

# Perancangan Website E-Commerce IFSTORE Dengan Metode Waterfall

<sup>1</sup>Rasikha Diah Saputri, <sup>2\*</sup>Resad Setyadi

<sup>1,2</sup>Sistem Informasi/ITTELKOM Purwokerto

<sup>1,2</sup> Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Kecamatan Purwokerto Selatan, Jawa Tengah 53147 Indonesia

[120103140@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:120103140@ittelkom-pwt.ac.id), [resad@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:resad@ittelkom-pwt.ac.id)

---

## ABSTRACT

Technology is reportedly developing very rapidly. Internet technology is often heard today, namely the advances in information technology. Technological progress is heading in a more user-friendly direction, which means it makes it easier for users to understand and use Internet functions. In the past, e-commerce activities were carried out through direct products, but the rapid development of the Internet has replaced this model. The objective of this online shopping platform is to bring shopping convenience to customers without the need to visit offline stores. The research approach used is qualitative, with the application of the SDLC Waterfall model or linear sequence. in the process of analyzing the needs intensively in web development and determining the needs of applications that will be used to be practically understood by e-commerce web users. Designing an e-commerce website using PHP becomes a scripting language and XAMPP becomes a database for data storage. the way of testing using the black box method, as well as the input data used in this paper adopts the technique of partition equivalence, that is, any dish or function that requires user input is tested based on valid or invalid values. From this research, It can be inferred that website design plays a crucial role in addressing business challenges competition, especially in the clothing and accessories sales sector, changing product data and deleting product data making news. that is fast, precise, and attractive to customers.

**Keywords** – information system, waterfall, selling clothes, black box

---

## ABSTRAK

Teknologi diberitakan berkembang sangat pesat. Teknologi internet sering terdengar sekarang ini yaitu perkembangan teknologi informasi. Perkembangan teknologi bergerak ke arah yang lebih ramah pengguna, yang berarti lebih mudah bagi pengguna untuk memahami dan menjalankan fungsi Internet. Dahulu, kegiatan e-commerce dilakukan melalui produk langsung, tetapi perkembangan internet yang pesat telah mengganti model ini. Tujuan dari situs e-commerce ini untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pembelian tanpa harus pergi ke toko offline. Metode penelitian yg digunakan i merupakan metode kualitatif menggunakan model waterfall SDLC atau urutan linier. pada proses analisis kebutuhan intensif pada pengembangan web dan menentukan kebutuhan aplikasi yg akan dipergunakan agar praktis dipahami oleh pengguna web e-commerce. Perancangan website e-commerce memakai PHP menjadi bahasa scripting serta XAMPP menjadi database buat penyimpanan data. cara pengujian menggunakan metode black box, serta data masukan yang digunakan dalam makalah ini mengadopsi teknik ekivalensi partisi, yaitu setiap hidangan atau fungsi yang memerlukan input pengguna diuji berdasarkan nilai valid atau Tidak sah. Dari studi ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan website menjadi faktor yang sangat signifikan dalam menghadapi persaingan bisnis, khususnya dalam sektor penjualan baju dan aksesoris, aktivitas transaksi mulai asal proses pemesanan, penambahan daftar pemesanan, proses checkout, menyimpan data produk, mengedit informasi produk, dan menghapus data produk dapat menghasilkan informasi yang cepat, akurat, dan menarik bagi pelanggan.

**Kata Kunci** - sistem informasi, waterfall, penjualan baju, black box

---

## 1. Introduction

Teknologi, terutama yang terkait dengan isu, mengalami perkembangan yang sangat pesat [1]. Teknologi internet seringkali terdengar sekarang ini, yang merupakan perkembangan terbaru dalam teknologi isu [2]. Perkembangan teknologi beranjak ke arah yang lebih ramah pengguna, yang berarti lebih praktis bagi pengguna buat memahami serta menjalankan fungsi Internet [3]. Dahulu, kegiatan e-commerce dilakukan melalui produk langsung, namun perkembangan internet yang pesat telah membarui contoh ini. Keuntungan besar bagi konsumen dapat ditemukan dalam penggunaan sistem e-commerce, pembuat serta penjual [4]. Internet memungkinkan pedagang bisa memberikan produknya kepada pembeli secara online tanpa wajib tatap muka. E-commerce (transaksi melalui Internet) memberikan peluang bagi pedagang untuk menghadirkan produk dan layanan mereka kepada calon pembeli yang dapat dengan mudah menemukan dan memesan melalui platform online [5]. Perkembangan internet secara simultan serta perkembangan teknologi gosip dapat membarui persepsi dunia usaha keliru satu laba menggunakan internet merupakan perusahaan dapat memperluas cakupan bisnisnya, dan layanan tidak lagi dibatasi oleh waktu[6]. Pemanfaatan internet oleh perusahaan-perusahaan di Indonesia telah terbukti mampu meningkatkan volume transaksi jual beli online, atau e-commerce [7]. Terdapat persaingan tinggi di antara perusahaan-perusahaan yang berlomba-lomba untuk menyediakan pelayanan terbaik dalam upaya mencapai posisi pemimpin pasar di Indonesia [8].

