



Implementasi *E-Commerce* Berbasis *Web* pada Toko Denia Donuts Menggunakan Metode *Prototype*

Fenando Fenando

fenando_uin@radenfatah.ac.id

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang - Indonesia

Diterima: 17 Sep 2020 | Direvisi: 04 Okt - 12 Nov 2020
Disetujui: 29 Nov 2020 | Dipublikasi: 28 Des 2020
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi,
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

ABSTRACT

The development of the internet and the implementation of technology that makes it easier for users to increasingly influence the business sector. Business people are starting to take advantage of the internet and technology to run their business or so-called E-Commerce. Denia Donuts Shop is an online shop that sells donuts in South Sumatera. The problems that occur, even though this store has marketed its products online, shop owners still use social media only in the process of transactions with consumers. This becomes very difficult when consumers want to make a purchase, consumers must send messages according to the format determined by the shop's owner, this method is made very difficult for consumers every time they make a purchase. On the other hand, the shop owner also finds it difficult to find product information, stock information, find out which consumers have bought during a certain period, and sales reports that are still recorded in a book. This article aims to build E-Commerce at Denia Donuts Shop that can help in marketing products widely and facilitate the process of transactions carried out by consumers. The system development method used is the prototype method. This research has resulted in an E-Commerce system that has been tested using the black box testing method and has been implemented in accordance with user requirements specifications.

Keywords: *E-Commerce, Web-based, Prototype*

ABSTRAK

Perkembangan internet dan penerapan teknologi yang memudahkan pengguna semakin mempengaruhi sektor bisnis. Para pebisnis mulai memanfaatkan internet dan teknologi untuk menjalankan bisnis mereka atau biasa disebut E-Commerce (perniagaan secara elektronik). Toko Denia Donuts merupakan toko online yang menjual donat yang berada di Sumatera Selatan. Permasalahan yang terjadi, walaupun toko ini sudah secara online memasarkan produknya, namun pemilik toko masih menggunakan media sosial saja dalam proses transaksi dengan konsumen. Hal ini menjadi sangat sulit ketika konsumen ingin melakukan pembelian maka konsumen harus mengirimkan pesan sesuai format yang telah ditentukan oleh pihak toko, cara ini tentunya sangat menyulitkan konsumen setiap kali melakukan pembelian. Di sisi lain, pemilik toko juga kesulitan dalam mencari informasi produk, informasi stok barang, mengetahui konsumen yang telah membeli selama periode tertentu, dan laporan penjualan yang masih dicatat di sebuah buku. Artikel ini bertujuan untuk membangun E-Commerce pada toko Denia Donuts yang dapat membantu dalam memasarkan produk secara luas dan memudahkan dalam proses transaksi yang dilakukan oleh konsumen. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode prototype. Dari penelitian ini menghasilkan sistem E-Commerce yang telah diujicobakan dengan menggunakan metode black box testing dan telah diimplementasikan sesuai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: *E-Commerce, Berbasis Web, Prototype*

PENDAHULUAN

Perkembangan internet dan penerapan teknologi yang memudahkan pengguna (Gunawan & Fenando, 2018) semakin mempengaruhi sektor bisnis. Melalui *internet*, para pebisnis dapat menjangkau secara luas konsumen baru untuk meningkatkan penjualan bisnis mereka. Penyebaran penggunaan *internet* secara luas, menjadikan *internet* banyak dimanfaatkan oleh masyarakat, kapan saja dan dimana saja selama masih terhubung ke suatu jaringan *internet*. Kesempatan untuk mendapatkan konsumen baru melalui pemanfaatan *internet* akan sangat menjanjikan. Penggunaan teknologi dapat membantu dalam memberikan layanan yang baik bagi konsumen (Pranita, Zulfikar, & Gunawan, 2019). Para pebisnis mulai memanfaatkan *internet* dan teknologi untuk menjalankan bisnis mereka atau biasa disebut *E-Commerce* (perniagaan secara elektronik). Aktivitas *E-Commerce*, merupakan usaha seseorang atau individu dalam menjalankan bisnisnya dengan memanfaatkan suatu media atau piranti secara *online* (Suryono & Java Creativity, 2014). Dengan *E-Commerce*, konsumen yang ingin membeli barang atau jasa pada suatu toko *online* dengan mudah dapat melihat barang atau jasa yang ditawarkan kepada mereka melalui halaman situs yang telah disediakan.

Salah satu pemanfaatan teknologi untuk menunjang dalam penerapan *E-Commerce*, yaitu dengan menyediakan *website* sebagai toko *online*. Berbagai kemudahan dalam membuat *website*, seringkali digunakan dengan memanfaatkan *open source framework*. Di dalam artikel ini digunakan *framework CodeIgniter* untuk menghasilkan sebuah toko *online*. *Framework CodeIgniter* dipilih karena bersifat *open source*, sederhana bagi pengembang, ringan tetapi memiliki fitur yang lengkap, dan memiliki dokumentasi yang lengkap (Destiningrum & Adrian, 2017) sehingga dapat mempercepat pembuatan toko *online* ini.

