berbasis Java yang ditujukan untuk melakukan penyimpanan data. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian <i>Grounded Research</i> dan metode pengembangan <i>Waterfall</i> . Fitur pada sistem ini mengenai <i>form</i> data barang (masukan) , <i>form</i> transaksi penjualan (keluaran), <i>form</i> transaksi pembelian (keluaran), laporan transaksi penjualan, laporan transaksi pembelian, dan nota penjualan.	(Kartika Sari et al., 2023)

2.	Sistem informasi Penjualan Batik Berbasis <i>Website</i> .	Sistem Informasi, Penjualan Baju, <i>Website</i> .	Penelitian ini membuat sistem informasi berbasis <i>website</i> untuk memudahkan penjualan produk baju dan meluaskan pemasaran toko. Fitur pada sistem yang dibuat mengenai halaman beranda dan halaman tentang kami. Pengujian akhir pada sistem ini adalah pengujian <i>black box testing</i> .	(Qomaruddin et al., 2018)
3.	Sistem Informasi Penjualan Pakaian Online.	Sistem Informasi, <i>E-commerce</i> , Internet, Transfer, Elektronik.	Penelitian ini akan mencoba untuk merancang sistem informasi penjualan pakaian berbasis <i>website</i> yang berguna untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja dalam pembuatan laporan.	(Eko Nugroho, 2016)
4.	Sistem Informasi Penjualan <i>Online</i> pada Sebuah Toko Batik.	Sistem Informasi, <i>E-Commerce</i> , Batik Pekalongan, <i>System Development Life</i>	Penelitian ini membahas tentang perancangan untuk sistem informasi penjualan <i>online</i>	(Nuraeni & Astuti, 2019)

		<i>Cycle</i> (SDLC), <i>Website</i> .	pada sebuah toko batik yang digunakan untuk melakukan distribusi dan pemasaran yang lebih luas. Metode pengembangan sistem menggunakan metode sistem <i>System Development Life Cycle</i> (SLDC) atau <i>Waterfall</i> . Fitur pada sistem ini mengenai Halaman Login dan Halaman Utama.	
5.	Sistem Informasi Penjualan Toko Online Berbasis <i>Website</i> .	Sistem Informasi, Toko Online, Fashion, <i>Waterfall</i> .	Penelitian ini membahas tentang pembuatan sistem informasi penjualan toko online berbasis <i>website</i> yang digunakan untuk memudahkan transaksi. Fitur pada sistem ini mengenai halaman <i>login</i> , halaman <i>dashboard</i> , halaman daftar kategori produk, halaman keranjang belanja, dan halaman <i>checkout</i> .	(Yudianto et al., 2022)

## 2.5 Review Website Sejenis

Pada Gambar 2.7 terdapat antarmuka sebuah website yang memiliki tema sejenis yaitu *website e-commerce* bernama *ditsy.co.id* yang memiliki beberapa fitur diantaranya halaman beranda, halaman *collection*, detail produk, keranjang belanja, *login*, FAQ, dan *contact*.



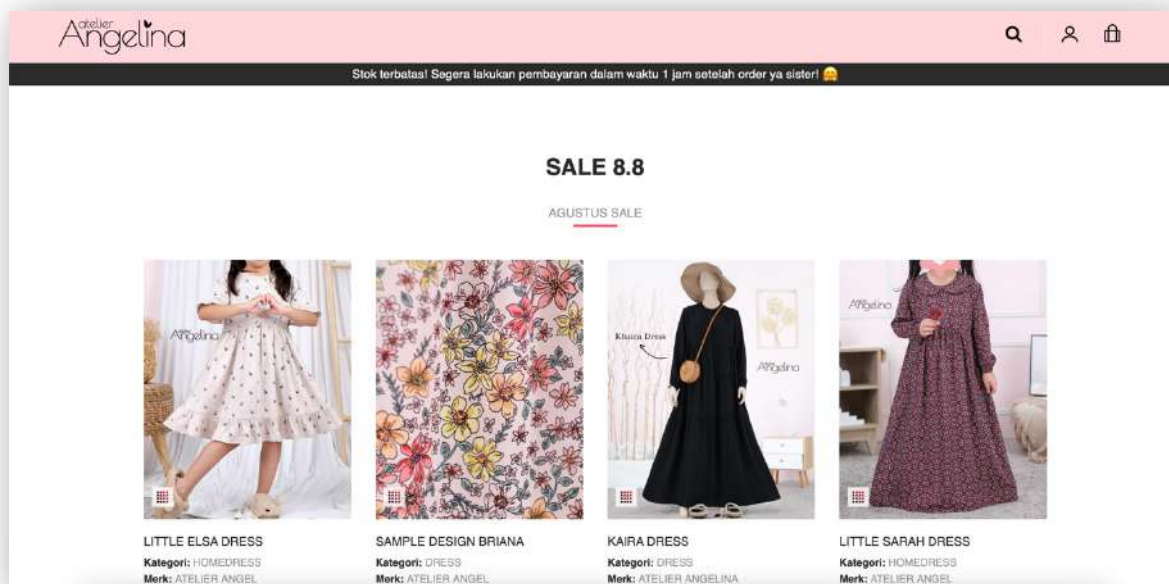
Gambar 2. 7 Tampilan *website* *ditsy.co.id*

Dari antarmuka *website* *ditsy.co.id* tersebut diambil beberapa kesimpulan berupa fitur yang terdapat pada *website*, kelebihan *website*, kekurangan *website*, dan hal yang bisa diambil menjadi referensi pada *website* tersebut untuk dimasukkan pada *website* toko Kazayya yang dirangkum pada Tabel 2.2 dibawah.

Tabel 2. 2 Review *website* *ditsy.co.id*

<b>Nama Website</b>	Ditsy.co.id
<b>Pemilik/Perusahaan</b>	Ditsy Official
<b>Cakupan Usaha</b>	Nasional
<b>Fitur Utama</b>	Halaman beranda, halaman <i>collection</i> , detail produk, keranjang belanja, <i>login</i> , FAQ, <i>contact</i> ,
<b>Kelebihan</b>	Desain <i>website</i> yang <i>responsive</i> , animasi css yang membuat pengalaman menggunakan web menjadi menyenangkan, Memiliki sistem keamanan verifikasi melalui WhatsApp, desain yang sederhana dan pemilihan warna yang enak dilihat
<b>Kekurangan</b>	Gambar pada detail produk sedikit buram sehingga mengurangi nilai estetika saat melihat tampilan web
<b>Hal yang bisa diadopsi</b>	Fungsi yang mengharuskan pengguna untuk <i>login</i> sebelum memasukkan barang ke keranjang belanja

Pada Gambar 2.8 terdapat antarmuka sebuah website yang memiliki tema sejenis yaitu *website e-commerce* bernama *atelierangelina.com* yang memiliki beberapa fitur diantaranya halaman utama, detail produk, fitur *search*, keranjang belanja, detail akun, dan juga filter per kategori.



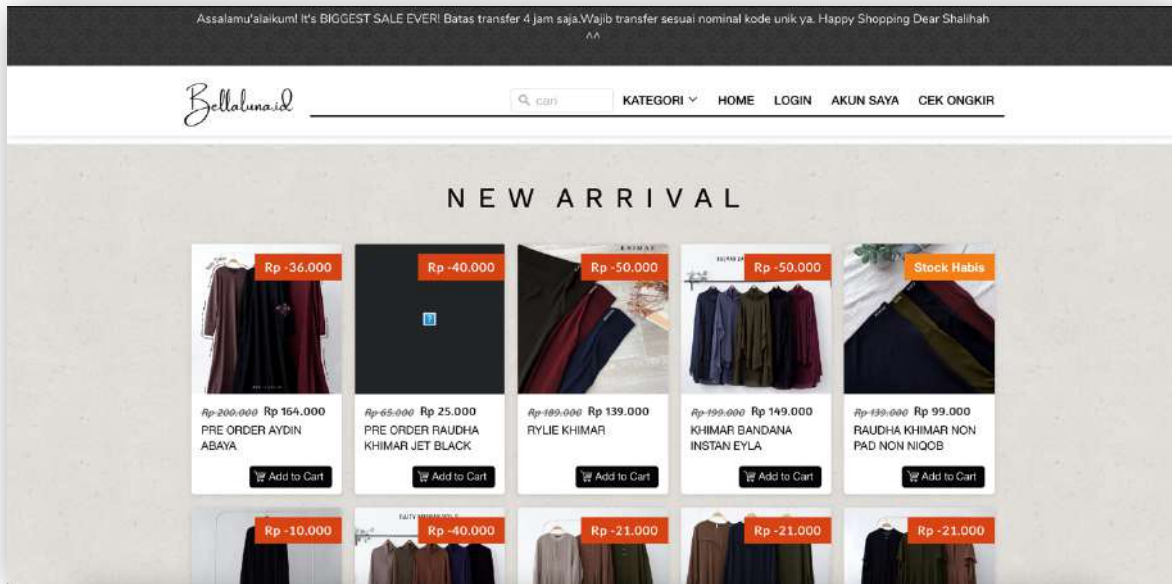
Gambar 2. 8 Tampilan *website* *atelierangelina.com*

Dari antarmuka *website* *atelierangelina.com* tersebut diambil beberapa kesimpulan berupa fitur yang terdapat pada *website*, kelebihan *website*, kekurangan *website*, dan hal yang bisa diambil menjadi referensi pada *website* tersebut untuk dimasukkan pada *website* toko Kazayya yang dirangkum pada Tabel 2.3 dibawah.

Tabel 2. 3 Review *website* *atelierangelina.com*

<b>Nama Website</b>	Atelierangelina.com
<b>Pemilik/Perusahaan</b>	Atelier Angelina
<b>Cakupan Usaha</b>	Nasional
<b>Fitur Utama</b>	Halaman utama, detail produk, <i>search</i> , keranjang belanja, detail akun, filter per kategori
<b>Kelebihan</b>	Memiliki sistem keamanan verifikasi melalui WhatsApp
<b>Kekurangan</b>	UI/UX kurang nyaman dilihat karena penempatan elemen, hanya memiliki 1 halaman yang berisi semua produk yang dijual, terjadi lag beberapa detik saat pertama kali membuka halaman beranda/ <i>refresh</i> , ada halaman yang tidak bisa dibuka saat di-klik tulisannya
<b>Hal yang bisa diadopsi</b>	Fitur <i>search</i> yang menampilkan produk sesuai yang diinginkan, fungsi yang mengharuskan pengguna untuk <i>login</i> sebelum memasukkan barang ke keranjang belanja, menampilkan produk terkait yang sesuai dengan produk yang dipilih

Pada Gambar 2.9 terdapat antarmuka sebuah website yang memiliki tema sejenis yaitu *website e-commerce* bernama *bellalunaofficial.id* yang memiliki beberapa fitur diantaranya halaman beranda, detail produk, keranjang belanja, filter per kategori, dan fitur *search*.



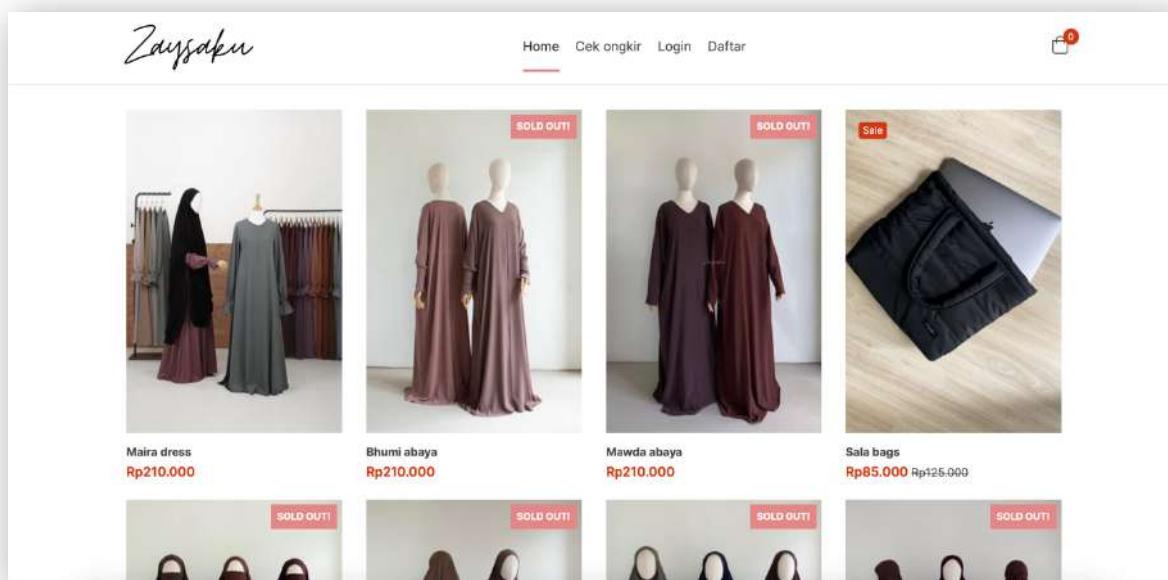
Gambar 2. 9 Tampilan *website* bellalunaofficial.id

Dari antarmuka *website* bellalunaofficial.id tersebut diambil beberapa kesimpulan berupa fitur yang terdapat pada *website*, kelebihan *website*, kekurangan *website*, dan hal yang bisa diambil menjadi referensi pada *website* tersebut untuk dimasukkan pada *website* toko Kazayya yang dirangkum pada Tabel 2.4 dibawah.

Tabel 2. 4 Review *website* bellaluna.id

<b>Nama Website</b>	bellalunaofficial.id
<b>Pemilik/Perusahaan</b>	Bellaluna.id
<b>Cakupan Usaha</b>	Nasional
<b>Fitur Utama</b>	Halaman beranda, detail produk, keranjang belanja, filter per kategori, <i>search</i>
<b>Kelebihan</b>	Tampilan <i>website</i> yang <i>responsive</i>
<b>Kekurangan</b>	Tampilan navbar tidak konsisten saat pindah halaman, saat menggunakan fitur daftar langsung masuk ke halaman web tanpa login
<b>Hal yang bisa diadopsi</b>	Fitur bundling hemat. fitur marketer, fitur menampilkan produk sesuai yang dicari pada fitur <i>search</i>

Pada Gambar 2.10 terdapat antarmuka sebuah website yang memiliki tema sejenis yaitu *website e-commerce* bernama *zaysaku.com* yang memiliki beberapa fitur diantaranya halaman beranda, detail produk, keranjang belanja, cek ongkir, dan juga *login*.



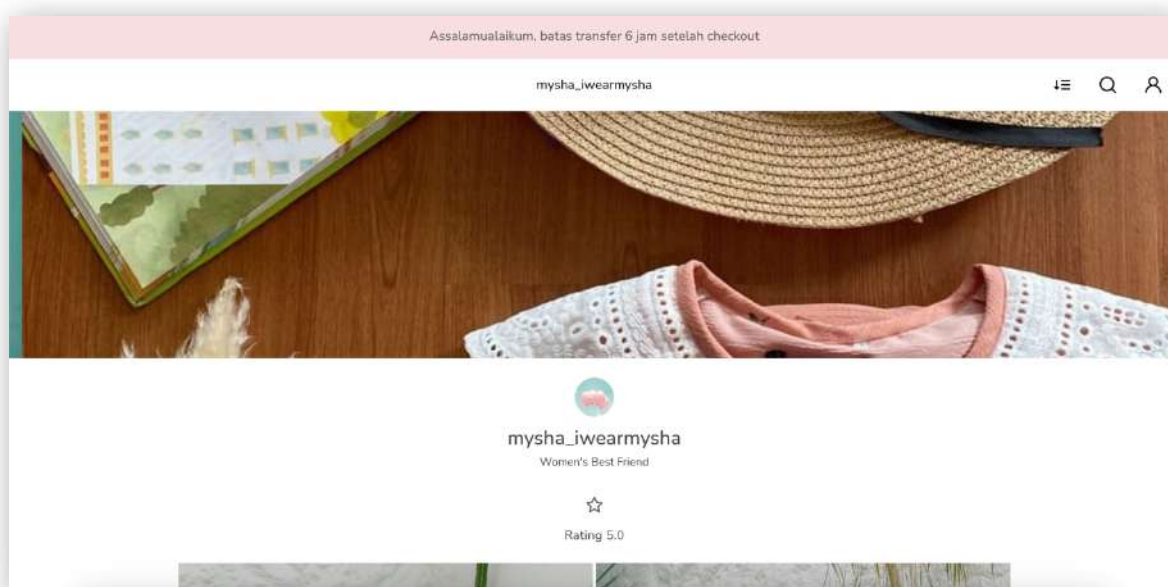
Gambar 2. 10 Tampilan *website zaysaku.com*

Dari antarmuka *website zaysaku.com* tersebut diambil beberapa kesimpulan berupa fitur yang terdapat pada *website*, kelebihan *website*, kekurangan *website*, dan hal yang bisa diambil menjadi referensi pada *website* tersebut untuk dimasukkan pada *website* toko Kazayya yang dirangkum pada Tabel 2.5 dibawah.

Tabel 2. 5 Review *website zaysaku.com*

<b>Nama Website</b>	Zaysaku.com
<b>Pemilik/Perusahaan</b>	Zaysaku
<b>Cakupan Usaha</b>	Nasional
<b>Fitur Utama</b>	Halaman beranda, detail produk, keranjang belanja, cek ongkir, <i>login</i>
<b>Kelebihan</b>	Tampilan <i>website</i> yang <i>responsive</i>
<b>Kekurangan</b>	Waktu checkout hanya 10 menit
<b>Hal yang bisa diadopsi</b>	Fitur cek ongkir

Pada Gambar 2.11 terdapat antarmuka sebuah website yang memiliki tema sejenis yaitu *website e-commerce* bernama *iwearmysha.com* yang memiliki beberapa fitur diantaranya halaman beranda, filter per kategori, dan juga fitur search.