Proses penjualan dan pembelian artinya galat satu proses utama dalam sebuah usaha dagang karena asal proses tersebut akan terus berjalan. Perusahaan ini berkiprah pada bidang penjualan dalam mengoptimalkan proses bisnis, sistem informasi penjualan menjadi hal yang sangat dibutuhkan agar perusahaan dapat beroperasi secara efektif [9]. Situasi ini mendorong peningkatan pelayanan yang lebih baik dan efisien, serta kemampuan untuk mengelola data dengan cepat, mudah, dan akurat. Demikian juga hal yang terjadi ketika menggunakan IF STORE website yang menyediakan aneka macam baju brand lokal seperti Kemeja, Jaket, Kaos, Celana, dan Aksesoris. Banyaknya produk kemeja, jaket, kaos, celana dan aksesoris dikalangan belia berhasil dalam menghadapi persaingan bisnis global saat ini terkait erat dengan kemampuan dalam menggunakan media periklanan dan teknologi pengolahan data elektronik untuk menyediakan solusi yang cepat dan akurat bagi pengguna serta memfasilitasi konsumen dalam menemukan dan membeli produk melalui web e-commerce [10], [11].

Website e-commerce artinya transaksi di website e-commerce biasanya melibatkan pembayaran elektronik yang dapat dilakukan secara langsung melalui situs web atau melalui transfer ke rekening bank atau sistem pembayaran lainnya. Ada beberapa pilihan untuk melaksanakan transaksi di toko online, mulai dari pembayaran melalui baik melalui kartu kredit, layanan perbankan online, atau melalui transfer melalui rekening bank atau layanan perbankan lainnya [12].

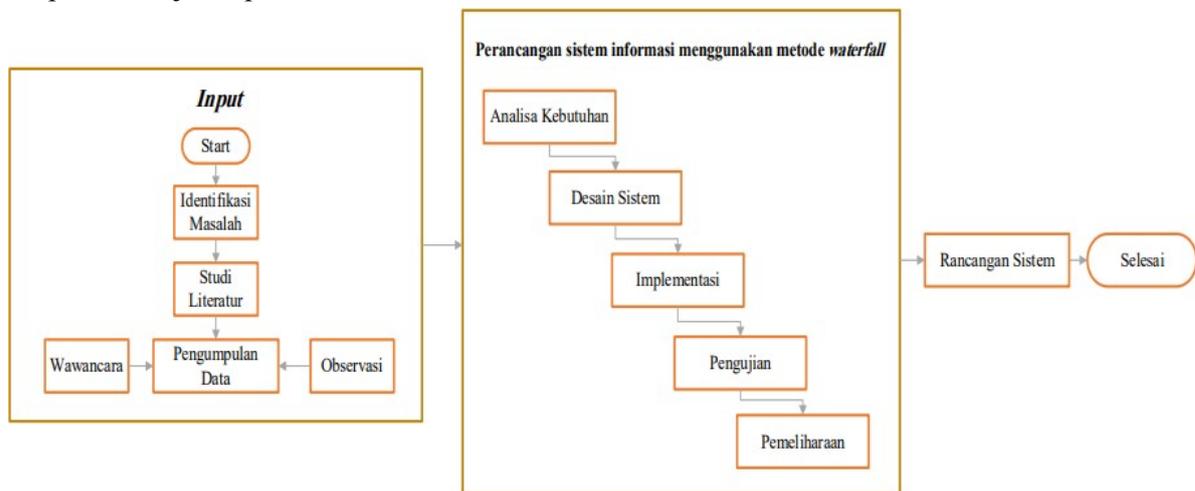
Website memberikan pelanggan kesempatan untuk melakukan pemesanan produk atau jasa dengan sistem online dan memberikan opsi pembayaran yang mencakup transfer[13]. Sesuai realitas tadi, maka dibutuhkan adanya kawasan untuk penelitian agar membentuk sistem penjualan produk menggunakan website sebagai langkah kunci bagi perusahaan dalam memodernisasi dan memperluas cakupan bisnis mereka [14]. Tujuan utama dalam pembuatan perangkat lunak e-commerce ini adalah untuk meningkatkan peluang usaha dan menyediakan kemudahan kepada konsumen dalam melakukan transaksi pembelian dan pemesanan kaos serta dapat memudahkan pemilik perusahaan untuk mengelola data pesanan, kemudian konsumen tentunya akan mudah ketika akan melakukan payment secara online. Dengan adanya sistem e-commerce, konsumen akan memiliki kemudahan dalam melakukan pembayaran secara online, meningkatkan kenyamanan dalam proses transaksi [15], [16].