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pentingnya *E-Commerce* untuk menunjang bisnis, seperti pada penelitian (Susilo, Kurniati, & Kasmawi, 2018) membuat toko *online* aksesoris komputer dan laptop untuk meningkatkan penjualan toko, penelitian (Haerulah & Ismiyati, 2017) membuat toko *online* souvenir pernikahan, penelitian (Kosasi, 2015) membuat toko *online* untuk pemasaran produk pembuatan kue, penelitian (Halim & Aziz, 2018) yang memanfaatkan *E-Commerce* dengan membuat aplikasi layanan *E-Commerce* tempat pembelian oleh-oleh wisata Anyer. Penelitian (Wahyuni & Puadah, 2019) yang bertujuan untuk membangun aplikasi penjualan *online* untuk memasarkan usaha kecil penghasil produk dengan teknik rajutan dengan menggunakan metode *Rational Unified Process (RUP)*. Pada penelitian yang dilakukan (Nuraeni & Astuti, 2019), dilakukan rancang bangun *E-Commerce* untuk meningkatkan penjualan toko Batik Pekalongan (R3N Batik), dalam membangun *E-Commerce* ini digunakan pendekatan *Waterfall* sebagai metode pengembangan sistem dalam membangun perangkat lunak tersebut.

Artikel ini bertujuan untuk membangun *E-Commerce* pada toko Denia Donuts yang dapat membantu dalam memasarkan produk secara luas dan memudahkan dalam proses transaksi yang dilakukan oleh konsumen. Toko Denia Donuts merupakan sebuah toko *online* yang menjual donat yang berbentuk huruf, yang menjadikan produsen donat berbentuk huruf yang pertama kali ada di Sumatera Selatan. Toko Denia Donuts berlokasi di Komplek Azhar, Jl. Melaburi No. 7, Talang Buluh, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan. Saat ini, toko Denia Donuts masih menggunakan media sosial media seperti *Instagram*, *Whatsapp*, dan *Line* untuk memasarkan produk mereka. Untuk proses pemesanan, konsumen bisa menghubungi akun sosial media toko Denia Donuts disertakan dengan format pesanan yang telah ditentukan. Permasalahan yang ada sekarang adalah cukup sulitnya melakukan transaksi pembelian, dimana konsumen harus memesan sesuai format pemesanan yang datanya cukup banyak setiap kali

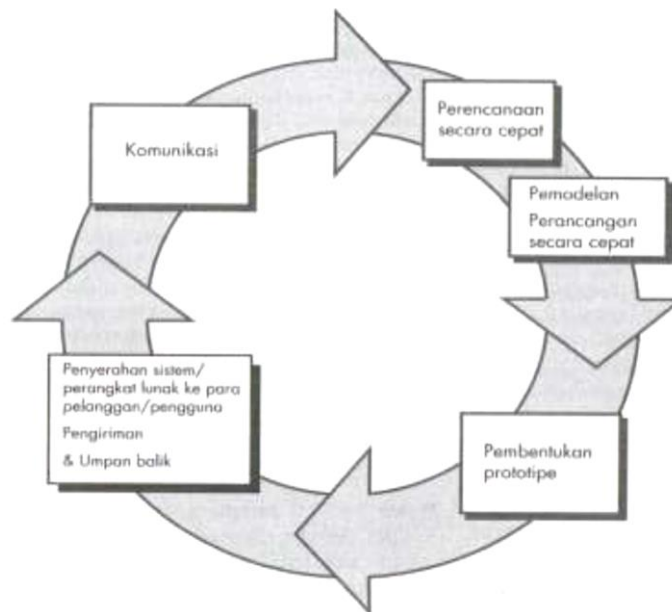
membeli produk. Sedangkan bagi pemilik, sulitnya mencari informasi produk yang dibutuhkan, tidak adanya informasi stok produk, sulit untuk mengumpulkan data konsumen yang telah membeli produk, dan laporan penjualan yang masih dicatat di buku besar lalu disimpan oleh pemilik toko di dalam lemari.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototype*. Menurut (Pressman, 2012), dengan menggunakan *prototype* maka pengguna dapat dengan mudah mendapat gambaran dari sistem yang sebenarnya. *Prototype* bukanlah bentuk lengkap sistem, akan tetapi tidak akan jauh berbeda dengan sistem yang akan dibuat. *Prototype* mudah untuk dievaluasi ketika terdapat perbaikan pada sistem.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini digunakan metode *prototype* dalam membangun perangkat lunak (*E-Commerce*) untuk meningkatkan dan memudahkan konsumen toko Denia Donuts dalam bertransaksi. Menurut (Pressman, 2012), memiliki beberapa tahapan pengembangan sistem yang dimulai dari proses komunikasi dengan pengguna. Tahapan pada metode *prototype* secara lengkap dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan pada Metode *Prototype*