Gambar 2. 11 Tampilan *website* *iwearmysha.com*

Dari antarmuka *website* *iwearmysha.com* tersebut diambil beberapa kesimpulan berupa fitur yang terdapat pada *website*, kelebihan *website*, kekurangan *website*, dan hal yang bisa diambil menjadi referensi pada *website* tersebut untuk dimasukkan pada *website* toko Kazayya yang dirangkum pada Tabel 2.6 dibawah.

Tabel 2. 6 Review *website* *iwearmysha.com*

<b>Nama Website</b>	<i>iwearmysha.com</i>
<b>Pemilik/Perusahaan</b>	Mysha_iwearmysha
<b>Cakupan Usaha</b>	Nasional
<b>Fitur Utama</b>	Halaman beranda, filter per kategori, fitur search
<b>Kelebihan</b>	Pemilihan warna yang sesuai dengan tema toko
<b>Kekurangan</b>	Tidak memiliki navbar, semua fitur dijadikan 1 halaman,
<b>Hal yang bisa diadopsi</b>	Fitur search produk, urutan produk berdasarkan yg tertinggi/terendah

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 *Specify the Context of Use***

Data dikumpulkan melalui tiga metode yaitu pencarian referensi, observasi lapangan, dan wawancara. Pencarian referensi dilakukan untuk mendapatkan landasan penelitian. Selain itu, wawancara digunakan untuk menggali data primer yang diperlukan untuk penelitian ini. Observasi lapangan juga dilaksanakan untuk mengamati situasi toko yang akan menghasilkan informasi yang relevan.

##### **3.1.1 Referensi**

Pada penelitian ini, studi pustaka dilakukan melalui pencarian dan pengumpulan berbagai referensi seperti artikel, jurnal, serta berbagai sumber informasi terkait sistem informasi jual beli *online*. Referensi tersebut akan dijadikan sebagai sumber rujukan dalam penyusunan tugas akhir ini. Sumber referensi diperoleh melalui beberapa *platform* atau portal ternama seperti Publish or Perish dan Google Scholar. Kata kunci yang digunakan untuk mencari jurnal terkait adalah "Sistem informasi jual beli online". Proses seleksi jurnal dipertimbangkan berdasarkan judul, abstrak, dan metode pada penelitian. Jurnal yang telah didapat dari platform ternama dan memenuhi kriteria seleksi dikumpulkan dan dibuat sebuah bingkai analisis untuk membandingkan metode yang digunakan pada penelitian serta hasil yang diperoleh jika metode tersebut digunakan. Hasil studi literatur dari berbagai referensi dijelaskan dan disajikan dalam BAB II yang berjudul "Landasan Teori".

##### **3.1.2 Wawancara**

Dalam penelitian ini, terdapat dua sesi wawancara yang dilakukan. Berikut penjelasan dari isi wawancara.

- a. Wawancara pertama dilakukan tanggal 1 September 2023 dengan narasumber Ibu Yuniar Purwaningrum selaku pemilik toko baju Kazayya. Pada wawancara pertama dilakukan pembahasan mengenai proses bisnis toko Kazayya dan permasalahan yang sedang terjadi di proses bisnis yang diterapkan sekarang. Wawancara dilakukan di suatu rumah makan di Surakarta bersama Ibu Yuniar seperti yang terlihat pada Gambar 3.1. Selain itu pada wawancara ini juga membahas tentang kendala yang dirasakan pada

proses penjualan yang saat ini dilakukan. Pada wawancara pertama, terdapat beberapa pertanyaan yang diajukan seperti berikut:

1. Bagaimana prosesi jual beli toko Kazayya pada sistem *offline*?
2. Bagaimana prosesi jual beli toko Kazayya pada sistem *online*?
3. Kendala apa yang dirasakan di proses penjualan *offline* dan *online* yang saat ini dilakukan?
4. Apakah perlu dibuat *website* untuk memudahkan proses jual beli di toko Kazayya?



Gambar 3.1 Wawancara pertama bersama Ibu Yuniar

Hasil dari wawancara pertama dirangkum di sebuah *notes* yang dicantumkan pada Gambar 3.2 . *Notes* tersebut berisi pertanyaan saat wawancara yang diberikan pada pemilik dan juga jawaban dari pertanyaan tersebut. Dari wawancara tersebut diperoleh kesimpulan bahwa proses bisnis yang diterapkan pada toko Kazayya menggunakan proses bisnis konvensional dimana proses transaksi pada toko Kazayya dilakukan secara manual. Penerapan proses bisnis yang konvensional ini memunculkan permasalahan pada toko, seperti kehilangan data pembeli yang sudah berlangganan, data produk yang berantakan, miskomunikasi ketersediaan produk, dan tidak ada perekapan data. Selain itu Ibu Yuniar juga ingin memperluas pemasaran ke berbagai kota tidak hanya Surakarta saja, ingin mengembangkan bisnisnya menjadi bisnis yang lebih besar dan menggunakan proses bisnis yang lebih profesional. Selain itu juga diperoleh kesimpulan bahwa fitur yang dibutuhkan pada sistem adalah fitur *login*, *register*, detail produk, kategori, halaman *cart*, prediksi ongkir, payment, profile, riwayat belanja, dan fitur *check out*.

### Wawancara 1

1. **prosesi jual beli kalo offline gmn? prosedur dr pelanggan dtg ke toko**
2. **prosesi jual beli online gmn?**
3. kendala yang dirasakan di proses penjualan offline dan online yang saat ini dilakukan?
4. apakah perlu dibuat website untuk memudahkan proses jual beli di toko kazayya?
5. kebutuhan fitur apa saja yg perlu diadakan di dalam website penjualan toko kazayya?

### Jawaban wawancara 1

1. (sudah terjawab pada diskusi tanya jawab di WhatsApp)
2. (sudah terjawab pada diskusi tanya jawab di WhatsApp)
3. kl online butuh data pembeli krn banyak pembeli yg repeat order tp selalu kehilangan data pembelinya krn tidak ada pendataan, byk pembeli yg repeat order sebuah produk yg sama tp tidak ada data produk jd bikin bingung produk mana yg masi ada sm udh abis, jd ada miskomunikasi ketersediaan produk, butuh perekapan data, mau lanjutin toko ke step bisnis selanjutnya menjadi executive bisnis bukan, cuma transaksi jual beli biasa, ingin memperluas pemasaran ke berbagai kota, ingin lebih punya nama
4. knp lebi milih website? krn gamau bergantung sm marketplace yang memiliki prosedur sendiri & biasanya menambah biaya admin

- ✓ logo bisnis
- ✓ login
- ✓ register
- ✓ detail produk
- ✓ kategori
- ✓ cart
- ✓ prediksi ongkir
- ✓ payment
- ✓ profile
- ✓ riwayat belanja
- ✓ check out

5.

Gambar 3. 2 Catatan hasil wawancara 1 kepada pemilik toko.

- b. Wawancara kedua dilakukan tanggal 7 September 2023 di rumah kediaman Ibu Yuniar di Surakarta yang membahas tentang kebutuhan toko serta fitur apa saja yang perlu dimasukkan ke dalam sistem seperti berapa halaman yang diperlukan pada *website*, kategori baju apa saja yang ada dalam website, data apa saja yang dibutuhkan serta diperlukan pada *website*. Gambar 3.3 menunjukkan prosesi wawancara kedua bersama Ibu Yuniar.



Gambar 3.3 Wawancara kedua bersama Ibu Yuniar

Hasil dari wawancara kedua dirangkum pada sebuah *notes* yang dicantumkan pada Gambar 3.4 dan 3.5 yang berisi tentang kategori produk pada toko Kazayya serta Use Case Diagram yang diperoleh. *Notes* tersebut berisi kesimpulan jawaban saat wawancara yang diberikan pada pemilik toko. Dari wawancara tersebut diperoleh kesimpulan bahwa kategori produk pada sistem terbagi menjadi 4 yaitu gamis, mukena, daster, dan jilbab. Sementara pengguna yang harus ada pada sistem terbagi menjadi 2 yaitu pembeli dan *admin*. Alasan adanya pengguna sebagai pembeli adalah karena *website* ini ditujukan untuk orang yang ingin membeli produk di toko Kazayya sehingga diberikan *use case* pengguna sebagai berikut dimana pembeli dapat melakukan *login* sebagai *customer*, *register* akun, melihat produk, dan memesan produk pada *website*. Sementara alasan adanya pengguna sebagai *admin* adalah karena pada sistem ini terdapat data produk, data kategori, dan data transaksi yang perlu di-*update* seiring ketersediaannya produk pada toko sehingga diberikan *use case admin* dimana *admin* dapat melakukan *login admin*, mengelola data produk, mengelola data kategori, dan mengelola data transaksi pada *website* agar data-data tersebut dapat ter-*update* seiring ketersediaan stok pada toko.

## Kategori Produk

### Gamis

Niara  
Nada  
Dhiya  
Shiren  
Kaleena  
Dzefa  
Khalila  
Khalisa  
Lana  
Dindy

### Mukena

Silk  
Rayon garmen motif  
Viscos polos  
Viscos motif  
Twill  
Rayon premium

### Daster

Lily  
Liana  
Linda

### Jilbab

Pet  
Bergo cadar  
Bergo katun  
Bergo jetblack

Gambar 3. 4 Kategori produk yang perlu dimasukkan pada sistem.

## Use Case Diagram

### PEMBELI

- login customer
- register
- melihat produk
- memesan produk (extend checkout)

### ADMIN

- login admin
- mengelola data produk (tambah & apus)
- mengelola data kategori (tambah n hapus)
- mengelola data transaksi

Gambar 3. 5 Kebutuhan pengguna yang perlu dimasukkan pada Use Case Diagram

### 3.1.3 Observasi

Pada fase observasi, dilaksanakan melalui pengamatan langsung terhadap situasi yang ada di toko Kazayya serta kegiatan yang berlangsung untuk mendapatkan data mengenai kondisi toko Kazayya seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.6. Tujuan pengamatan ini adalah untuk memahami operasional dan kegiatan yang terjadi pada toko Kazayya, dengan maksud untuk mendapatkan pemahaman tentang situasi di toko Kazayya.



Gambar 3.6 Kondisi toko *offline* dan proses observasi toko Kazayya

Hasil yang diperoleh melakukan observasi di toko Kazayya secara langsung adalah sebagai berikut :

- a. Toko Kazayya memiliki satu toko *offline* yang dijadikan untuk tempat jual beli secara langsung yaitu di Pasar Beteng yang terletak di Surakarta.
- b. Toko Kazayya memiliki gudang stok produk yang terletak di Serengan, Surakarta.
- c. Terdapat 4 penjaga yang menjaga toko *offline* secara bergiliran.
- d. Terdapat admin sosial media yang menjaga toko *online*.
- e. Mendapatkan proses bisnis dalam mengelola kegiatan di toko Kazayya.

## 3.2 *Specify User Requirements*

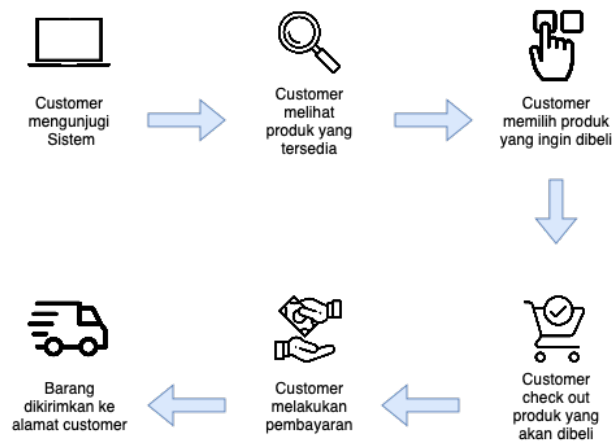
### 3.2.1 Analisis Proses Bisnis

#### Proses Bisnis Penjualan di Toko Sekarang

Pada bagian ini, akan dibahas perbandingan antara penjualan di toko Kazayya yang ada saat ini dengan saran-saran untuk meningkatkan penjualan di toko. Penjualan *offline* dilakukan dengan *customer* datang ke toko untuk membeli barang, lalu *customer* melihat produk yang tersedia di toko, setelah itu *customer* menanyakan stok produk kepada penjaga toko, lalu penjaga toko mengecek produk yang diminta oleh *customer*. Jika produk yang diinginkan *customer* tersedia pada toko, maka penjaga toko menunjukkan barang ke *customer*, setelah itu *customer* membayar barang yang sudah *fix* ingin dibeli melalui tunai atau transfer, dan barang diberikan kepada *customer*. Sementara penjualan *online* dilakukan dengan admin toko menyebar katalog produk melalui Instagram, WhatsApp, dan Facebook. Setelah itu *customer* melihat dan menanyakan stok produk kepada Admin, lalu admin mengecek stok produk di toko offline. Jika produk tersedia dan *customer* akan *fix* membeli, maka *customer* melakukan pembayaran melalui transfer. Setelah *customer* melakukan pembayaran, admin mengecek apakah pembayaran sudah masuk atau belum. Jika pembayaran sudah diterima maka admin mengirimkan barang ke alamat *customer*. Penjelasan proses bisnis di toko Kazayya dijelaskan disajikan selengkapnya dalam BAB II yang berjudul "Landasan Teori".

#### Proses Bisnis Usulan Penjualan di Toko

Proses bisnis yang diusulkan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan bantuan sistem informasi. Dalam rencana bisnis yang diajukan, terdapat beberapa perubahan dalam aktivitas operasional. Beberapa diantaranya adalah aktivitas *offline* memilih produk dan melakukan transaksi yang dulunya dilakukan dengan mendatangi toko langsung, serta aktivitas *online* memilih produk dan melakukan transaksi yang dulunya dilakukan dengan menghubungi *admin* sosial media dan melakukan transaksi melalui *online*, sekarang diubah dengan menggunakan sistem. Dengan penerapan sistem ini, akan mempermudah proses transaksi bagi *customer* dengan lebih mudah. Pada Gambar 3.7 dijelaskan usulan proses bisnis penjualan toko Kazayya dengan deskripsi bahwa yang perlu dilakukan *customer* saat ingin membeli produk adalah mengunjungi *website* terlebih dahulu, lalu melihat produk yang tersedia, setelah itu memilih produk yang ingin dibeli, lalu *customer* melakukan *check out* produk yang akan dibeli, lalu *customer* melakukan pembayaran, dan akhirnya barang dikirimkan ke alamat *customer*.



Gambar 3.7 Proses Bisnis Usulan transaksi penjualan toko Kazayya

### 3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem

#### Pengguna Sistem

Pengguna yang ada dalam sistem informasi ini meliputi hal berikut :

a. Admin

Admin merupakan pengguna yang bertanggung jawab untuk menjalankan tugas-tugas administratif terhadap sistem, seperti merawat sistem, dan melaksanakan berbagai tugas yang berkaitan dengan operasional sistem. Tugas admin yaitu mengolah data produk dan mengolah data transaksi penjualan serta pembelian.

b. Pembeli

Pembeli adalah pengguna yang memiliki hak akses untuk melihat produk dan melakukan pembelian produk.

#### Analisis Kebutuhan *Input*

Data-data yang diperlukan di kebutuhan *input* yaitu :

- Input daftar : nama, no\_hp, email, alamat, password.
- Input login : email, password.
- Data produk : id\_produk, nama\_produk, kategori\_produk, harga\_produk, foto\_produk, deskripsi\_produk, stok\_produk, berat\_produk.
- Data kategori : id\_kategori, nama\_kategori.

- e. Data pembelian: id\_pembelian, data\_pelanggan, tgl\_pembelian, total\_pembelian, alamat\_pengiriman, status\_pembelian, resi\_pengiriman, totalberat, provinsi, distrik, tipe, kodepos, ekspedisi, paket, ongkir, estimasi.
- f. Data pembayaran : id\_pembayaran, id\_pembelian, nama, bank, jumlah, tanggal, bukti.

### **Analisis Kebutuhan Proses**

Analisis kebutuhan proses merujuk pada langkah-langkah pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi pengguna aplikasi. Analisis kebutuhan proses dalam sistem ini melibatkan hal-hal tersebut :

- a. Proses pengelolaan data produk  
Pada proses ini admin akan mengelola data produk meliputi tambah produk, ubah produk, dan hapus data produk.
- b. Proses pengelolaan data kategori  
Pada proses ini admin akan mengelola data kategori meliputi tambah kategori, ubah kategori, dan hapus data kategori.
- c. Proses pengelolaan data transaksi  
Pada proses ini admin akan mengelola data pembelian yaitu mengubah data transaksi seperti sudah atau belum terkirimnya barang.

### **Analisis Kebutuhan *Output***

- a. Informasi data produk.
- b. Informasi nota pembayaran.
- c. Informasi data pembeli.
- d. Informasi laporan pembelian.