Dengan pertumbuhan teknologi yang semakin cepat dan persaingan bisnis yang sengit perusahaan dapat memanfaatkan internet untuk membangun website penjualan produk sebagai alat untuk mempromosikan produk mereka. Perusahaan dapat memanfaatkan website untuk mengoptimalkan

proses penjualan dengan cara yang efisien dan memungkinkan transaksi dilakukan dengan cepat, meskipun ada jarak geografis yang signifikan antara pelanggan dan perusahaan [17]. Website e-commerce menjadi alat yang sangat efektif bagi IF STORE untuk memberikan pelayanan yang optimal, memberikan informasi selama 24 jam sehari, dan membuat produk dan layanan mereka dapat diakses dengan mudah oleh konsumen.

**2. Research Method**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, sebagaimana yang diuraikan oleh Rosa dan Shalahuddin (2013:28) tentang model SDLC air terjun [18]. Proses analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang sangat penting dalam pengembangan web informasi e-commerce, di mana spesifikasi yang teliti dan rinci dibuat untuk memastikan bahwa semua kebutuhan pengguna tercakup dengan baik dalam web tersebut [19]. Kelebihan lain dari metode kualitatif adalah kemampuannya untuk menghasilkan hasil penelitian yang lebih spesifik, jelas, dan rinci. Salah satu kelemahan metode kualitatif adalah bahwa hasilnya dapat menjadi kurang objektif karena sangat tergantung pada interpretasi subjektif peneliti [20].



**Gambar 1.** Diagram Alir Penelitian

Sesuai pada Gambar 1 setiap proses pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

**1.1. Identifikasi Masalah**

Identifikasi persoalan dalam penelitian ini diambil dari perkembangan internet, dikarenakan internet berkembang seiring dengan perkembangan teknologi yang sekarang semakin pesat. Kami memanfaatkan internet agar memperluas jangkauan pada proses penjualan dan pelayanan yang tidak terbatas jarak dan waktu. dalam berbisnis perlu adanya sistem berita penjualan agar berjalan dengan baik. Identifikasi problem dilakukan dengan cara searching atau pencarian pada internet sebagai pengalaman dan metode yang digunakan dalam perancangan sistem informasi pada objek penelitian sebelumnya yang menjadi landasan penting dalam mengembangkan sistem IF STORE.

**1.2. Studi Literasi**

Studi literasi yg dilakukan menggunakan cara merogoh info sebesar-banyaknya terkait rancangan sistem melalui jurnal, kitab , juga halaman internet yg berkesinambungan dengan metode waterfall. Tujuan asal studi literatur ini buat mendapatkan landasan pikiran serta cara pandang untuk mempermudah penelitian yang dirancang.

**1.3. Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan wawancara dan observasi eksklusif ke Toko IF STORE. Wawancara ini guna mencari permasalahan-permasalahan yg ada di IF

STORE berkaitan dengan pemasaran produk yg masih menggunakan sistem jual beli langsung ,akan dikem bangkan melalui penjualan memakai sistem web agar memudahkan pembeli dalam melakukan transaksi.