Pada Gambar 1 merupakan alur pengembangan sistem, berikut ini penjelasan dari tahapan-tahapan yang terdapat pada metode *prototype*:

- 1) Komunikasi awal dilakukan dengan melibatkan pemilik toko Denia Donuts. Pada tahap komunikasi awal digunakan untuk mendefinisikan sistem untuk menyediakan *prototype* awal kepada pemilik toko Denia Donuts. Pertemuan dengan pemilik toko Denia Donuts akan sering dilakukan setiap kali *prototype* yang baru selesai dikerjakan. Hal ini terus dilakukan selama penyelesaian sistem *E-Commerce* agar kebutuhan pengguna dapat secepat mungkin diidentifikasi. Setiap komunikasi dan penyajian *prototype* yang baru merupakan langkah penting untuk menyelesaikan sistem *E-Commerce* ini sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- 2) Pada tahap perencanaan ini, akan disusun rencana awal dalam pembuatan *prototype* awal yang digunakan sebagai gambaran awal bagi pemilik toko Denia

Donuts. *Prototype* awal ini masih belum lengkap, akan tetapi dari *prototype* awal ini dapat sebanyak mungkin ditemukan kebutuhan pengguna. Tahapan iterasi selanjutnya pada tahap ini merupakan perencanaan singkat untuk menghasilkan *prototype* yang sesuai kebutuhan pengguna.

- 3) Pada tahap ini akan menyajikan pemodelan alur dan desain sistem *E-Commerce* yang dibuat secara singkat. Fokus dari tahap pemodelan ini menyajikan gambaran alur dan perangkat lunak yang dapat dilihat oleh pemilik toko Denia Donuts.
- 4) Pembentukan *prototype* awal akan dilakukan secara cepat yang dapat digunakan untuk memberikan gambaran awal dari sistem *E-Commerce*. *Prototype* awal pastinya belum memiliki fungsi yang sempurna dan belum lengkap fitur yang disediakan. *Prototype* pada iterasi selanjutnya akan semakin baik dan sesuai dengan kebutuhan dari pemilik toko Denia Donuts dan konsumennya.
- 5) Penyerahan *prototype* akan dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari pemilik toko Denia Donuts. Evaluasi pada *prototype* akan terus dilakukan pada setiap iterasi dan selalu melibatkan pemilik toko Denia Donuts.

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan beberapa cara untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian ini. Adapun cara-cara yang digunakan, sebagai berikut:

- 1) Wawancara
Pada penelitian ini digunakan wawancara untuk memperdalam dan mengumpulkan data demi menunjang penelitian ini. Teknik wawancara ini merupakan teknik untuk mendapatkan informasi dengan melalui tanya-jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna di dalam bahasan suatu topik (Sugiyono, 2019). Dalam hal ini, tanya-jawab dilakukan kepada pemilik toko Denia Donuts terkait proses bisnis yang terjadi selama ini. Kemudian seluruh informasi dikumpulkan sebagai bahan masukan dalam membangun *E-Commerce*.
- 2) Studi Dokumentasi
Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan menghimpun dan dokumen tertulis (Nilamsari, 2014), baik gambar, catatan tertulis maupun elektronik. Hal ini dilakukan untuk memperdalam pemahaman terhadap proses bisnis, kebiasaan konsumen, dan penyusunan fitur pada sistem *E-Commerce*.
- 3) Studi Kepustakaan
Studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur, modul, pedoman/panduan, artikel jurnal, media referensi lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas (Arif, Wanda, & Masudi, 2013). Dalam hal ini, dibutuhkan artikel-artikel jurnal serta buku praktis sebagai petunjuk dalam pembuatan *E-Commerce* dan pembuatan artikel ini.