### Analisis Kebutuhan antarmuka

Analisis kebutuhan antarmuka dilakukan untuk menentukan tampilan yang cocok dengan preferensi pengguna, sehingga sistem yang dibuat dapat dengan lancar dipahami dan dimanfaatkan oleh pengguna. Berikut adalah komponen antarmuka yang diperlukan :

a. Antarmuka halaman *register*

Antarmuka ini berfungsi untuk mendaftarkan akun dan memasukkan data diri pengguna ke dalam *website*.

b. Antarmuka halaman *login*

Antarmuka ini berfungsi untuk memverifikasi pengguna agar bisa masuk ke dalam *website* menggunakan akun pengguna.

c. Antarmuka halaman beranda

Antarmuka ini berfungsi sebagai halaman utama *website* yang berisi ringkasan informasi dari *website* berupa *new arrival*, kategori produk, serta informasi *contact* toko.

d. Antarmuka halaman *profile*

Antarmuka ini berfungsi untuk menampilkan informasi data pengguna meliputi nama pengguna, no hp, email, asal kota, *order* pengguna, dan informasi alamat pengguna.

e. Antarmuka halaman detail produk

Antarmuka ini berfungsi untuk menampilkan produk dan deskripsinya sesuai produk yang dipilih.

f. Antarmuka halaman *cart*

Antarmuka ini berfungsi untuk menampilkan produk yang ditambahkan pada keranjang belanja oleh pengguna.

g. Antarmuka halaman *my orders*

Antarmuka ini berfungsi untuk menampilkan transaksi yang telah dilakukan serta produk yang telah dibeli oleh pembeli.

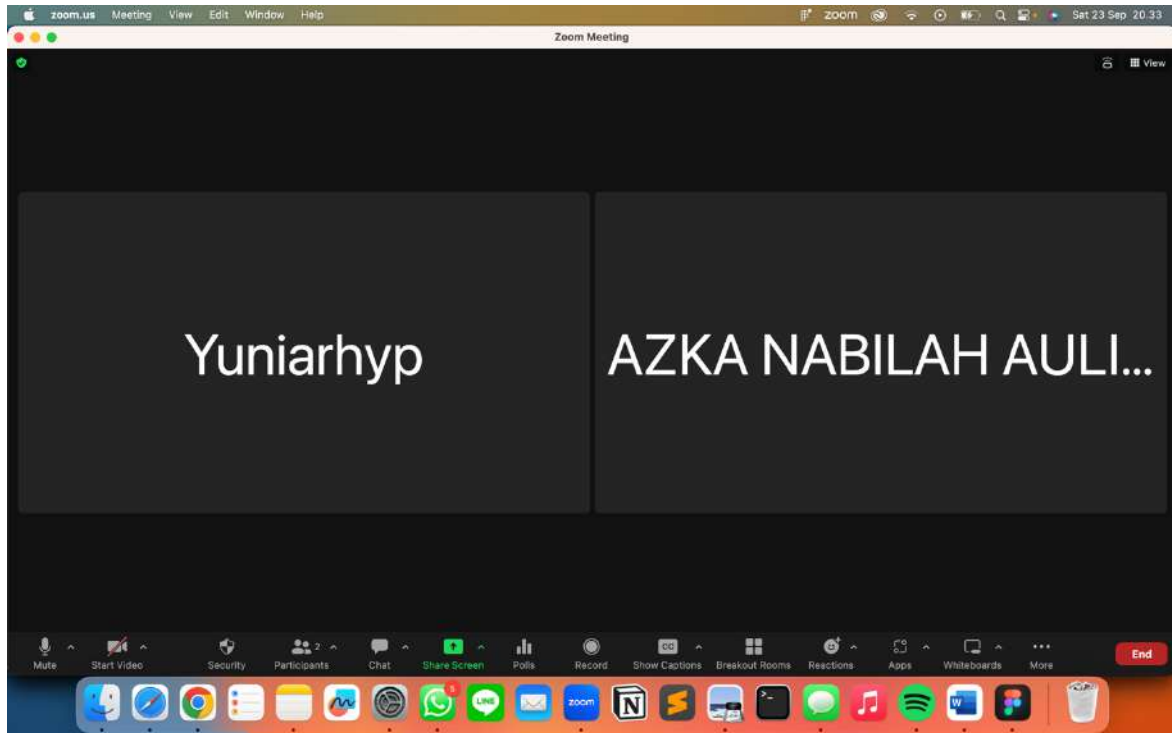
h. Antarmuka halaman *check out*

Antarmuka ini berfungsi untuk menampilkan halaman *check out*, yaitu halaman terakhir sebelum akan fiksasi melakukan pembayarannya.

i. Antarmuka halaman *payment*

Antarmuka ini berfungsi untuk melakukan pembayaran setelah pengguna *checkout* produk.

Pada tanggal 23 September 2023, dilakukan Zoom Meeting bersama ibu Yuniar untuk membahas rancangan antarmuka pada sistem informasi Kazayya seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.8. Melalui diskusi Zoom Meeting ini, dihasilkan seluruh rancangan antarmuka yang telah disesuaikan oleh kebutuhan pemilik. Rancangan ini yang akan menjadi sumber rujukan pada implementasi *website* Kazayya.

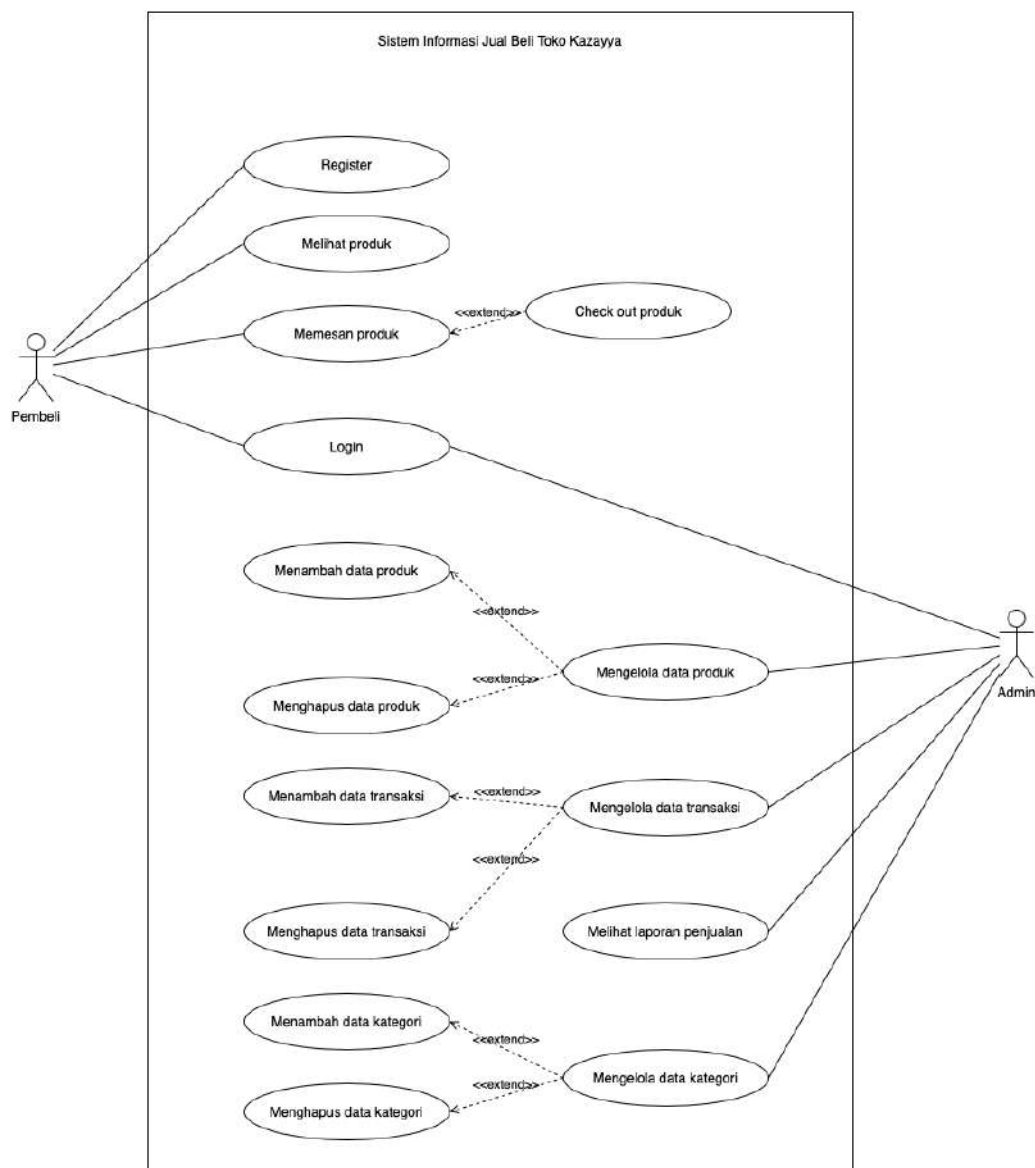


Gambar 3.8 Diskusi mengenai rancangan antarmuka melalui Zoom

### 3.3 Produce Design Solution

#### 3.3.1 Use Case Diagram

Pada penelitian ini, terdapat dua aktor yang terlibat dalam interaksi dalam sistem, yaitu pembeli, dan *admin* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.9. Pembeli pada sistem ini dapat melakukan empat hal, yaitu melakukan *register*, melakukan *login*, melihat produk, dan memesan produk. Sementara *admin* pada sistem ini dapat melakukan empat hal, yaitu mengelola data produk, mengelola data kategori, mengelola data transaksi, dan mengolah laporan pembelian.



Gambar 3.9 Use Case Diagram

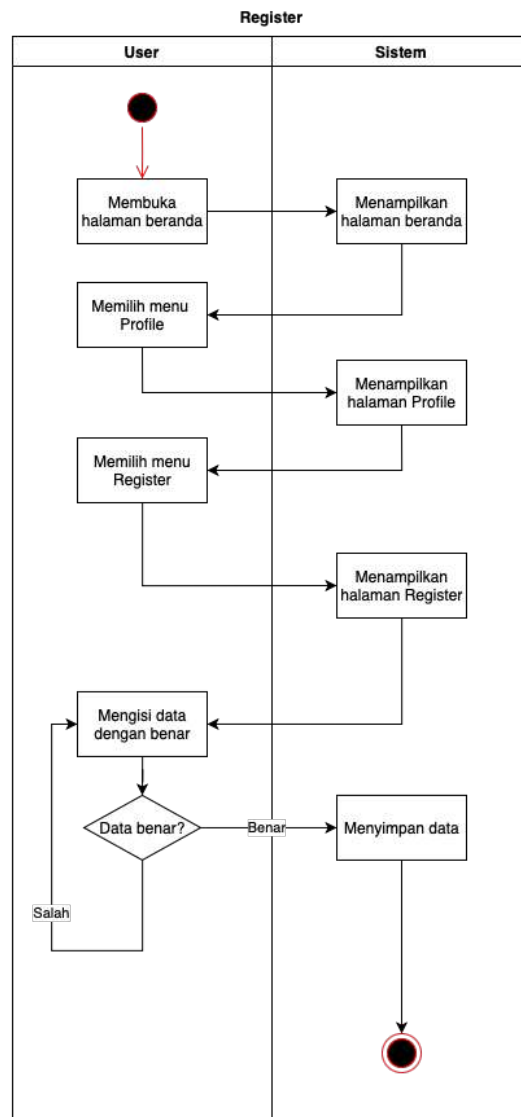
Berikut adalah penjelasan Use Case Diagram sistem informasi penjualan toko Kazayya.

- a. Pembeli : Orang yang dapat mengakses atau menggunakan sistem.
- b. Admin : Orang yang dapat mengakses seluruh halaman pada sistem dan mengelola seluruh data pada sistem.
- c. Register : Aktivitas pertama yang dilakukan oleh pengguna saat pertama kali masuk ke dalam sistem adalah mendaftarkan akun pada sistem.
- d. Login : Setelah mendaftarkan akun pada sistem, aktivitas yang selanjutnya dilakukan adalah Login agar bisa masuk ke dalam sistem.
- e. Melihat produk : Use Case ini mengizinkan pengguna untuk mengakses semua produk yang tersedia pada *website*.
- f. Memesan produk : Use Case ini mengizinkan pengguna untuk melakukan pemesanan terhadap produk yang tersedia pada *website*.
- g. Mengelola data produk : Use Case ini mengizinkan pengguna untuk mengubah data produk yang ada pada *website*.
- h. Mengelola data kategori : Use Case ini mengizinkan pengguna untuk mengubah data kategori yang ada pada *website*.
- i. Melihat laporan penjualan : Use Case ini mengizinkan pengguna untuk melihat laporan penjualan yang terjadi pada sistem.
- j. Mengolah data transaksi : Use Case ini mengizinkan pengguna untuk mengolah data transaksi pada *website*.

### 3.3.2 Activity Diagram

#### a. Activity Diagram Register

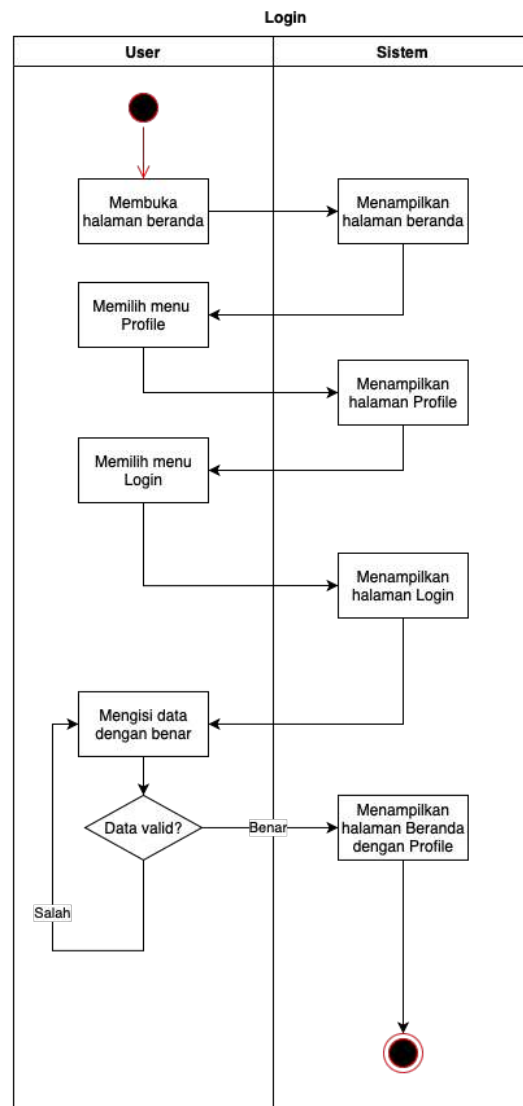
*Activity diagram register* merupakan desain alur kegiatan pembeli saat mendaftar akun pada *website*. Pada kegiatan *register*, pembeli memasukkan data diri ke dalam *website* agar akun bisa terdaftar dengan data yang valid. *Activity diagram register* dapat dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Activity Diagram *Register*

b. *Activity Diagram Login*

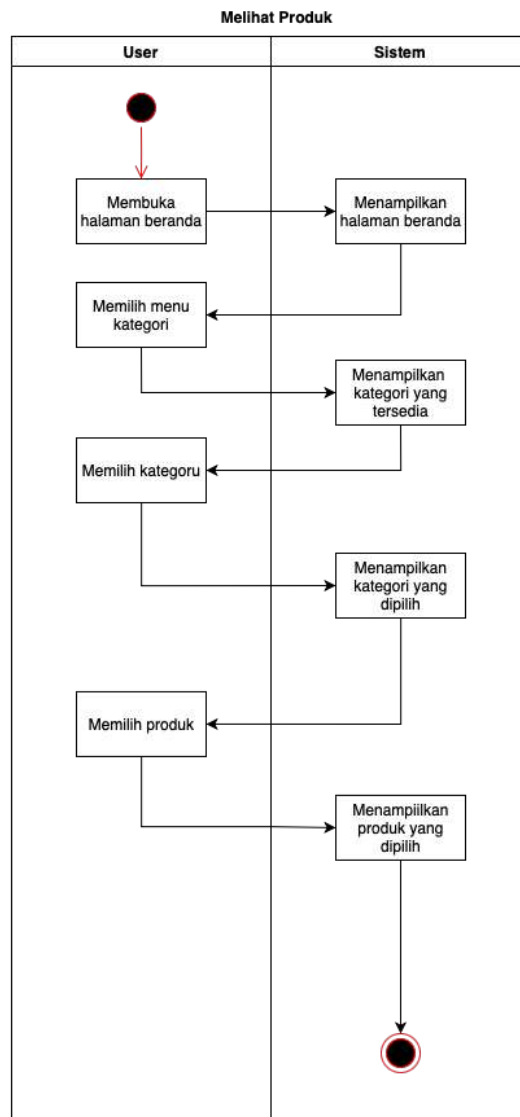
*Activity diagram login* merupakan desain alur kegiatan pembeli saat ingin masuk ke dalam *website* menggunakan akun yang telah terdaftar saat *register*. Pada kegiatan *login*, pembeli memasukkan data akun yang valid ke dalam *website* agar bisa masuk ke dalam *website*. *Activity diagram login* dapat dilihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Activity Diagram *Login*

c. *Activity Diagram Melihat Produk*

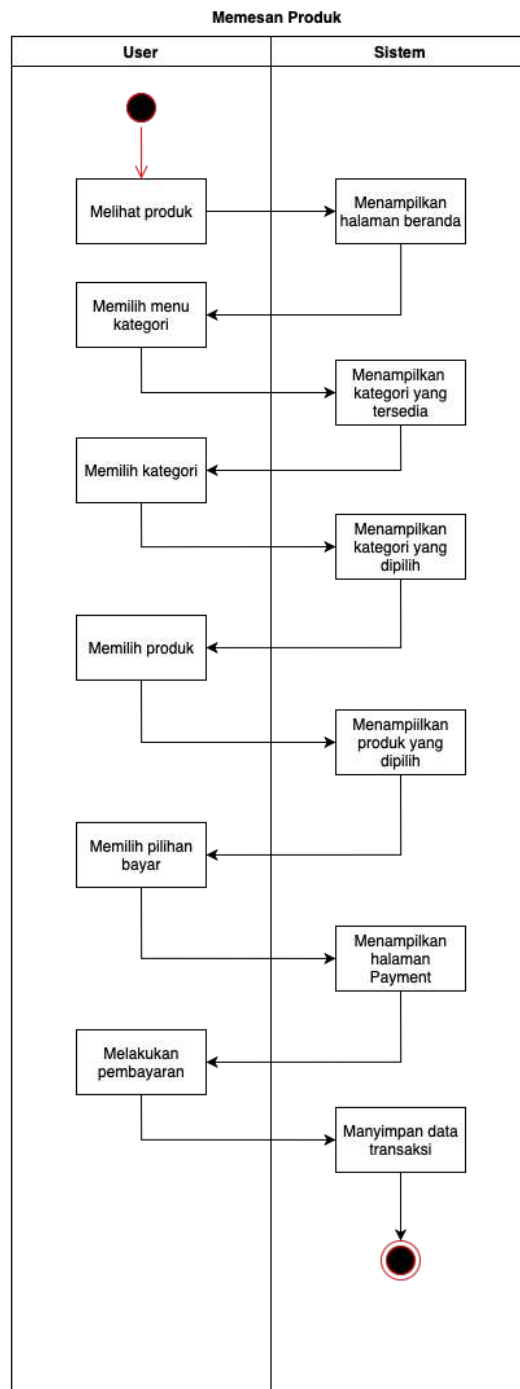
*Activity diagram melihat produk* merupakan desain alur kegiatan pembeli saat ingin melihat produk yang tersedia pada *website*. Pada kegiatan melihat produk, pembeli dapat melihat seluruh informasi produk yang tersedia pada *website*. *Activity diagram melihat produk* dapat dilihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 Activity Diagram Melihat Produk

d. *Activity Diagram* Memesan Produk

*Activity* diagram memesan produk merupakan desain alur kegiatan pembeli saat ingin memesan produk yang tersedia. Pada kegiatan memesan produk, pembeli memasukkan barang ke dalam keranjang belanja dan melakukan pembayaran. *Activity* diagram memesan produk dapat dilihat pada Gambar 3.13.