**1.4. Perancangan Sistem**

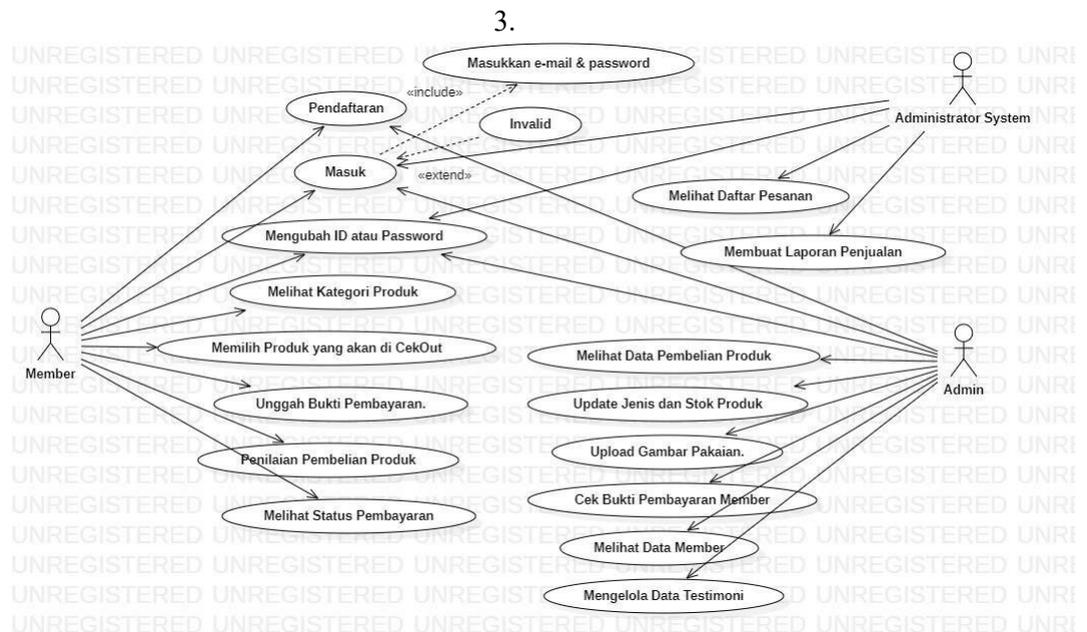
Tahapan Development Life Cycle perangkat lunak merupakan langkah-langkah yang digunakan dalam proses pengembangan sistem informasi dalam penelitian rancang bangun pada proses pembuatan web dengan metode waterfall mencakup beberapa langkah penting. Berikut perancangan sistem informasi pembuatan web IF STORE :

**1. Analisis Kebutuhan**

Tahap ini, peneliti harus menganalisis beberapa hal yg diharapkan pada pembuatan sistem, diantaranya kebutuhan fitur pengguna yg ada di website, indera yg akan dipergunakan, desain website, dan sebagainya. ini dia proses sistem kerja web antara lain : User Untuk mengakses situs web, pengguna harus masuk jika sudah memiliki akun. Jika belum, mereka harus mendaftar terlebih dahulu , user berhasil login akan menampilkan sajian primer website IF STORE. setelah itu user dapat melihat-lihat katalog yg ada pada website IF STORE. jika user ingin memasukan barang ke wishlist user memilih menu My wishlist yg terdapat di kanan atas, Bila user ingin melakukan checkout user akan disuruh memasukan alamat lengkap, nomer hp dan memilih menu pembayaran. User dapat melihat lebih jelasnya pesanan produk pada halaman history pemesanan.

**2. Desain Sistem**

Pada desain sistem, peneliti diharuskan untuk merancang, mendesain database, serta membuat mock-up interface dan website pencatatan pembelian produk IFSTORE. Dalam proses ini, peneliti menggunakan diagram UML, seperti use case diagram, untuk mengidentifikasi use case atau skenario penggunaan yang akan diimplementasikan dalam system.



**Gambar 2. Use Case Diagram IFSTORE**

**4. Implementasi**

Tahap implementasi dilakukan untuk mewujudkan rencana perancangan website salah satu hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti. Oleh karena itu, perancangan yang telah

dibuat perlu direalisasikan kedalam bentuk website IF STORE. Website IF STORE yang akan dibentuk menggunakan bahasa pemrograman HTML yang menjadi bahasa utama yang digunakan untuk membangun struktur dan tampilan website.

#### 5. **Pengujian Sistem**

Pada tahap pengujian system, proses integrasi dan pengujian sistem ini bertujuan untuk memastikan bahwa perangkat lunak akan beroperasi sesuai dengan keinginan dan memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan. Dalam proses pengujian menggunakan metode Black Box testing, setiap menu input dianalisis secara detail berdasarkan fungsinya masing-masing.