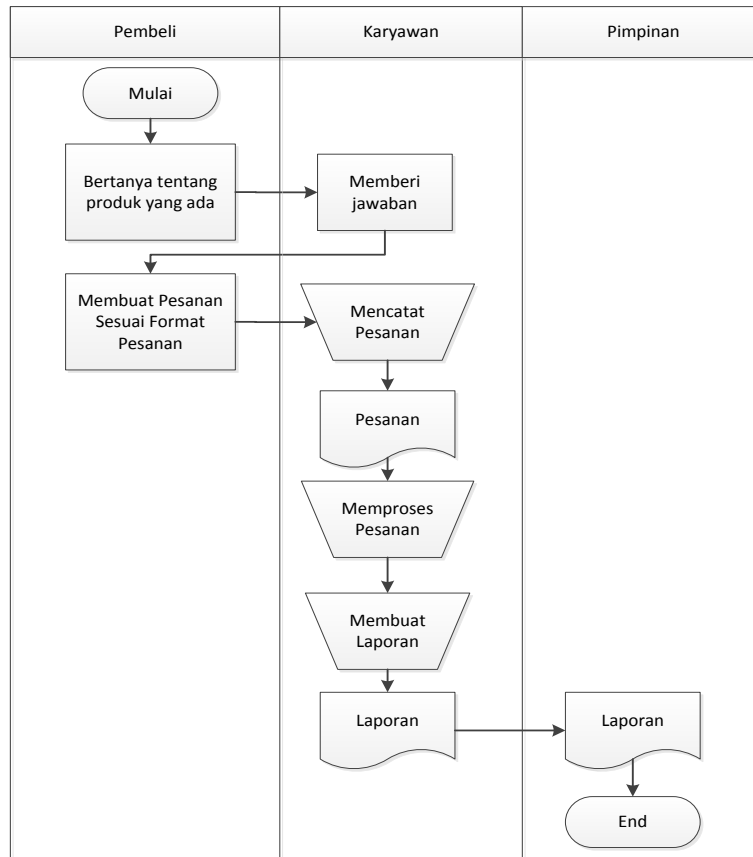
HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunikasi (*Communication*)

Komunikasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran atau alur sistem dalam mengembangkan dan membangun *E-Commerce* menjadi lebih baik lagi. Oleh karena itu diperlukan komunikasi yang baik dengan pemilik, dan karyawan di toko Denia Donuts.

Dari hasil wawancara dengan pemilik toko Denia Donuts. Diketahui bahwa saat ini media pemasaran toko ini hanya menggunakan media sosial media seperti *Instagram*, *Whatsapp*, dan *Line* untuk memasarkan produk mereka. Untuk proses pemesanan, konsumen bisa menghubungi akun sosial media toko Denia Donuts disertakan dengan format pesanan yang telah ditentukan. Permasalahan yang ada sekarang adalah cukup

sulitnya melakukan transaksi pembelian, dimana konsumen harus memesan sesuai format pemesanan yang datanya cukup banyak setiap kali membeli produk. Sedangkan bagi pemilik, sulitnya mencari informasi produk yang dibutuhkan, tidak adanya informasi stok produk, sulit untuk mengumpulkan data konsumen yang telah membeli produk, dan laporan pendapatan yang masih dicatat di buku besar lalu disimpan oleh pemilik toko di dalam lemari. Alur sistem yang sedang berjalan pada saat ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur Sistem yang Sedang Berjalan

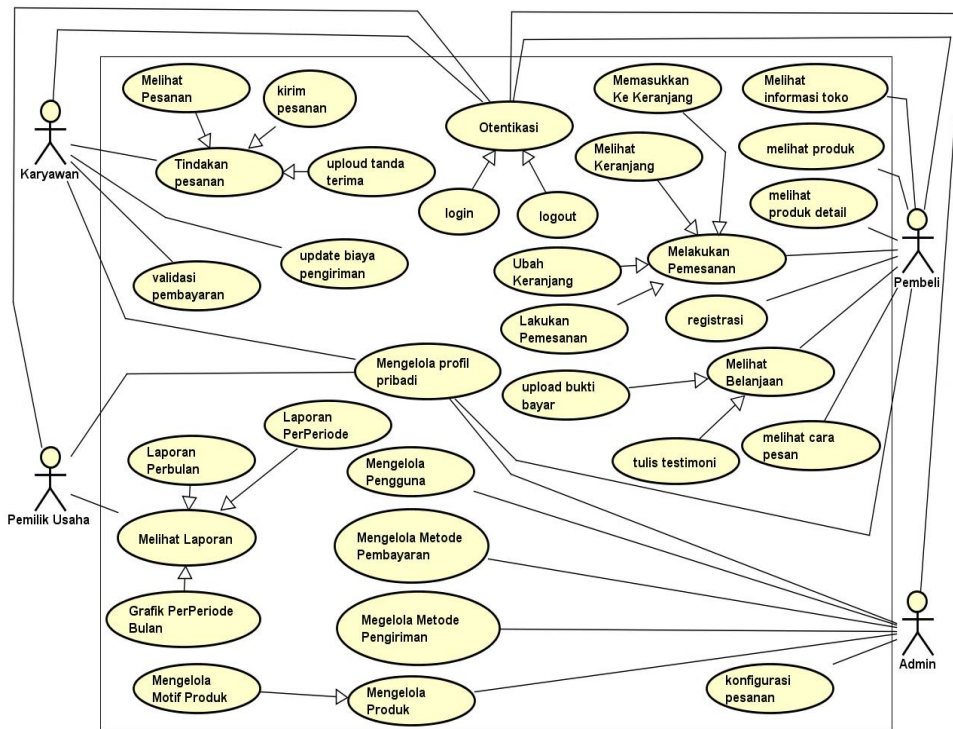
Perencanaan Secara Cepat

Dalam membangun sebuah sistem yang baik, diperlukanlah penjadwalan pembangunan sistem, hal ini diperuntukkan kedepannya dalam melakukan proses pengembangan ataupun pembangunan sebuah sistem nantinya dapat berjalan dengan baik sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Dalam Penelitian ini, hal yang pertama dilakukan adalah survei ke lokasi, tahap selanjutnya membuat surat izin penelitian, tujuan penelitian, dokumen yang dibutuhkan, arsip penjualan, dan proses bisnis dari toko yang telah berjalan saat ini.