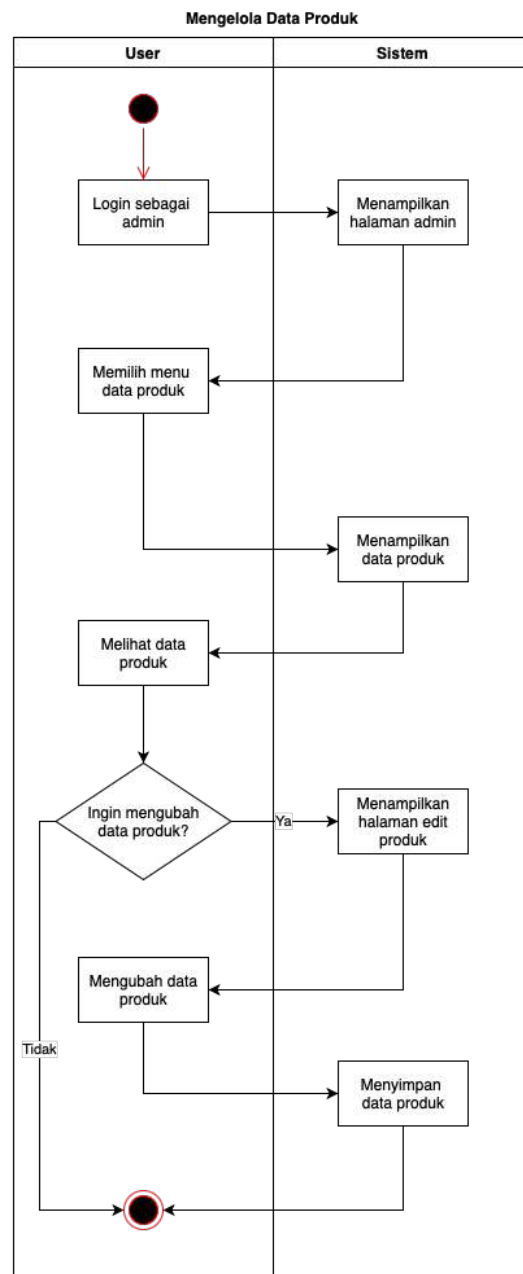


Gambar 3.13 Activity Diagram Memesan Produk

e. *Activity Diagram* Mengelola Data Produk

*Activity* diagram mengelola data produk merupakan desain alur kegiatan admin saat ingin mengubah data pada produk seperti nama produk, deskripsi produk, dan stok produk. Pada kegiatan mengelola data produk, admin dapat mengubah data produk seperti menambah dan

menghapus data produk. *Activity* diagram mengelola data produk dapat dilihat pada Gambar 3.14.

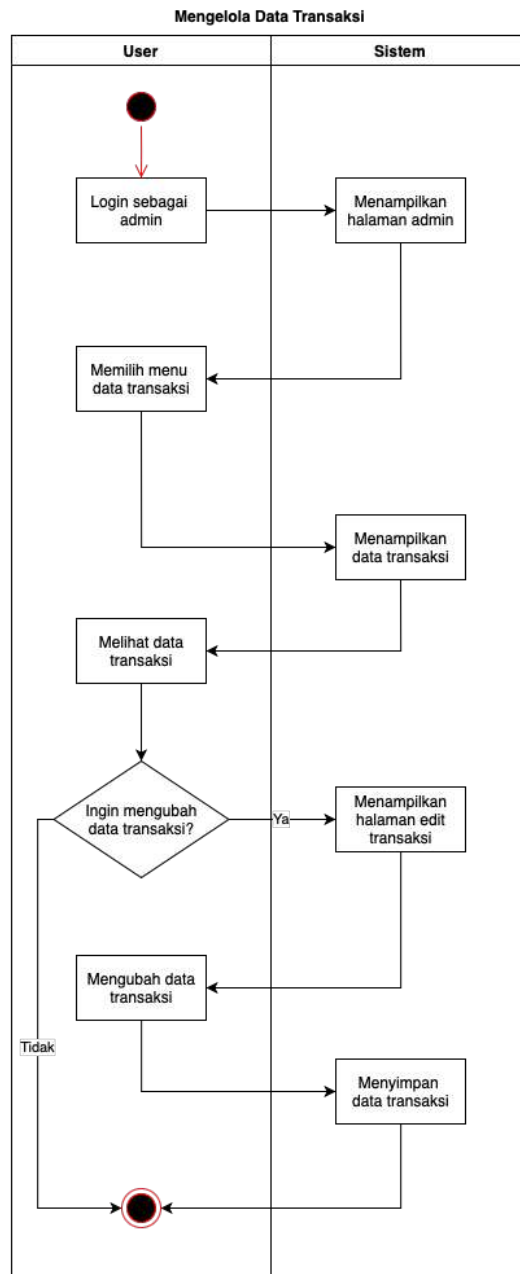


Gambar 3. 14 Activity Diagram Mengelola Data Produk

f. *Activity Diagram* Mengelola Data Transaksi

*Activity* diagram mengelola data transaksi merupakan desain alur kegiatan admin saat ingin mengubah data transaksi pada *website*. Pada kegiatan mengelola data transaksi, admin

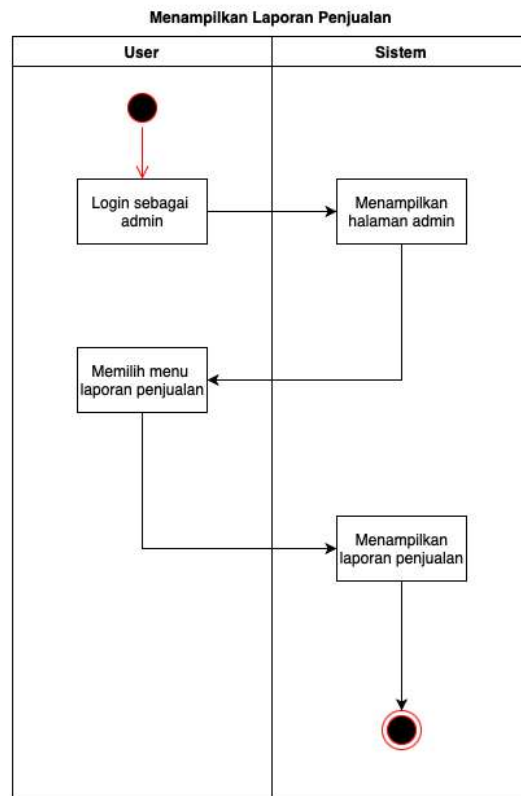
dapat mengubah data transaksi seperti menambah dan menghapus data transaksi. *Activity* diagram mengelola data transaksi dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 Activity Diagram Mengelola Data Transaksi

g. *Activity Diagram* Menampilkan Laporan Penjualan

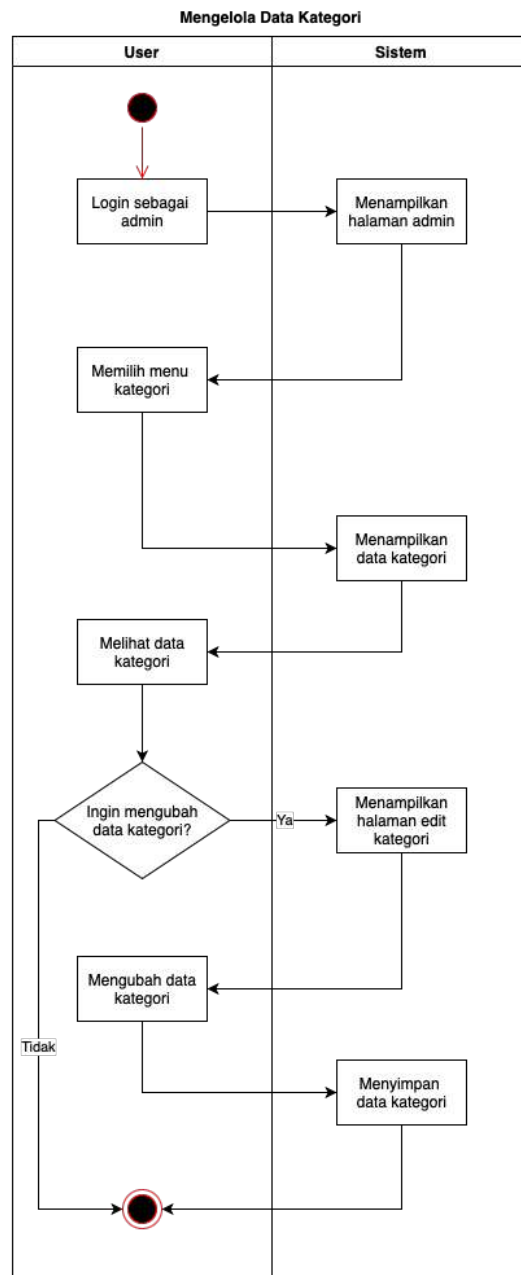
*Activity* diagram menampilkan laporan penjualan merupakan desain alur kegiatan admin saat ingin melihat laporan penjualan pada website. *Activity* diagram melihat laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16 Activity Diagram Menampilkan Laporan Penjualan

h. *Activity Diagram* Mengelola Data Kategori

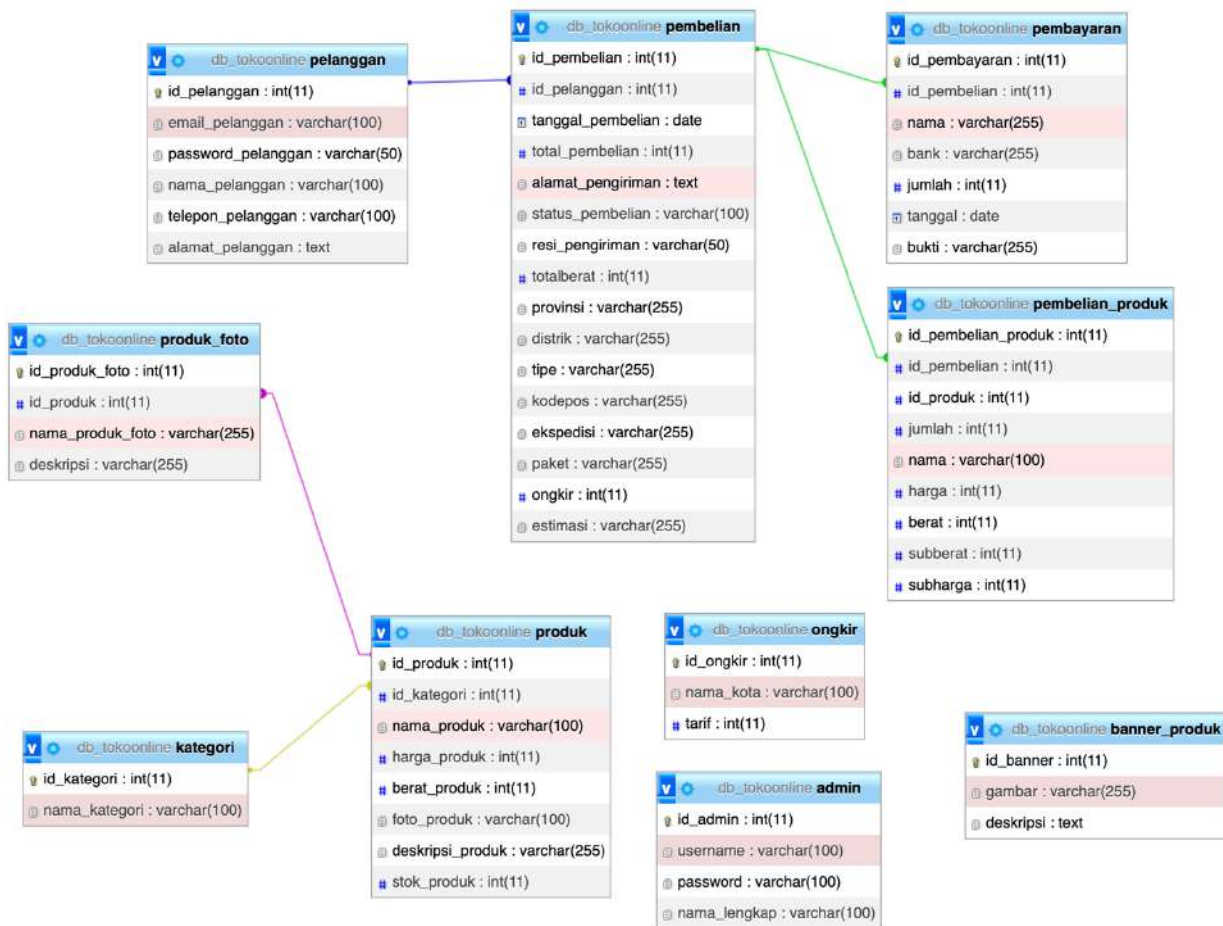
*Activity* diagram mengelola data kategori merupakan desain alur kegiatan admin saat ingin mengatur atau mengolah data pada kategori. *Activity* diagram mengelola data kategori dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17 Activity Diagram Mengelola Data Kategori

### 3.3.3 Rancangan *Database*

Perancangan basis data bertujuan untuk meningkatkan kemudahan dalam menjalankan operasi penyimpanan, modifikasi, serta penarikan. Relasi adalah ikatan yang menghubungkan tabel yang mencerminkan hubungan di antara entitas atau objek dalam dunia nyata. Hubungan antar tabel dalam sistem yang akan dibangun dijelaskan di Gambar 3.18 sebagai berikut:



Gambar 3.18 Relasi Database

Pada Gambar 3.18 ada keterkaitan antara tabel yang digunakan untuk mengilustrasikan interaksi di antara tabel. Pada penelitian sistem informasi Kazayya, terdapat empat tabel yang digunakan, yaitu:

- a. Tabel pelanggan

Tabel pelanggan digunakan dalam menyimpan data pembeli yang bisa dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel pelanggan

Kolom	Type Data	Nama Kunci
id_pelanggan	int(11)	PK
email_pelanggan	varchar(100)	
password_pelanggan	varchar(50)	
nama_pelanggan	varchar(100)	

telepon_pelanggan	varchar(100)	
alamat_pelanggan	text	

b. Tabel pembelian

Tabel pembelian digunakan dalam menyimpan data pembelian yang bisa dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel pembelian

<b>Kolom</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Nama Kunci</b>
id_pembelian	int(11)	PK
id_pelanggan	int(11)	FK
tanggal_pembelian	ddate	
total_pembelian	int(11)	FK
alamat_pengiriman	text	FK
status_pembelian	varchar(100)	
resi_pengiriman	varchar(50)	
totalberat	int(11)	
provinsi	varchar(255)	
distrik	varchar(255)	
tipe	varchar(255)	
kodepos	varchar(255)	
ekspedisi	varchar(255)	
paket	varchar(255)	
ongkir	int(11)	
estimasi	varchar(255)	

c. Tabel pembayaran

Tabel pembayaran digunakan dalam menyimpan data pembayaran yang bisa dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel pembayaran

<b>Kolom</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Nama Kunci</b>
id_pembayaran	int(11)	PK

id_pembelian	int(11)	FK
nama	varchar(255)	
bank	varchar(255)	
jumlah	int(11)	
tanggal	date	
bukti	varchar(255)	

d. Tabel pembelian produk

Tabel pembelian produk digunakan dalam menyimpan data pembelian produk yang bisa dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Tabel pembelian produk