#### 6. **Pemeliharaan**

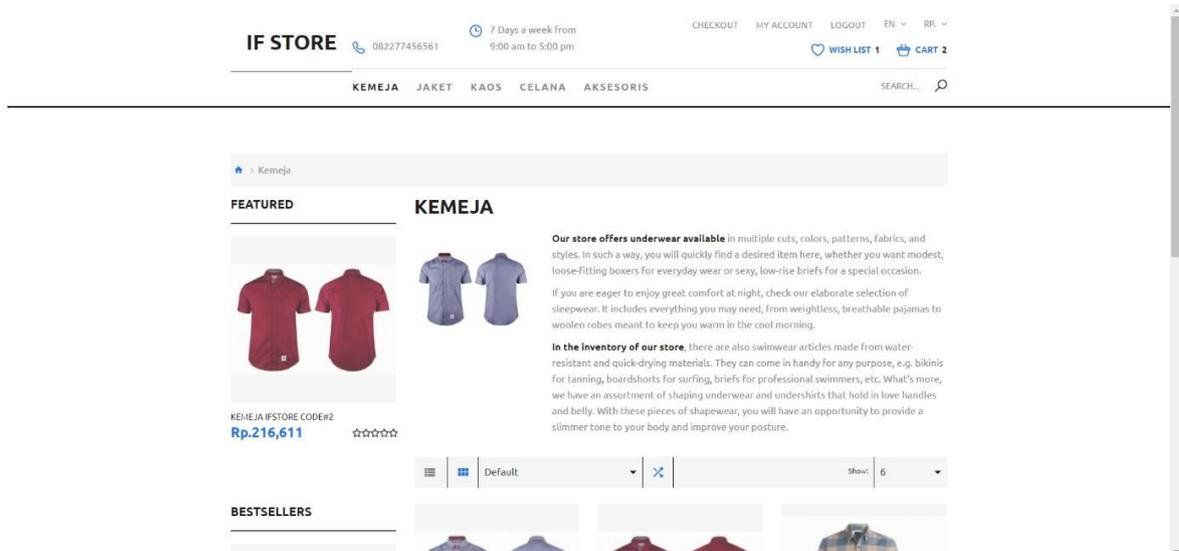
Sistem telah diinstal dan digunakan oleh para anggota pengguna. Dalam proses ini, upaya perbaikan kesalahan, peningkatan implementasi sistem, serta perbaikan layanan IFSTORE terus dilakukan.

### 3. **Result and Analysis**

Terkait menggunakan perancangan website e-commerce IFSTORE ini ditimbulkan oleh beberapa faktor antara lain berkembangnya pola pikir warga yg pesat, untuk mengikuti kebutuhan masyarakat pada hal teknologi isu maka dibutuhkannya pengembang perangkat lunak website supaya terus maju dan berinovasi. Website artinya suatu jaringan yang sangat mempermudah serta mempercepat penyampaian berita secara luas, serta bisa diakses menggunakan mudah serta cepat oleh siapapun yg mendapatkan akses internet. menggunakan adanya website baru yang telah dirancang ini diperlukan dapat mempermudah sistem penjualan pada toko IF STORE. dan untuk mempermudah para pembeli dalam membeli pakaian atau aksesoris, dan mengemat waktu dan juga menghemat tenaga Tidak diperlukan untuk meninggalkan rumah atau menyisihkan waktu untuk sekedar pergi ke toko cukup melakukan pemesanan melalui website IF STORE. untuk lebih jelasnya tentang isi serta pembahasan tampilan website yang telah dirancang ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 3.1 **Tampilan Utama Website IF STORE**