Pemodelan Secara Cepat

1) *Use Case Diagram*

Pada tahap ini setiap proses yang ada dimodelkan sesuai dengan kebutuhan. Berikut ini merupakan *use case diagram* yang diusulkan pada pembuatan *E-Commerce* di toko Denia Donuts. Dapat dilihat pada Gambar 3.



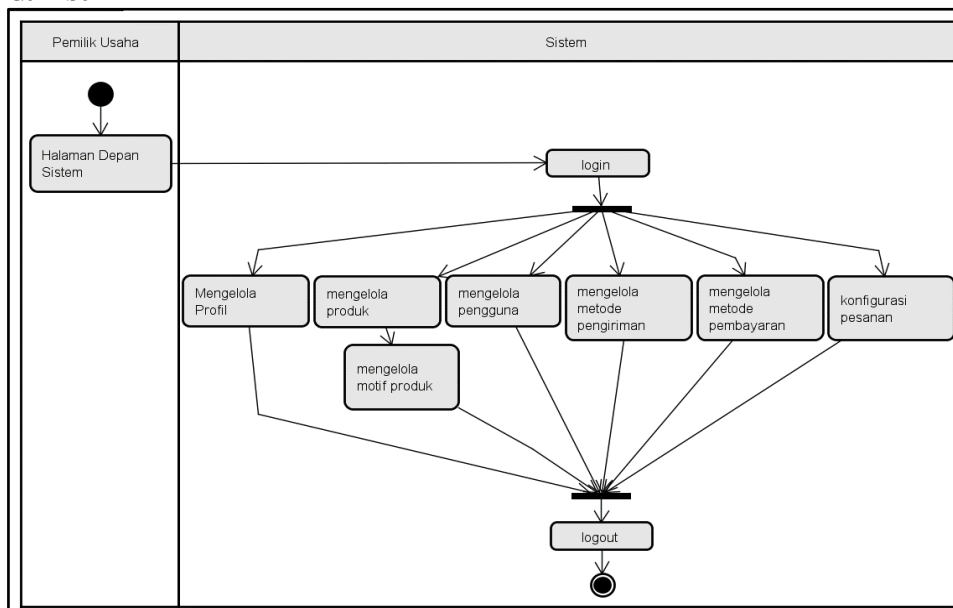
Gambar 3. Use case Diagram Sistem yang diusulkan

2) Activity Diagram

Pada penelitian ini, digambarkan 4 (empat) activity diagram, sebagai berikut:

- Activity Diagram Admin
- Activity Diagram Karyawan
- Activity Diagram Pimpinan
- Activity Diagram Pembeli/pelanggan

Berikut ini merupakan activity diagram admin yang telah dibuat. Dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Activity Diagram Admin

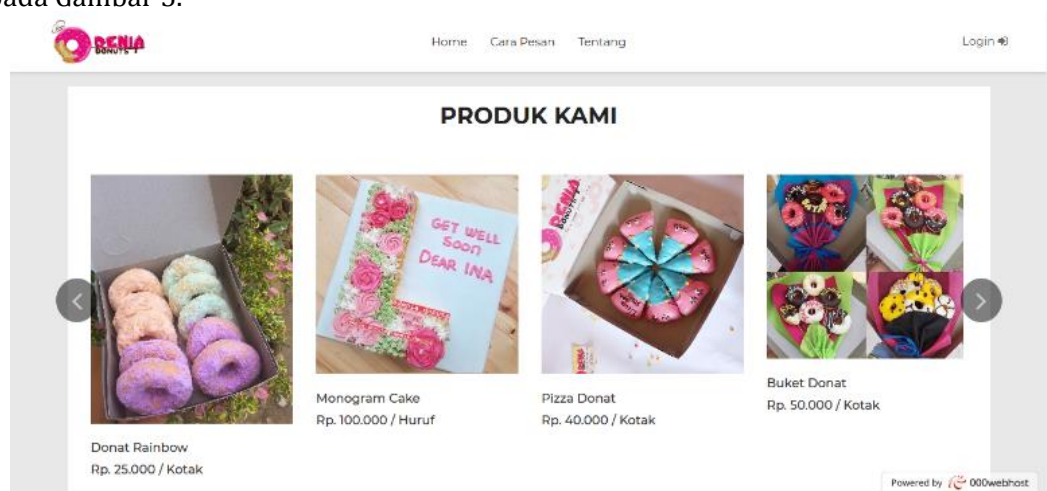
Konstruksi (Pembentukan *Prototype*)