Kolom	Tipe Data	Nama Kunci
id_pembelian_produk	int(11)	PK
id_pembelian	int(11)	FK
id_produk	int(11)	FK
jumlah	int(11)	
nama	varchar(100)	
harga	int(11)	
berat	int(11)	
subberat	int(11)	
subharga	int(11)	

e. Tabel produk

Tabel produk digunakan dalam menyimpan data produk yang bisa dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Tabel produk

Kolom	Tipe Data	Nama Kunci
id_produk	int(11)	PK
id_kategori	int(11)	FK
nama_produk	varchar(100)	
harga_produk	int(11)	
berat_produk	int(11)	
foto_produk	varchar(100)	

deskripsi_produk	varchar(255)	
stok_produk	int(11)	

f. Tabel foto produk

Tabel foto produk digunakan dalam menyimpan data foto produk yang bisa dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Tabel foto produk

Kolom	Tipe Data	Nama Kunci
id_produk_foto	int(11)	PK
id_produk	int(11)	FK
nama_produk_foto	varchar(255)	
deskripsi	varchar(255)	

g. Tabel kategori

Tabel kategori digunakan dalam menyimpan data kategori yang bisa dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Tabel Kategori

Kolom	Tipe Data	Nama Kunci
id_kategori	int(11)	PK
nama_kategori	varchar(100)	

h. Tabel ongkir

Tabel ongkir digunakan dalam menyimpan data ongkos kirim pembelian yang bisa dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Tabel Ongkir

Kolom	Tipe Data	Nama Kunci
id_ongkir	int(11)	PK
nama_kota	varchar(100)	
tarif	int(11)	

## i. Tabel banner\_produk

Tabel banner produk digunakan dalam menyimpan data banner produk yang bisa dilihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Tabel banner\_produk

Kolom	Tipe Data	Nama Kunci
id_banner	int(11)	PK
gambar	varchar(255)	
deskripsi	text	

## j. Tabel admin

Tabel admin digunakan dalam menyimpan data admin yang bisa dilihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Tabel Admin

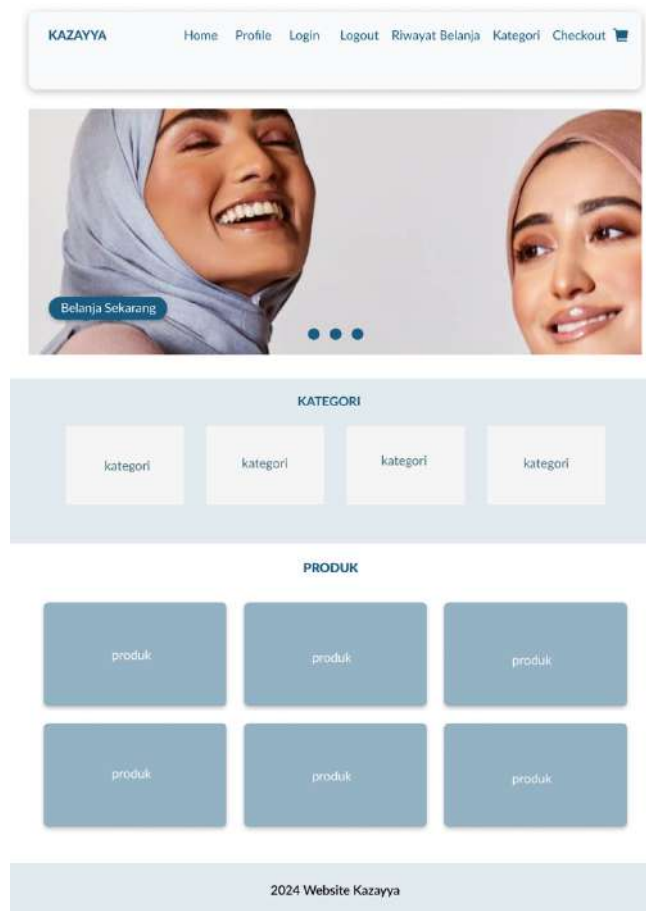
Kolom	Tipe Data	Nama Kunci
id_admin	int(11)	PK
username	varchar(100)	
password	varchar(100)	
nama_lengkap	varchar(100)	

### 3.3.4 Rancangan *User Interface*

Pada sistem informasi yang dibangun untuk toko Kazayya, terdapat berbagai desain antarmuka yang telah dirancang, berikut adalah desain antarmuka untuk sistem informasi toko Kazayya.

## a. Halaman beranda

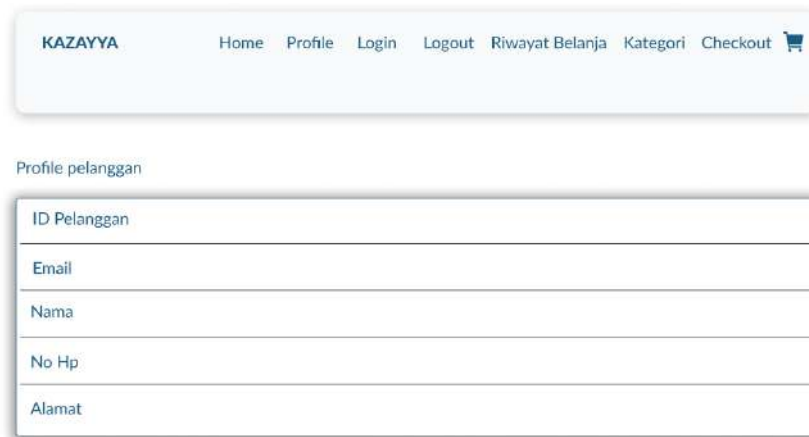
Halaman beranda berisi ringkasan informasi mengenai keseluruhan isi *website*. Halaman ini adalah halaman utama pada *website*. Pembeli akan diarahkan ke halaman ini pada saat pertama kali mengunjungi *website*. Halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 3.19.




Gambar 3.19 Halaman beranda

b. Halaman *profile*

Halaman *profile* adalah halaman yang menunjukkan identitas pengguna yang menggunakan *website* saat itu. Halaman ini akan menampilkan nama pembeli yang sedang menggunakan *website*. Halaman *profile* dapat dilihat pada Gambar 3.20.

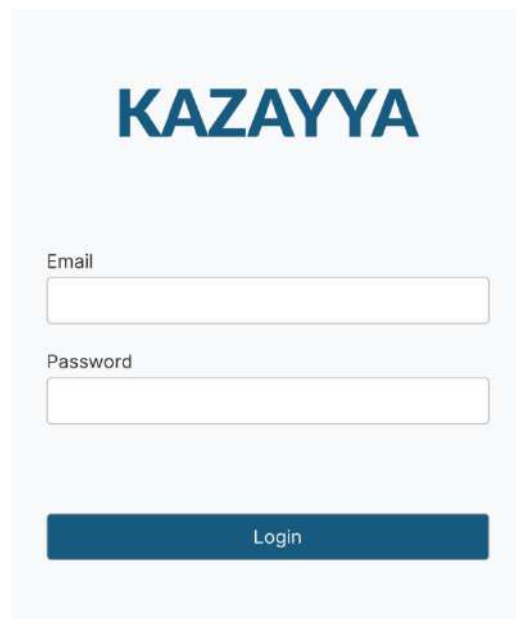


KAZAYYA		Home	Profile	Login	Logout	Riwayat Belanja	Kategori	Checkout	
Profile pelanggan									
ID Pelanggan									
Email									
Nama									
No Hp									
Alamat									

Gambar 3.20 Halaman *profile*

c. Halaman *login*

Halaman *login* berupa halaman saat pengguna diharuskan untuk masuk menggunakan akun ke dalam *website*. Halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 3.21.



KAZAYYA

Email

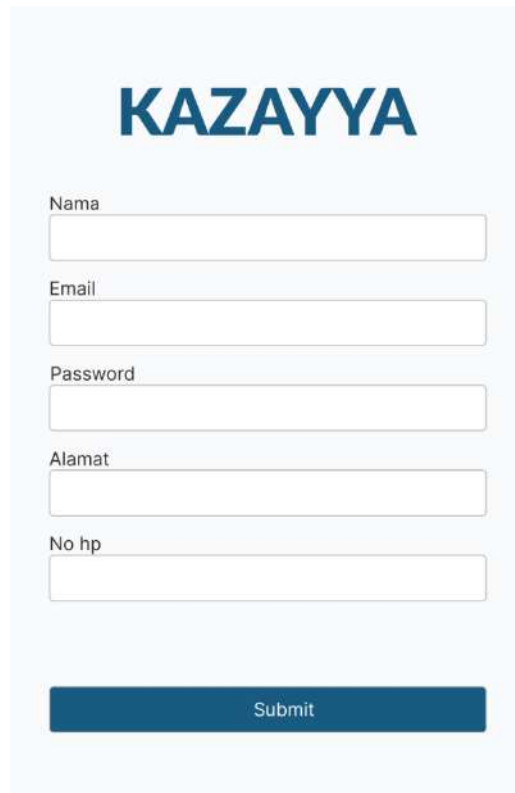
Password

Login

Gambar 3.21 Halaman *login*

d. Halaman *register*

Halaman *register* adalah halaman saat pengguna belum memiliki akun saat ingin melakukan *login*. Pengguna diharuskan mendaftarkan akun dengan mengisi data diri pada *website* untuk mendaftarkan akunnnya. Halaman *register* dapat dilihat pada Gambar 3.22.



**KAZAYYA**

Nama

Email

Password

Alamat

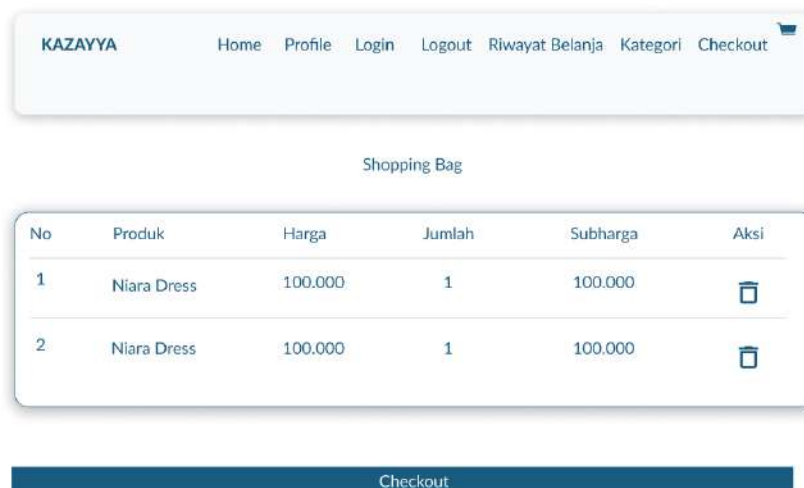
No hp

[Submit](#)

Gambar 3.22 Halaman *register*

e. Halaman *cart*

Halaman *cart* adalah halaman keranjang belanja yang berisi produk-produk yang ditambahkan ke keranjang oleh pembeli. Halaman *cart* dapat dilihat pada Gambar 3.23.



KAZAYYA    Home   Profile   Login   Logout   Riwayat Belanja   Kategori   Checkout

Shopping Bag

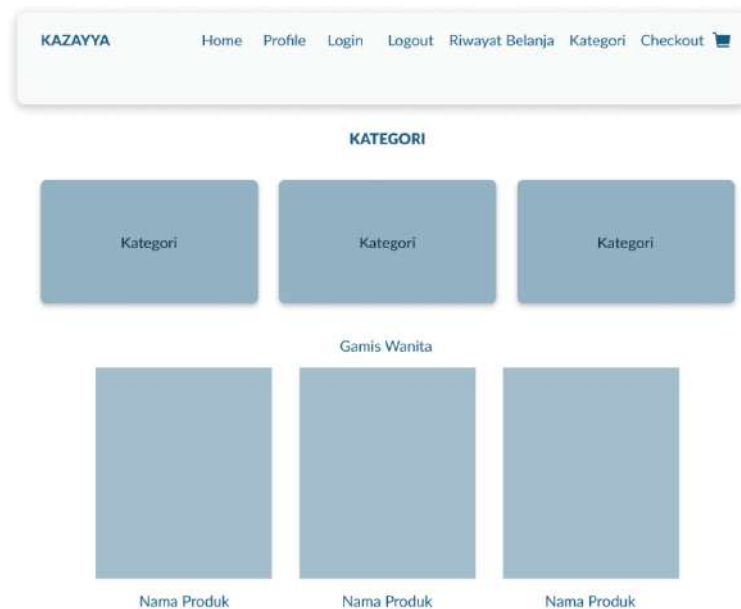
No	Produk	Harga	Jumlah	Subharga	Aksi
1	Niara Dress	100.000	1	100.000	
2	Niara Dress	100.000	1	100.000	

[Checkout](#)

Gambar 3.23 Halaman *cart*

f. Halaman kategori/koleksi

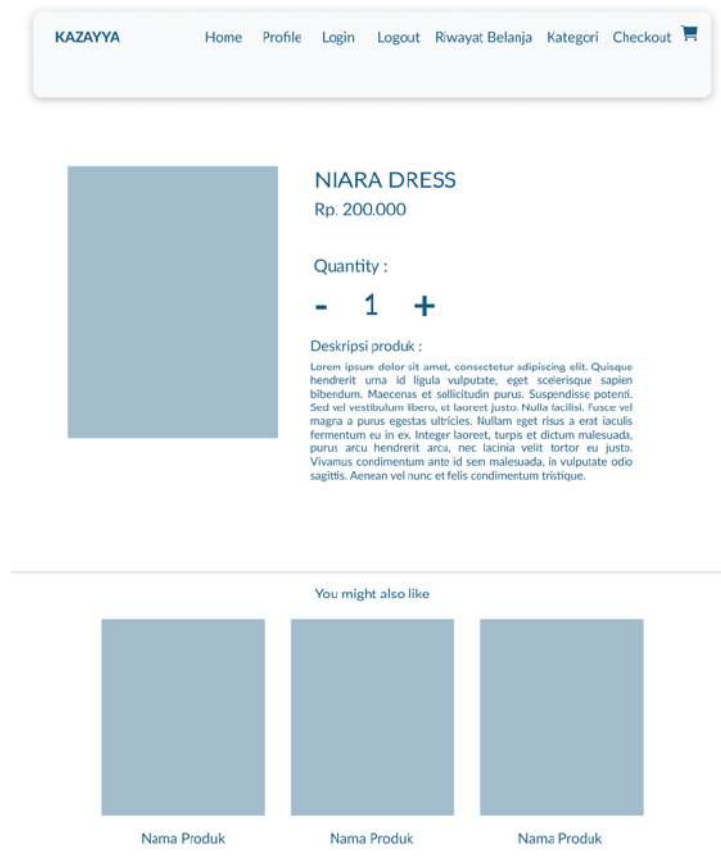
Halaman kategori/koleksi adalah halaman yang mem-*filter* produk sesuai dengan kategorinya. Produk-produk akan ditampilkan sesuai kategori yang dipilih. Halaman kategori dapat dilihat pada Gambar 3.24.



Gambar 3.24 Halaman kategori/koleksi

g. Halaman detail produk

Halaman detail produk adalah halaman yang menampilkan detail dari produk yang dipilih. Detail produk berupa nama produk, kategori produk, *size* produk, harga produk, foto produk, detail produk, dan ketersediaan stok produk. Halaman detail produk dapat dilihat pada Gambar 3.25.



Gambar 3.25 Halaman detail produk

h. Halaman *my orders*

Halaman *my orders* adalah halaman yang menampilkan seluruh riwayat transaksi yang telah dilakukan serta produk yang telah dibeli oleh pembeli. Halaman *my orders* dapat dilihat pada Gambar 3.26.

KAZAYYA Home Profile Login Logout Riwayat Belanja Kategori Checkout

My Orders

No	Tanggal	Status	Total	Opsi
1	1 Januari 2024	sudah kirim	200.000	Nota <input type="button" value="Input Pembayaran"/>
2	2 Januari 2024	pending	200.000	Nota <input type="button" value="Lihat Pembayaran"/>

Gambar 3.26 Halaman *my orders*

i. Halaman *check out*

Halaman *check out* adalah halaman yang ditampilkan saat meng-klik tombol *check out* pada halaman *cart*. Halaman ini adalah halaman terakhir sebelum akan fiksasi melakukan pembayaran. Halaman ini berisi alamat pembeli yang digunakan untuk mengirim produk, metode pembayaran, dan ringkasan produk yang akan dibeli. Halaman *check out* dapat dilihat pada Gambar 3.27.

KAZAYYA Home Profile Login Logout Riwayat Belanja Kategori Checkout

Checkout

Address

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque hendrerit urna id ligula vulputate, eget scelerisque sapien bibendum. Maecenas et sollicitudin purus. Suspendisse potenti. Sed vel vestibulum libero, ut laoreet justo.

username no hp

Summary

	Niara Dress	100.000
1 Pcs		
	Niara Dress	100.000
1 Pcs		

Checkout

Gambar 3.27 Halaman *check out*

j. Halaman *payment*

Halaman *payment* adalah halaman yang ditampilkan setelah pembeli melakukan *check out* produk. Di halaman ini pembeli melakukan pembayaran menggunakan metode pembayaran yang dipilih oleh pembeli. Setelah produk berhasil dibayar, produk akan dikirimkan ke alamat pembeli. Halaman *payment* dapat dilihat pada Gambar 3.28.

No	Produk	Harga	Jumlah	Subtotal	Subberat
1	Niara Dress	100.000	1	100.000	1 gram
2	Niara Dress	100.000	1	100.000	1 gram

Gambar 3.28 Halaman *payment*

### 3.3.5 Pembuatan Sistem

Pada tahap pembuatan sistem terdapat proses pemrograman perangkat lunak yang sebenarnya dan dibangun sesuai dengan spesifikasi desain yang telah dibuat.

### 3.4 Evaluate Design

Pengujian sistem dilakukan setelah proses pemrograman selesai. Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini adalah *blackbox testing* dan *user acceptance testing*.

#### 3.4.1 Black box Testing

*Black box testing* adalah metode pengujian *software* yang berfokus pada fungsionalitas sistem untuk memastikan apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan spesifikasi fungsional yang dibutuhkan oleh pengguna atau tidak. Pengujian ini juga untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi pada saat melakukan *input* atau *output* pada sistem. Pada *black box testing*, penguji akan diminta untuk mengevaluasi sistem seolah-olah mereka adalah pengguna sistem tersebut.

Proses pengujian dilakukan dengan memberikan sistem kepada penguji. Setelah itu penguji diberi beberapa skenario pengujian yang telah dibuat oleh penulis. Skenario pengujian adalah contoh tindakan yang akan dilakukan oleh pengguna sebenarnya, dengan tujuan untuk menentukan apakah sistem mengandung kesalahan atau *bug* saat aktivitas tersebut dilakukan. Setelah diberikan skenario pengujian, penguji diminta untuk menjalankan aktivitas pada sistem

sesuai skenario pengujian. Kemudian, penguji diminta untuk mengisi kuesioner sesuai dengan *experience* yang mereka alami saat menggunakan sistem.

Kuesioner berisi kolom yang berupa skenario aktivitas yang sudah ditentukan oleh penulis. Kolom yang terdapat pada kuesioner adalah *test scenario*, *test case*, hasil yang diharapkan, dan keterangan. Kolom fitur merupakan fitur pada sistem yang akan dianalisis. Kolom *test scenario* menunjukkan skenario aktivitas *input/steps* yang dilakukan pengguna pada sistem untuk menguji fungsionalitasnya. Kolom hasil yang diharapkan menunjukkan *output* yang diharapkan saat pengguna melakukan *test scenario*. Kolom hasil pengujian merupakan hasil sebenarnya yang ditampilkan. Keterangan berisi status keberhasilan dalam melakukan skenario aktivitas berupa BERHASIL atau TIDAK BERHASIL sesuai dengan hasil yang diharapkan atau tidak. Tabel 3.11 berikut merupakan template tabel pengujian *black box*.

Tabel 3.11 Template tabel pengujian test skenario *black box*.

No	Fitur	<i>Test Scenario</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Keterangan
----	-------	----------------------	-----------------------	-----------------	------------

Setelah mendapatkan hasil pengujian test skenario, selanjutnya adalah menghitung persentase keberhasilan dari seluruh hasil pengujian. Berikut adalah perhitungan persentase keberhasilan fungsi aplikasi menggunakan pengujian *black box* ;

$$\text{Persentase keberhasilan} = \frac{\text{Jumlah skenario berhasil}}{\text{Jumlah semua skenario}} \cdot 100\%$$

### 3.4.2 *User Acceptance Testing (UAT)*

*User Acceptance Testing* adalah metode pengujian tahap akhir untuk memastikan bahwa *software* telah siap digunakan pada lingkungan *software* akan dirilis. Pengujian ini dilakukan oleh pengguna sistem yang sebenarnya. Pada pengujian UAT, pengguna akhir akan melakukan skenario pengujian yang menggambarkan aktivitas yang sebenarnya akan mereka lakukan saat menggunakan sistem. Yang diujikan dalam pengujian ini adalah fungsi sistem, *input-an* data, dan memastikan bahwa sistem beroperasi sesuai dengan harapan serta memenuhi kebutuhan bisnis mereka. Jika terdapat kesalahan atau ketidaksesuaian pada fungsi dan spesifikasinya, pengguna akan memberikan *feedback* kepada tim pengembang untuk melakukan perbaikan sebelum sistem diimplementasikan.

Pengujian UAT melibatkan beberapa pengguna yaitu pemilik, admin, dan 2 pembeli. Proses pengujian UAT dilakukan dengan memberikan demonstrasi sistem kepada pengguna,

kemudian pengguna dapat mencoba sistem tersebut. Selanjutnya pengguna diminta untuk menjawab pertanyaan dalam kuesioner sambil menggunakan sistem. Tabel 3.12 Berikut adalah perhitungan analisis hasil pengujian UAT.

Tabel 3.12 Tabel Kategori Penilaian

Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Cukup Setuju (CS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Tabel 3.12 akan menjadi acuan untuk menghitung bobot dari nilai responden. Cara menghitung bobot tiap nilai responden adalah sebagai berikut.

$$\text{Bobot} = \text{total responden} \times \text{bobot nilai}$$

Tabel 3.13 berikut adalah template hasil bobot nilai responden.

Tabel 3.13 Template tabel hasil bobot nilai responden

No	Pertanyaan	Bobot Nilai Responden					Total Bobot
		STS	TS	CS	S	SS	

Setelah mendapatkan bobot tiap nilai responden dan total bobot, langkah selanjutnya adalah menghitung rata-rata dan persentase. Berikut adalah cara menghitung nilai rata-rata dan persentase ;

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\text{Jumlah bobot nilai responden}}{\text{Total responden}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Nilai rata - rata}}{\text{Bobot maksimum}} \cdot 100\%$$

Tabel 3.14 berikut adalah tabel untuk membuat nilai rata-rata dan persentase.

Tabel 3.14 Template tabel hasil persentase pertanyaan UAT

Pertanyaan	Nilai jumlah	Nilai Rata-Rata	Presentase	Rata-rata komponen
------------	--------------	-----------------	------------	--------------------

Pengujian telah dilakukan kepada pengguna pada tanggal 20 Juni 2024 yang dihadiri oleh Pemilik, Admin, dan 2 Pembeli seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.29. Pengujian dilakukan sesuai instruksi dan *checkpoint* yang telah dibuat oleh peneliti.



Gambar 3.29 Pengujian sistem bersama pengguna

## BAB IV

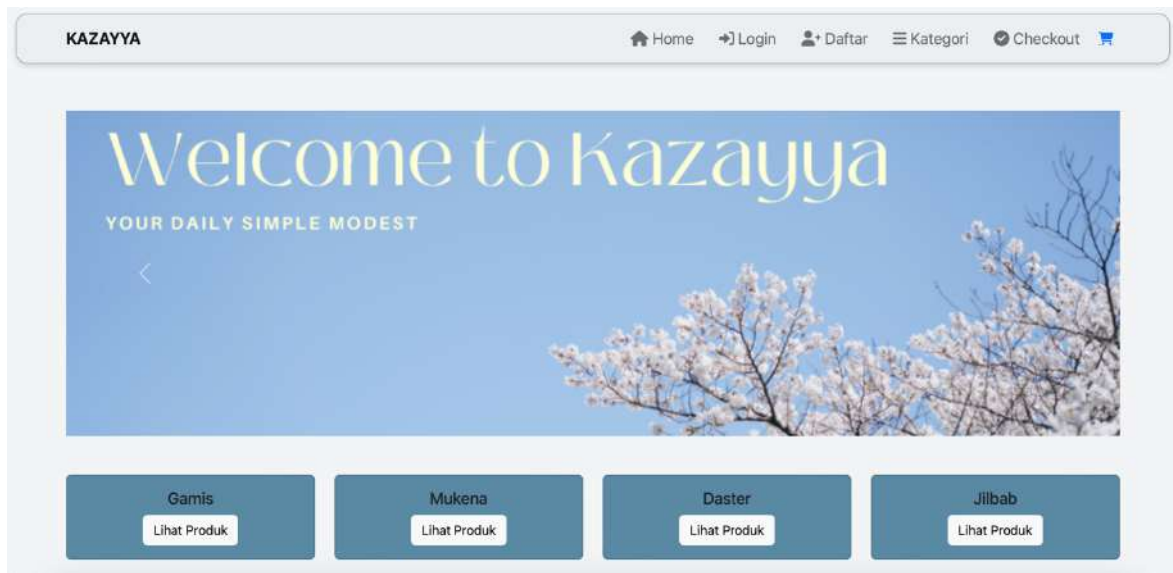
### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil

Setelah melakukan perancangan website, langkah selanjutnya adalah implementasi fitur *website* dan merealisasikan rancangan-rancangan yang telah dibuat. Berikut adalah hasil implementasi fitur pada sistem.

##### a. Halaman Beranda

Tampilan dari halaman beranda dapat dilihat seperti pada Gambar 4.1 berikut.

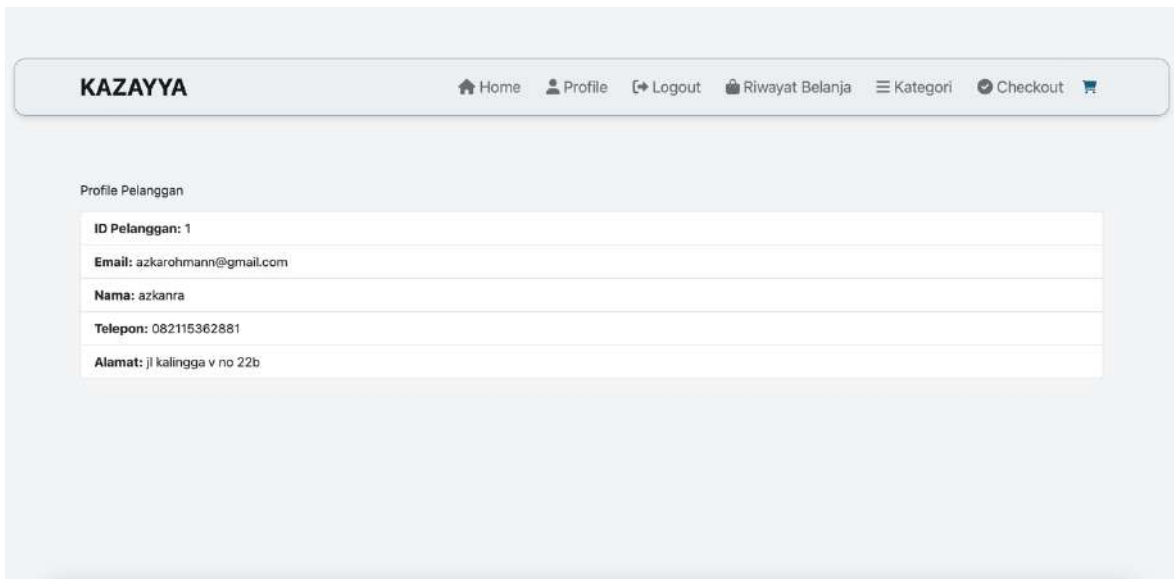


Gambar 4.1 Implementasi Halaman Beranda

Dari Gambar 4.1 dapat dilihat bahwa pada halaman beranda, pengguna dapat melihat seluruh *shortcut* yang bisa dilakukan dalam *website* seperti tampilan beberapa produk, *shortcut* untuk melihat produk berdasarkan kategori, *shortcut* halaman *profile*, *shortcut* halaman *login & logout*, *shortcut* halaman *checkout*, dan *shortcut* halaman *cart*. Halaman beranda mencakup seluruh kegiatan yang bisa dilakukan di dalam *website*.

b. Halaman *profile*

Tampilan dari halaman *profile* dapat dilihat seperti pada Gambar 4.2 berikut.

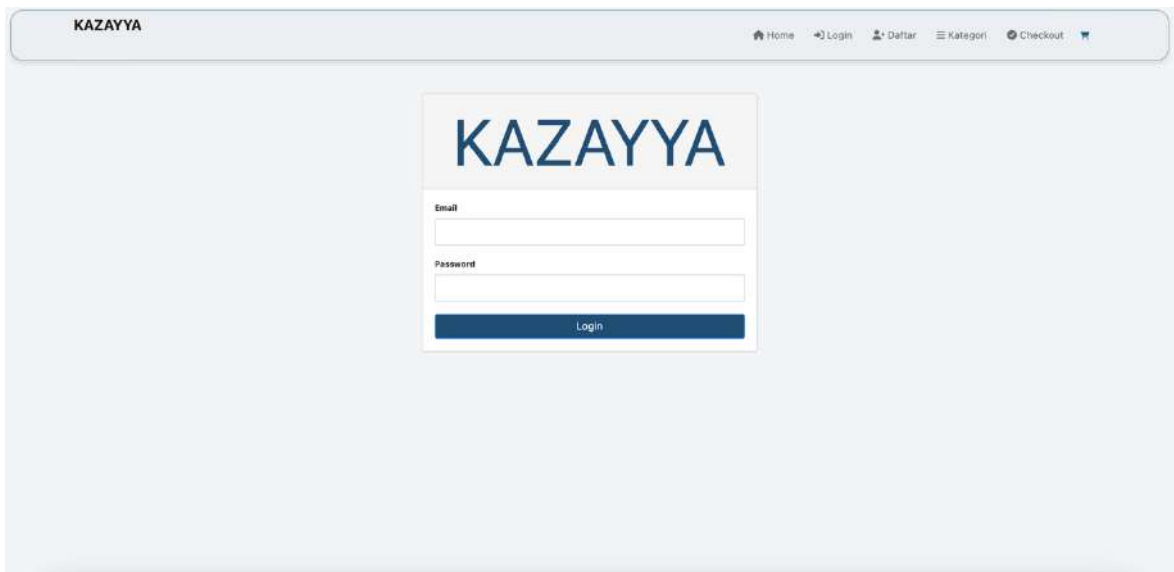


Gambar 4.2 Implementasi Halaman *Profile*

Dari Gambar 4.2 dapat dilihat bahwa pada halaman *profile*, pengguna dapat melihat data pengguna yang digunakan dalam sistem sesuai data yang dimasukkan pengguna saat mendaftar akun berupa id pelanggan, *email*, nama pengguna, no. telepon, dan alamat.

c. Halaman *login*

Tampilan dari halaman *login* dapat dilihat seperti pada Gambar 4.3 berikut.

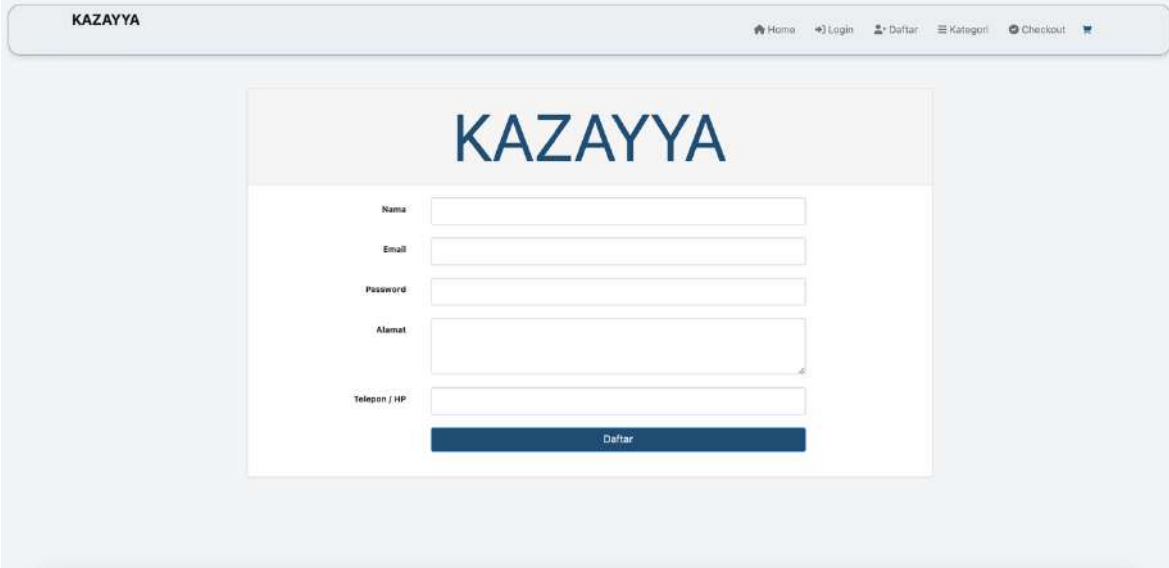


### Gambar 4.3 Implementasi Halaman *Login*

Dari Gambar 4.3 dapat dilihat bahwa pada halaman *login*, pengguna dapat memasukkan data berupa *email* dan *password* sesuai data pada saat mendaftar. Jika data yang di-*input* sesuai dengan data pada sistem, maka pengguna diizinkan untuk masuk ke dalam sistem. Sebaliknya, maka pengguna belum diizinkan untuk masuk ke dalam sistem sampai data yang dimasukkan valid/sesuai. Halaman ini digunakan untuk autentikasi data pengguna saat ingin memasuki sistem. Tanpa *login*, pengguna tidak bisa melakukan transaksi pada sistem.

#### d. Halaman *register*

Tampilan dari halaman *register* dapat dilihat seperti pada Gambar 4.4 berikut.