Pada tahap awal, akan disediakan seluruh rancangan antarmuka pengguna yang ada pada sistem *E-Commerce* ini. Perancangan antarmuka pengguna (*user interface*) dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan sistem berbasis *web* (Gunawan, Ramadhan, & Indrawan, 2013). Rancangan antarmuka yang dibuat pada sistem *E-Commerce*, sebagai berikut:

- 1) Rancangan Antarmuka Home,
- 2) Rancangan Antarmuka Registrasi,
- 3) Rancangan Antarmuka Informasi Produk,
- 4) Rancangan Antarmuka Detail Produk,
- 5) Rancangan Antarmuka Keranjang Belanja Sementara,
- 6) Rancangan Antarmuka Keranjang Belanja Proses,
- 7) Rancangan Antarmuka Daftar Belanja,
- 8) Rancangan Antarmuka Profil Pribadi,
- 9) Rancangan Antarmuka Data Produk,
- 10) Rancangan Antarmuka Data Pengguna,
- 11) Rancangan Antarmuka Metode Pengiriman,
- 12) Rancangan Antarmuka Metode Pembayaran,
- 13) Rancangan Antarmuka Konfigurasi Pesanan,
- 14) Rancangan Antarmuka Data Pesanan,
- 15) Rancangan Antarmuka Data Pesanan dengan Jasa Pengiriman,
- 16) Rancangan Antarmuka Data Tagihan Pembayaran,
- 17) Rancangan Antarmuka Laporan Per-bulan,
- 18) Rancangan Antarmuka Laporan Per-periode,
- 19) Rancangan Antarmuka Grafik Penjualan,
- 20) Rancangan Antarmuka Cetak *Invoice*,
- 21) Rancangan Antarmuka Cetak Pesanan,
- 22) Rancangan Antarmuka Cetak Laporan Per-bulan,
- 23) Rancangan Antarmuka Cetak Laporan Per-periode.

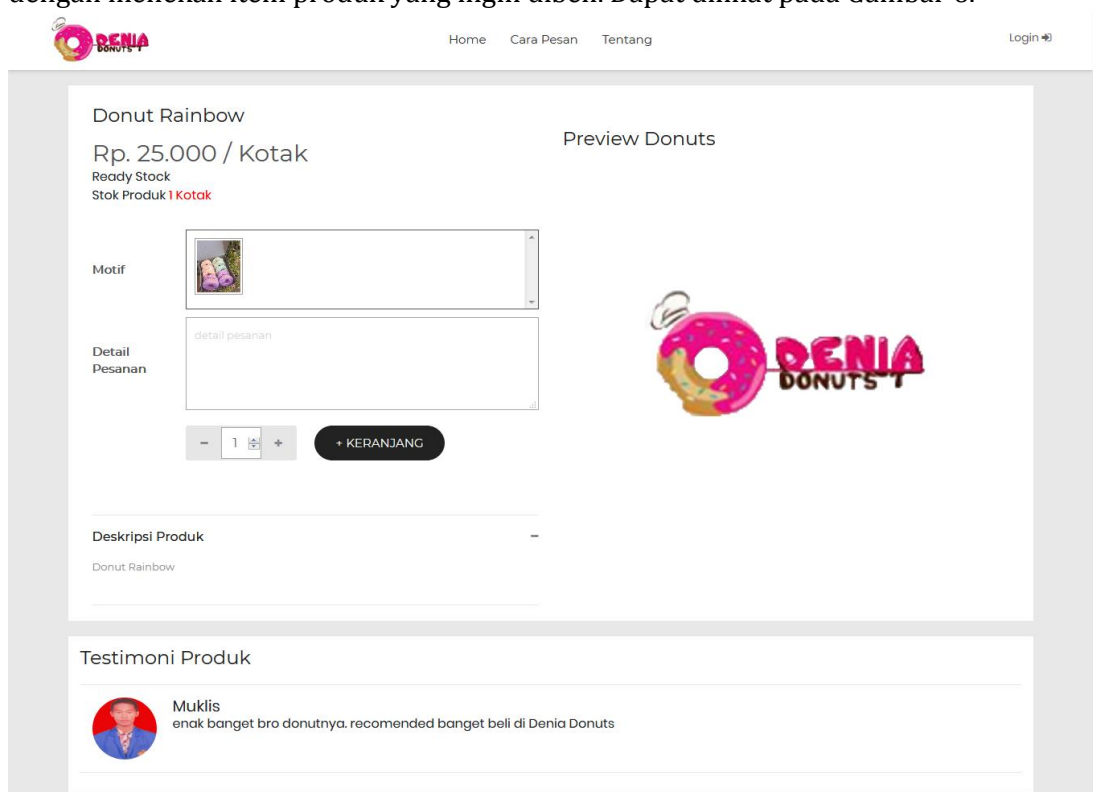
Implementasi Rancangan Antarmuka

Pada tahap ini dilakukan implementasi sesuai dengan rancangan antarmuka yang telah direncanakan sebelumnya. Berikut ini sebagian implementasi yang dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Implementasi Rancangan Antarmuka Informasi Produk