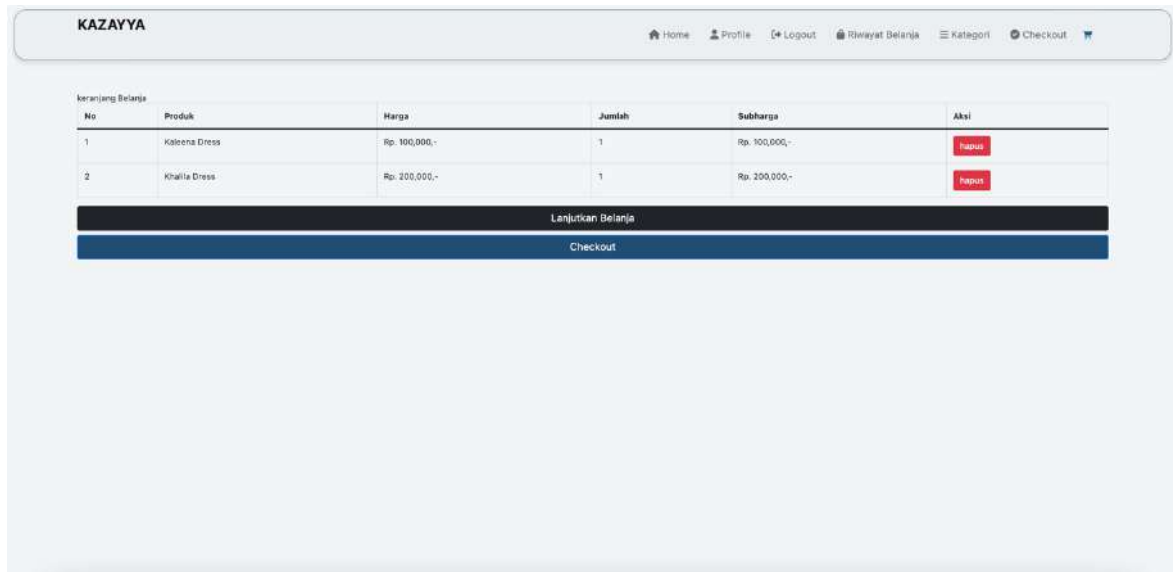
The image shows a web browser interface for the KAZAYYA website. At the top, there is a navigation bar with the KAZAYYA logo on the left and several menu items: Home, Login, Daftar, Kategori, and Checkout. Below the navigation bar, the main content area features a large KAZAYYA logo in the center. Underneath the logo is a registration form with five input fields: Nama, Email, Password, Alamat, and Telepon / HP. At the bottom of the form is a blue button labeled 'Daftar'.

Gambar 4.4 Implementasi Halaman *Register*

Dari Gambar 4.4 dapat dilihat bahwa pada halaman *register*, pengguna dapat mendaftarkan diri ke sistem dengan cara memasukkan data pengguna berupa nama, email, *password*, alamat, dan no. hp untuk disimpan di dalam sistem. Tanpa *register*, pengguna tidak bisa *login* ke dalam sistem.

e. Halaman *cart*

Tampilan dari halaman *cart* dapat dilihat seperti pada Gambar 4.5 berikut.

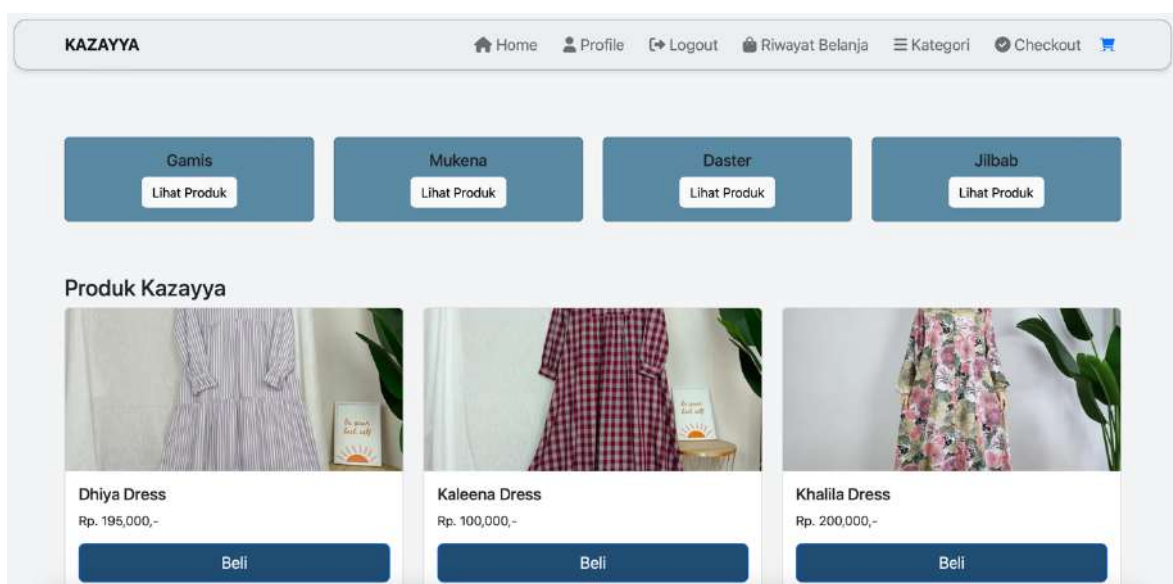


Gambar 4.5 Implementasi Halaman *Cart*

Dari Gambar 4.5 dapat dilihat bahwa pada halaman *cart*, pengguna dapat melihat semua produk yang telah dimasukkan ke dalam keranjang oleh pengguna. Pengguna juga dapat menghapus produk jika batal ingin membeli produk. Pada halaman *cart* ditampilkan nama produk, harga produk, jumlah, dan harga produk yang ingin dibeli.

f. Halaman kategori

Tampilan dari halaman kategori dapat dilihat seperti pada Gambar 4.6 berikut.

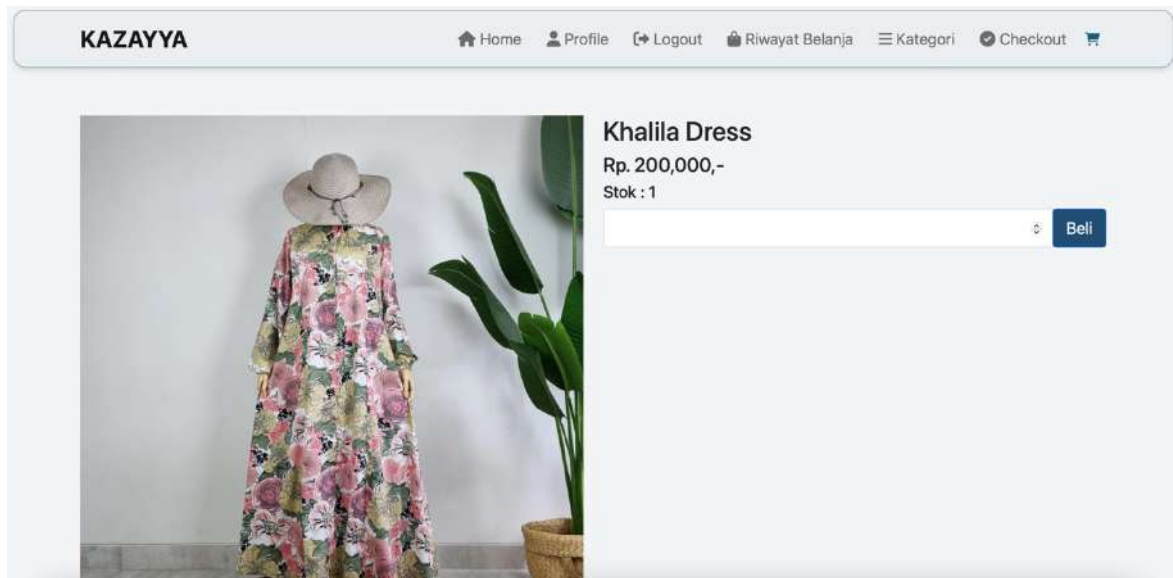


### Gambar 4.6 Implementasi Halaman Kategori

Dari Gambar 4.6 dapat dilihat bahwa pada halaman kategori, pengguna dapat melihat seluruh produk sesuai dengan kategori yang diinginkan. Kategori pada sistem ini dibagi menjadi 4 yaitu gamis, mukena, daster, dan jilbab. Jika pengguna memilih kategori gamis, maka yang ditampilkan adalah seluruh produk gamis pada sistem, dan seterusnya.

#### g. Halaman detail produk

Tampilan dari halaman produk dapat dilihat seperti pada Gambar 4.7 berikut.

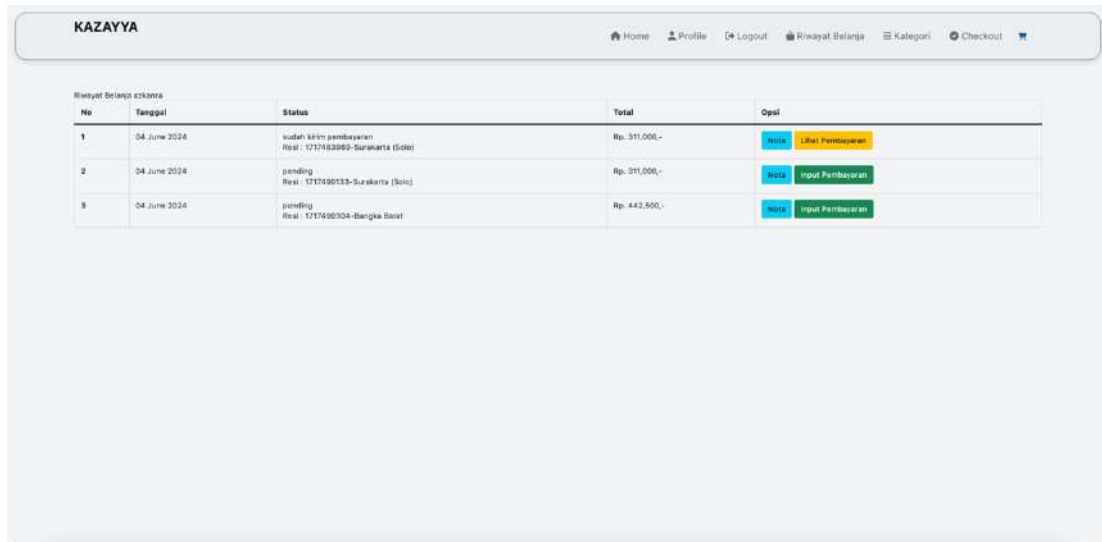


Gambar 4.7 Implementasi Halaman Detail Produk

Dari Gambar 4.7 dapat dilihat bahwa pada halaman detail produk, pengguna dapat melihat detail produk yang dipilih berupa nama produk, harga produk, stok produk, dan deskripsi produk.

#### h. Halaman *my orders*

Tampilan dari halaman *my orders* dapat dilihat seperti pada Gambar 4.8 berikut.



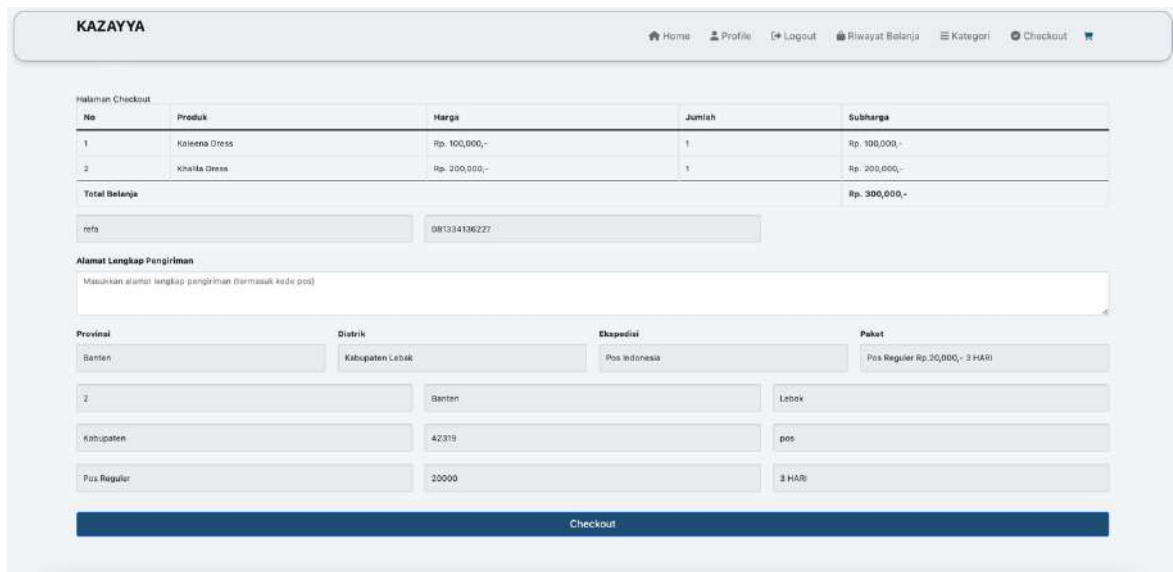
No	Tanggal	Status	Total	Opsi
1	04 June 2024	sudah kirim pembayaran Resi : 1717483989-Surakarta (Solo)	Rp. 311.000,-	Nota <input type="button" value="Input Pembayaran"/>
2	04 June 2024	pending Resi : 1717490133-Surakarta (Solo)	Rp. 311.000,-	Nota <input type="button" value="Input Pembayaran"/>
3	04 June 2024	pending Resi : 1717490304-Bangka Barat	Rp. 442.500,-	Nota <input type="button" value="Input Pembayaran"/>

Gambar 4.8 Implementasi Halaman *My Orders*

Dari Gambar 4.8 dapat dilihat bahwa pada halaman *my orders* pengguna dapat melihat riwayat seluruh transaksi yang dilakukan pengguna pada sistem. Pada halaman ini tersedia data no. transaksi, tanggal transaksi, status transaksi, total transaksi, nota, dan status pembayaran.

#### i. Halaman *check out*

Tampilan dari halaman *check out* dapat dilihat seperti pada Gambar 4.9 berikut.



No	Produk	Harga	Jumlah	Subharga
1	Kaleena Dress	Rp. 100,000,-	1	Rp. 100,000,-
2	Kihaila Dress	Rp. 200,000,-	1	Rp. 200,000,-
<b>Total Belanja</b>				<b>Rp. 300,000,-</b>

nama  no

Alamat Lengkap Pengiriman  
Masukkan alamat lengkap pengiriman (termasuk kode pos)

Provinsi  Distrik  Ekspedisi  Paket

2

Kabupaten

Pis Regular

### Gambar 4.9 Implementasi Halaman *Check Out*

Dari Gambar 4.9 dapat dilihat bahwa pada halaman *check out* pengguna dapat melakukan *check out* produk yang ingin dibeli. Pada halaman ini terdapat data produk, data pengguna, dan alamat pengiriman yang ditampilkan sebagai preview sebelum pengguna benar-benar *check out* produknya.

#### j. Halaman *payment*

Tampilan dari halaman *payment* dapat dilihat seperti pada Gambar 4.10 berikut.

The screenshot shows the payment page for KAZAYYA. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Profile, Logout, Riwayat Belanja, Kategori, and Checkout. The main content area is divided into three columns: Order Details, Customer Information, and Shipping Address. Below this is a table listing the items in the cart, and a payment instruction box at the bottom.

No	Nama Produk	Marga	Berat	Jumlah	Subberat	Subtotal
1.	Lana Dress	Rp. 200,000,-	1 gram	1	1 gram	Rp. 200,000,-
2.	Nida Dress	Rp. 200,000,-	1 gram	1	1 gram	Rp. 200,000,-

Silahkan lakukan pembayaran Rp. 442,500,- ke  
BANK MANDIRI 1480013268458 AN Yuliar Purwaningrum

Gambar 4.10 Implementasi Halaman *Payment*

Dari Gambar 4.10 dapat dilihat bahwa pada halaman *payment*, pengguna dapat melihat data produk yang di-*checkout* dan informasi pembayaran, pengguna bisa melakukan pembayaran sesuai instruksi yang ditampilkan di layar.

## 4.2 Pengujian

### 4.2.1 *Black box testing*

#### Pengujian pada pembeli

Dilakukan pengujian *black box* kepada 1 pembeli sesuai dengan template test skenario yang telah dibuat. Pada Tabel 4.1 terdapat hasil dari pengujian *black box* yang dilakukan pada sampel pembeli.

Tabel 4.1 *Scenario testing* pengujian *Black* pada pembeli

No	Fitur	<i>Test Scenario</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Keterangan
1.	Halaman Beranda	Memilih menu beranda	Muncul halaman yang menampilkan halaman beranda	Muncul halaman yang menampilkan halaman beranda	Berhasil
2.	Halaman profile	Memilih menu <i>profile</i>	Muncul halaman yang menampilkan halaman <i>profile</i>	Muncul halaman yang menampilkan halaman <i>profile</i>	Berhasil
3.	<i>Login</i>	Melakukan login	Dapat melakukan login ke sebuah akun pada sistem	Dapat melakukan login ke sebuah akun pada sistem	Berhasil
4.	<i>Register</i>	Melakukan register	Dapat mendaftarkan akun pada sistem	Dapat mendaftarkan akun pada sistem	Berhasil
5.	Halaman <i>cart</i>	Memasukkan barang ke keranjang	Dapat memasukkan barang ke keranjang	Dapat memasukkan barang ke keranjang	Berhasil
6.	Halaman kategori	Memfilter barang sesuai dengan kategori	Dapat memfilter barang sesuai dengan kategori	Dapat memfilter barang sesuai dengan kategori	Berhasil
7.	Halaman detail produk	Melihat detail produk	Dapat menampilkan halaman yang berisikan detail suatu produk/barang	Dapat menampilkan halaman yang berisikan detail suatu produk/barang	Berhasil
8.	Halaman <i>my orders</i>	Melihat halaman <i>my orders</i>	Muncul halaman yang menampilkan halaman	Muncul halaman yang menampilkan halaman	Berhasil

			<i>order yang telah dilakukan</i>	<i>order yang telah dilakukan</i>	
9.	Halaman <i>check out</i>	Melakukan checkout produk	Dapat melakukan <i>check out produk</i>	Dapat melakukan <i>check out produk</i>	Berhasil
10.	Halaman <i>payment</i>	Melakukan pembayaran	Dapat melakukan pembayaran produk yang dibeli	Dapat melakukan pembayaran produk yang dibeli	Berhasil

### Pengujian pada pemilik

Dilakukan pengujian *black box* kepada 1 pemilik sesuai dengan template test skenario yang telah dibuat. Pada Tabel 4.2 terdapat hasil dari pengujian *black box* yang dilakukan pada sampel pemilik.