Pada halaman detail produk, konsumen dapat melihat variasi produk yang tersedia di toko Denia Donuts. Setiap item produk diberikan keterangan nama, harga, serta satuan dari item produk. Konsumen dapat memesan dan melihat detail dari produk dengan menekan item produk yang ingin dibeli. Dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Implementasi Rancangan Antarmuka Detail Produk

Pada penelitian ini juga diimplementasi semua rancangan antarmuka yang telah disebutkan sebelumnya. Setiap rancangan antarmuka memiliki kegunaan yang berbeda-beda yang telah disesuaikan dengan kebutuhan di toko Denia Donuts.

Penyerahan Sistem & Umpan balik

Tahap penyerahan sistem bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pemilik toko Denia Donuts. Setiap *prototype* yang baru akan diserahkan ke pemilik toko Denia Donuts untuk mengetahui sudah sejauh mana sistem *E-Commerce* memenuhi kebutuhan toko Denia Donuts. Dengan menggunakan metode *prototype* akan mengalami beberapa iterasi sampai sistem *E-Commerce* sesuai dengan kebutuhan toko Denia Donuts. Apabila sistem *E-Commerce* ini telah baik dan sesuai dengan kebutuhan toko Denia Donuts, maka akan diserahkan secara penuh kepada pemilik toko Denia Donuts.

Pengujian Sistem *E-Commerce*

Pengujian yang dilakukan pada sistem *E-Commerce* ini dengan menggunakan *Black Box Testing*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari sistem yang dibangun sudah sesuai dengan spesifikasi sistem yang dibutuhkan. Dalam pengujian ini akan dilakukan pengujian oleh 4 (empat) tipe pengguna, yaitu: pengujian sistem oleh pemilik usaha, pengujian sistem oleh karyawan, pengujian sistem oleh pembeli, dan pengujian sistem oleh *admin*. Berikut ini pengujian

sistem yang telah dilakukan, diwakilkan dengan menampilkan pengujian yang dilakukan oleh *admin*, sebagian pengujian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Akhir Pengujian yang Dilakukan oleh Admin

No.	Fungsi yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Proses Login	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Menampilkan menu sesuai kategori pengguna	OK
2.	Proses edit data pribadi	Ubah nama, tempat lahir, tanggal lahir, alamat, nomor <i>handphone</i> , nomor <i>Whatsapp</i> , <i>Line</i> , <i>Instagram</i> , jenis kelamin dan foto	Data pribadi berubah	OK
3.	Fungsi edit <i>password</i>	memasukkan <i>password</i> lama, <i>password</i> baru dan pengulangan <i>password</i> baru	<i>Password</i> untuk <i>login</i> ke sistem berhasil berubah	OK
4.	Proses tambah data metode pengiriman	Masukkan nama	Data metode pengiriman bertambah	OK
5.	Fungsi hapus data metode pengiriman	Pilih tombol hapus di metode pengiriman yang akan dihapus	Data metode pengiriman terhapus	OK
6.	Proses tambah data produk	Masukkan nama, harga, satuan, stok, deskripsi, dan gambar utama produk	Data produk bertambah	OK
7.	Fungsi edit data produk	Ubah nama, harga, satuan, stok, deskripsi, dan gambar utama produk	Data produk berubah	OK
8.	Fungsi hapus data produk	Pilih tombol hapus di produk yang akan dihapus	Data produk dan motif produk terhapus	OK
9.	Fungsi tambah motif produk	Pilih gambar motif dari komputer admin	Data motif produk bertambah	OK

Tabel 1. Lanjutan Hasil Akhir Pengujian yang Dilakukan oleh Admin

No.	Fungsi yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
10.	Fungsi hapus motif produk	Pilih gambar motif yang akan dihapus	Data motif produk terhapus	OK
11.	Proses tambah data pengguna	masukkan <i>email</i> , <i>password</i> , nama, tempat lahir, tanggal lahir, alamat, nomor <i>handphone</i> , nomor <i>Whatsapp</i> , <i>Line</i> , <i>Instagram</i> , jenis kelamin dan foto	Data pengguna bertambah	OK
12.	Fungsi edit data pengguna	ubah nama, tempat lahir, tanggal lahir, alamat, nomor <i>handphone</i> , nomor <i>Whatsapp</i> , <i>Line</i> , <i>Instagram</i> , jenis kelamin dan foto	Data pengguna berubah	OK
13.	Fungsi hapus data pengguna	Pilih tombol hapus di pengguna yang akan dihapus	Data pengguna terhapus	OK
14.	Proses tambah data metode pembayaran	Masukkan nama metode pembayaran, nama bank, dan nomer rekening bank	Data metode pembayaran bertambah	OK
15.	Fungsi hapus data pembayaran	Pilih tombol hapus di metode pembayaran yang akan dihapus	Data metode pembayaran terhapus	OK
16.	Konfigurasi pesanan	Masukkan nilai konfigurasi yang akan diubah	Tampil pesan "Data Berhasil diubah"	OK
17.	Menu <i>logout</i>	Pilih tombol <i>logout</i>	Keluar dari sistem	OK

Pengujian sistem *E-Commerce* ini setidaknya dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali oleh masing-masing tipe pengguna sampai akhirnya seluruh fungsi yang diujikan dapat berjalan tanpa ada gagal sistem. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh fungsi yang tersedia berjalan dengan baik.

Pada penelitian ini, iterasi yang dilakukan sampai sistem *E-Commerce* selesai dan sesuai dengan kebutuhan toko Denia Donuts dilakukan sebanyak 3 kali iterasi. Hasil yang ditampilkan pada penelitian ini merupakan *prototype* iterasi terakhir yang telah disetujui oleh pemilik toko Denia Donuts. Setiap hasil pada proses pembuatan sistem

E-Commerce ini ditampilkan secara singkat pada artikel ini untuk mewakili apa yang telah dilakukan.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini menghasilkan sistem *E-Commerce* yang telah diujicobakan dengan menggunakan metode *Black Box Testing* dan telah diimplementasikan sesuai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna. Sistem *E-Commerce* ini diimplementasikan berbasis *web* yang dapat digunakan untuk memasarkan produk secara luas dan memudahkan transaksi yang dilakukan oleh konsumen toko Denia Donuts.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang atas dukungan yang telah diberikan berupa bantuan dana penelitian pada klaster Penelitian Pembinaan/Peningkatan Kapasitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arif, S. N., Wanda, A. P., & Masudi, A. (2013). Aplikasi Administrasi Perpustakaan Berbasis Web SMK Swasta Brigjend Katamso Medan. *Jurnal Ilmiah Saintikom*, 12(1), 25–36.
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 30–37. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i2.24>
- Gunawan, C. E., & Fenando, F. (2018). Pengukuran Keamanan Informasi Menggunakan Indeks Keamanan Informasi (KAMI) Studi Kasus di PUSTIPD UIN Raden Fatah Palembang. *JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 4(2), 121–132. <https://doi.org/10.19109/JUSIFO.V4I2.4107>
- Gunawan, C. E., Ramadhan, M., & Indrawan, I. (2013). Sistem Informasi Seleksi Calon Mahasiswa Berbasis Web Di Sekolah Tinggi Teknik Musi Palembang. *Juita*, II(4). <https://doi.org/10.30595/JUITA.V2I4.823>
- Haerulah, E., & Ismiyati, S. (2017). Aplikasi E-commerce Penjualan Souvenir Pernikahan pada Toko “XYZ.” *Jurnal Prosisko*, 4(1), 43–47. Diambil dari <https://ejournal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/download/146/208>
- Halim, S., & Aziz, F. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Layanan E-Commerce Tempat Oleh-oleh Wisata Anyer. *ProTekInfo*, 5(1), 26–34. <https://doi.org/10.30656/protetinfo.v5i0.714>
- Kosasi, S. (2015). Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Produk Pembuatan Kue. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 7(1), 57. <https://doi.org/10.22303/csrid.7.1.2015.57-67>
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 177–181.
- Nuraeni, N., & Astuti, P. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada Toko Batik Pekalongan dengan Metode Waterfall. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 5(2), 197–202. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Pranita, M. J., Zulfikar, D. H., & Gunawan, C. E. (2019). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Keagenan PERISAI Menggunakan End User Computing Satisfaction (Studi Kasus: BPJS Ketenagakerjaan Kantor Cabang Palembang). *JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 5(2), 91–104. <https://doi.org/10.19109/jusifo.v5i2.5191>

-
- Pressman, R. S. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak Edisi Ke-7. In *Software Engineering: A Practitioner's Approach, Seventh Edition* (7 ed.). Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryono, I., & Java Creativity. (2014). *Toko Online Professional dengan Blogger dan Wordpress*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Susilo, M., Kurniati, R., & Kasmawi, K. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan)*, 2(2), 98–105. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>
- Wahyuni, T., & Puadah, U. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online di Rajut.i Handmade. *Infotech journal*, 5(1), 15–22.