Tabel 4.2 *Scenario testing* pengujian *Black Box* pada pemilik

No	Fitur	<i>Test Scenario</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Keterangan
1.	Data produk	Melihat data produk	Dapat melihat data produk pada sistem	Dapat melihat data produk pada sistem	Berhasil
2.	Data transaksi	Melihat data transaksi	Dapat melihat data transaksi pada sistem	Dapat melihat data transaksi pada sistem	Berhasil
3.	Laporan penjualan	Melihat laporan penjualan	Dapat menampilkan laporan penjualan	Dapat menampilkan laporan penjualan	Berhasil
4.	Halaman Beranda	Memilih menu beranda	Muncul halaman yang menampilkan halaman beranda	Muncul halaman yang menampilkan halaman beranda	Berhasil
5.	Halaman profile	Memilih menu <i>profile</i>	Muncul halaman yang menampilkan halaman <i>profile</i>	Muncul halaman yang menampilkan halaman <i>profile</i>	Berhasil
6.	<i>Login</i>	Melakukan login	Dapat melakukan login ke sebuah akun pada sistem	Dapat melakukan login ke sebuah akun pada sistem	Berhasil
7.	<i>Register</i>	Melakukan register	Dapat mendaftarkan akun pada sistem	Dapat mendaftarkan akun pada sistem	Berhasil

8.	Halaman <i>cart</i>	Memasukkan barang ke keranjang	Dapat memasukkan barang ke keranjang	Dapat memasukkan barang ke keranjang	Berhasil
9.	Halaman kategori	Memfilter barang sesuai dengan kategori	Dapat memfilter barang sesuai dengan kategori	Dapat memfilter barang sesuai dengan kategori	Berhasil
10.	Halaman detail produk	Melihat detail produk	Dapat menampilkan halaman yang berisikan detail suatu produk/barang	Dapat menampilkan halaman yang berisikan detail suatu produk/barang	Berhasil
11.	Halaman <i>my orders</i>	Melihat halaman <i>my orders</i>	Muncul halaman yang menampilkan halaman <i>order</i> yang telah dilakukan	Muncul halaman yang menampilkan halaman <i>order</i> yang telah dilakukan	Berhasil
12.	Halaman <i>check out</i>	Melakukan checkout produk	Dapat melakukan <i>check out produk</i>	Dapat melakukan <i>check out produk</i>	Berhasil
13.	Halaman <i>payment</i>	Melakukan pembayaran	Dapat melakukan pembayaran produk yang dibeli	Dapat melakukan pembayaran produk yang dibeli	Berhasil

### Pengujian pada admin

Dilakukan pengujian *black box* kepada 1 admin sesuai dengan template test skenario yang telah dibuat. Pada Tabel 4.3 terdapat hasil dari pengujian *black box* yang dilakukan pada sampel admin.

Tabel 4.3 *Scenario testing* pengujian *Black Box* pada admin

No	Fitur	<i>Test Scenario</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Keterangan
1.	<i>Login</i>	Melakukan login	Dapat melakukan login ke sebuah akun pada sistem	Dapat melakukan login ke sebuah akun pada sistem	Berhasil
2.	Laporan penjualan	Mengelola laporan penjualan	Dapat menambah, menghapus, dan mengelola data penjualan	Dapat menambah, menghapus, dan	Berhasil

				mengelola data penjualan	
3.	Kelola data produk	Mengelola data produk	Dapat menambah, menghapus, dan mengubah data produk	Dapat menambah, menghapus, dan mengubah data produk	Berhasil
4.	Kelola data transaksi	Mengelola data transaksi	Dapat menambah, menghapus, dan mengubah data transaksi	Dapat menambah, menghapus, dan mengubah data transaksi	Berhasil

#### 4.2.2 User Acceptance Testing

##### Pengujian pada Pemilik & Admin

Dilakukan pengujian UAT kepada 1 pemilik & admin (total 2 pengguna) sesuai dengan kategori penilaian yang telah dibuat. Pada Tabel 4.4 terdapat hasil dari pengujian UAT yang dilakukan pada sample pemilik & Admin.

Tabel 4.4 Tabel UAT Pemilik & Admin

No	Pertanyaan	Jawaban					Total Bobot
		STS	TS	CS	S	SS	
<i>Usefulness</i>							
1.	Sistem ini memfasilitasi saya dalam mengelola transaksi jual beli di toko tanpa perlu datang langsung ke tempatnya.	0	0	0	0	2x5	10
2.	Sistem ini memudahkan saya untuk menyampaikan informasi kepada pelanggan.	0	0	0	0	2x5	10
3.	Sistem ini memenuhi kebutuhan saya.	0	0	0	0	2x5	10
4.	Sistem ini memenuhi semua yang diharapkan oleh saya.	0	0	0	0	2x5	10
<i>Ease of Use</i>							
1.	Sistem ini mudah dan sederhana untuk digunakan.	0	0	0	0	2x5	10
2.	Sistem hanya membutuhkan beberapa langkah untuk melakukan apa yang pengguna inginkan.	0	0	0	1x4	1x5	9

3.	Saya dapat menggunakan sistem tanpa instruksi tertulis	0	0	0	1x4	1x5	9
4.	Saya mudah dan cepat untuk melakukan perbaikan jika terjadi kesalahan input data.	0	0	0	1x4	1x5	9
<i>Ease of Learning</i>							
1.	Saya cepat untuk memahami sistem.	0	0	0	0	2x5	10
2.	Saya mudah mengingat cara kerja sistem.	0	0	0	2x4	0	8
3.	Saya cepat mahir dalam menggunakan sistem.	0	0	0	2x4	0	8
<i>Satisfaction</i>							
1.	Saya puas dengan sistem ini.	0	0	0	0	2x5	10
2.	Sistem bekerja sesuai dengan harapan saya.	0	0	0	0	2x5	10
3.	Saya merasa membutuhkan sistem ini.	0	0	0	0	2x5	10
4.	Sistem nyaman digunakan.	0	0	0	0	2x5	10

Setelah mendapatkan hasil kuesioner penilaian pengguna sesuai dengan kategori penilaian, dihitung rata-rata bobot masing-masing komponen dan dihitung rata-rata total seperti yang terdapat pada Tabel 4.5

Tabel 4.5 Hasil Analisis UAT Pemilik & Admin

Pertanyaan	Nilai jumlah	Nilai Rata-Rata	Presentase	Rata-rata komponen
<i>Usefulness</i>				
1	10	5	100%	100%
2	10	5	100%	
3	10	5	100%	
4	10	5	100%	
<i>Ease of Use</i>				
1	10	5	100%	92,5%
2	9	4.5	90%	
3	9	4.5	90%	
4	9	4.5	90%	
<i>Ease of Learning</i>				
1	10	5	100%	86,6%

2	8	4	80%	
3	8	4	80%	
<i>Satisfaction</i>				
1	10	5	100%	100%
2	10	5	100%	
3	10	5	100%	
4	10	5	100%	
Rata-Rata Total				94,775%

### Pengujian pada pembeli

Dilakukan pengujian UAT kepada 2 pembeli sesuai dengan kategori penilaian yang telah dibuat. Pada Tabel 4.6 terdapat hasil dari pengujian UAT yang dilakukan pada sample pembeli.

Tabel 4.6 Tabel UAT Pembeli

No	Pertanyaan	Bobot Nilai Responden					Total Bobot
		STS	TS	CS	S	SS	
<i>Usefulness</i>							
1.	Sistem ini membantu saya melihat informasi produk di toko dengan cepat.	0	0	0	0	2x5	10
2.	Sistem ini membantu saya untuk membeli produk dan melakukan transaksi dengan mudah.	0	0	0	1x4	1x5	9
3.	Sistem ini membantu saya untuk membeli produk dan melakukan transaksi dengan cepat.	0	0	0	0	2x5	10
4.	Sistem ini memenuhi kebutuhan saya sebagai pelanggan.	0	0	0	0	2x5	10
5.	Sistem melakukan semua yang diharapkan saya.	0	0	0	1x4	1x5	9
<i>Ease of Use</i>							
1.	Sistem mudah dan sederhana untuk digunakan.	0	0	0	1x4	1x5	9

2.	Sistem hanya membutuhkan beberapa langkah untuk melakukan apa yang saya inginkan.	0	0	0	1x4	1x5	9
3.	Saya dapat menggunakan sistem tanpa instruksi tertulis.	0	0	0	0	2x5	10
4.	Saya mudah dan cepat untuk melakukan perbaikan jika terjadi kesalahan input data.	0	0	0	1x4	1x5	9
<i>Ease of Learning</i>							
1.	Saya cepat untuk memahami sistem.	0	0	0	2x4	0	8
2.	Saya mudah mengingat cara kerja sistem.	0	0	0		2x5	10
3.	Saya cepat mahir dalam menggunakan sistem.	0	0	0	1x4	1x5	9
<i>Satisfaction</i>							
1.	Saya puas dengan sistem ini.	0	0	0		2x5	10
2.	Saya akan merekomendasikan sistem ini kepada sesama pembeli.	0	0	0	1x4	1x5	9
3.	Sistem bekerja sesuai dengan harapan saya.	0	0	0	1x4	1x5	9
4.	Saya merasa membutuhkan sistem ini.	0	0	0	2x4	0	8
5.	Sistem nyaman digunakan	0	0	0	1x4	1x5	9

Setelah mendapatkan hasil kuesioner penilaian pengguna sesuai dengan kategori penilaian, dihitung rata-rata bobot masing-masing komponen dan dihitung rata-rata total seperti yang terdapat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Analisis UAT Pembeli

Pertanyaan	Nilai jumlah	Nilai Rata-Rata	Presentase	Rata-rata komponen
<i>Usefulness</i>				
1	10	5	100%	96%
2	9	4.5	90%	

3	10	5	100%	
4	10	5	100%	
5	9	4.5	90%	
<i>Ease of Use</i>				
1	9	4.5	90%	92.5%
2	9	4.5	90%	
3	10	5	100%	
4	9	4.5	90%	
<i>Ease of Learning</i>				
1	8	4	80%	90%
2	10	5	100%	
3	9	4.5	90%	
<i>Satisfaction</i>				
1	10	5	100%	90%
2	9	4.5	90%	
3	9	4.5	90%	
4	8	4	80%	
5	9	4.5	90%	
Rata-Rata Total				92,125%

Dari data pengujian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi jual beli *online* toko Kazayya berguna bagi para pengguna, sistem mudah untuk digunakan, sistem mudah untuk dipahami, dan pengguna puas dengan sistem ini.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berikut adalah beberapa kesimpulan yang didapat setelah melakukan tahap observasi, analisis, rancangan, dan implementasi dari penelitian ini:

1. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem informasi jual beli *online* toko Kazayya berhasil mencapai tujuan untuk meningkatkan kualitas tata kelola proses bisnis toko Kazayya menggunakan metode UCD.
2. Pengembangan ini menggunakan metode UCD dan dilakukan bersama pemilik toko Kazayya untuk menghasilkan beberapa fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Ditingkatkan kualitas tata kelola proses bisnis toko Kazayya menggunakan metode UCD dengan cara merombak proses bisnis lama menjadi proses bisnis baru yang lebih mudah melalui tahap *specify the context of use, specify user requirements, produce design solution*, dan *evaluate design* sehingga dihasilkan *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
4. Sistem ini dapat membantu pengelolaan data pada transaksi jual beli di toko Kazayya.
5. Pengujian telah dilakukan kepada pengguna sebagai bukti bahwa sistem sudah dapat dijalankan dengan baik.
6. Metode UCD bermanfaat untuk digunakan pada metode pengembangan *website* karena semua fitur disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan dari hasil pengujian, ketidakcocokan produk dengan kebutuhan pengguna sangat minim
7. Sistem ini masih memiliki beberapa fitur yang harus dikembangkan di masa mendatang agar pengguna mendapat pengalaman menggunakan sistem yang lebih baik.

#### **5.2 Saran**

Pengembangan sistem informasi jual beli *online* toko Kazayya memiliki beberapa fitur yang perlu diperbaiki dan dikembangkan untuk pengembangan selanjutnya, seperti :

- a. Penambahan fitur login menggunakan Google Account
- b. Penambahan fitur penyesuaian resi ongkos kirim pada sistem dengan penyedia layanan jasa kirim yang sebenarnya.
- c. Penambahan fitur cari produk sesuai *keyword*.
- d. Penambahan fitur *live chat / customer service*.
- e. Penambahan metode pembayaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abiyyu, R., Muttakin, F., Megawati, & Saide. (2023). Analisa Website [sif.uin-suska.ac.id](http://sif.uin-suska.ac.id) Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Journal of Information System Research*, 4(4), 1033–1043. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3586>
- Ayu Amizhora, L., & Sutabri, T. (2023). RANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI LAUNDRYTIME MENGGUNAKAN METODE UCD. *Jurnal Salome: Multidisipliner Keilmuan*, 1(Mei).
- Eko Nugroho, F. (2016). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE STUDI KASUS TOKOKU. *Jurnal SIMETRIS*, 7(2).
- Enda Agustia, D., Sri Hayati, R., & Artikel, I. (2023). Android-Based Goods Inventory Design Using the FIFO Method at Medan Cheap Clothing Stores. In *Jurnal Rekayasa Sistem* (Vol. 1, Issue Januari). <http://kti.potensi-utama.ac.id/index.php/JUREKSI/index>
- Gunawan, R., Muzaki Joharudin, A., & Awalludin, D. (n.d.). *Analisis Dan Implementasi Metode User Centered Design (UCD) Pada Pembuatan Sistem Informasi Perangkat Mengajar Guru Berbasis Mobile*.
- Kartika Sari, A., Dwi Hatmoko, B., Sari, D., Raya Tengah No, J., Gedong, K., Rebo, P., & Timur, J. (2023). APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO BAJU BOBO MINI BUSANA BERBASIS JAVA. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 04.
- Mubiarto, D. S., Rizal Isnanto, R., & Windasari, I. P. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi “BCA Mobile” Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknik Komputer*, 1(4), 209–216. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i4.37686>
- Nuraeni, N., & Astuti, P. (2019). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) Pada Toko Batik Pekalongan Dengan Metode Waterfall*. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Prabowo, B. R., Arwani, I., & Pramono, D. (2021). *Pengembangan Website Toko Online Baju Bekas (Studi Kasus : Toko Gudang Jumat)* (Vol. 5, Issue 12). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Qomaruddin, M., Sudrajat, A., & Sopandi, R. (2018). *Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web Pada Toko 10S Pasar Grosir Setono*.
- Rohman, J., Bashir, N. A. A., Ipmawati, J., & Laksana, F. F. (2023). Permodelan UI/UX Aplikasi Santri Information Management System (SAIMS) Menggunakan Metode User

- Centered Design (UCD). *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(1), 72.  
<https://doi.org/10.26798/jiko.v7i1.702>
- Setiawan, M. A., & Permana, A. A. (2023). *ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PADA CV SAMUDERA BIRU NUSANTARA DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)*. 12, 1–9. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/jt/index>
- Siahaan, V., Fayardi, F., Tamtoko, Y. F., Jurusan, M., Informasi, S., & Pontianak, S. (2018). *Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi 2018 SENSITEK 2018 STMIK Pontianak* (Vol. 12).
- Sustantiara, A., Triayudi, A., & Solihati, I. D. (n.d.). Optimalisasi Application Programming Interface (API) Dalam Penjualan Cake Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Riset Komputer*, 10(1), 2407–389.  
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i1.5627>
- Yudianto, F., Annisaa' Firdaus, M., Susanto, F. A., & Herlambang, T. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan*. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i3.11586>
- Zakia, R. (2022). *ANALISIS DAN PERANCANGAN ANTARMUKA WEBSITE TOKO BAJU ONLINE MENGGUNAKAN METODE WEBSITE DESIGN METHOD (WSDM)*.
- Zakia, R., Nabarian, T., Amalia, B., Informatika, T., Tinggi, S., Terpadu, T., Fikri, N., Digital, B., & Selatan, J. (2023). Jurnal Informatika Terpadu RANCANG BANGUN ANTARMUKA BERBASIS WEBSITE DESIGN METHOD (WDM) UNTUK TOKO BAJU ONLINE. *Jurnal Informatika Terpadu*, 9(1), 24–33.  
<https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- Marianne. (2021). *9 Principles of Good Web Design*. <https://www.feelingpeaky.com/9-principles-of-good-web-design/>. Diakses pada 13 September 2023.
- Holcombe, Jeremy. (2023). *15 Web Design Principles for a Customer-Friendly Website*. <https://kinsta.com/blog/web-design-principles/>. Diakses pada 13 September 2023
- Martin, Ben Large. (2022). *The 6 Principles of Good Web Design, What are They?*. <https://www.linkedin.com/pulse/6-principles-good-web-design-what-ben-large-martin/>. Diakses pada 13 September 2023.