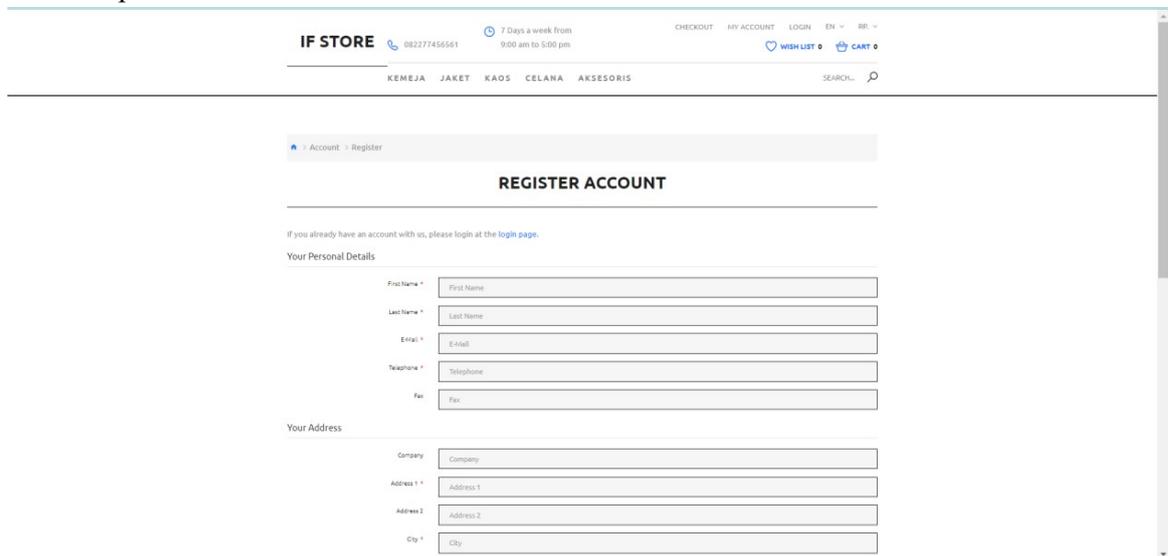
Pada tampilan halaman utama website terdapat menu dashboard yang menampilkan menu-menu yang ada di dalam website IF STORE, menu nya yaitu ada menu Chekout, My account, Logout, Bahasa, Wishlist, Cart, dan juga ada menu Featured dan Bestseller dan juga ada menu pilihan kategori produk yaitu ada Kemeja, Jaket, Kaos, Celana, dan Aksesoris. User dapat melihat featured produk yang dijual toko IF STORE yang ada pada menu kategori produk, user juga dapat melihat produk yang bestseller di toko IF STORE sebelum melakukan pembelian produk. Dalam tampilan website kami pada bagian depan website IF STORE menampilkan tampilan yang sederhana sehingga mempermudah para customer.



Gambar 3. Tampilan halaman Utama Website IF STORE

### 3.2 Tampilan Menu Pendaftaran Akun Member Toko IF STORE

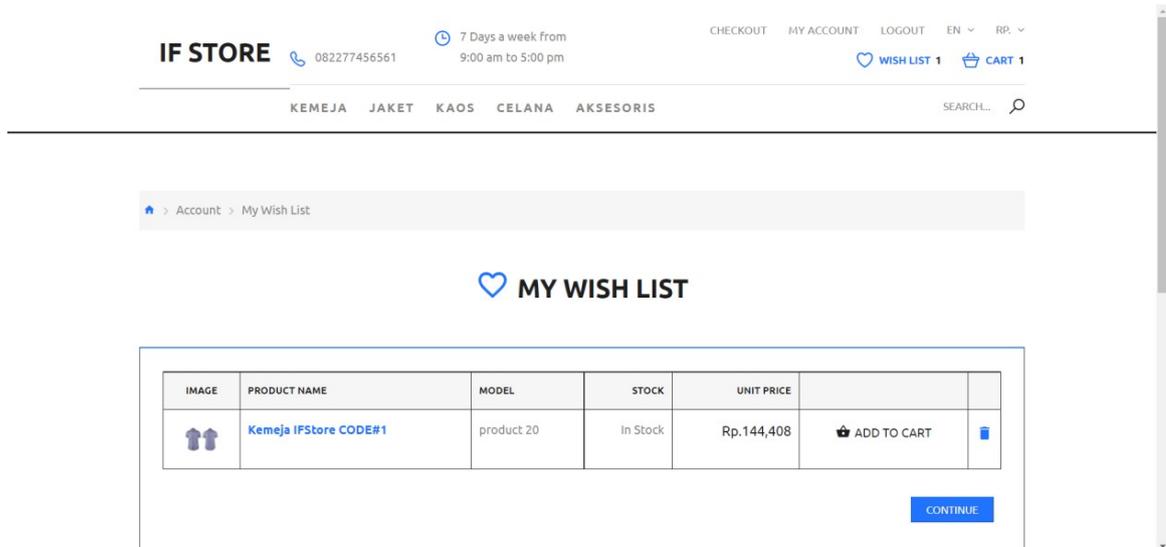
Halaman ini merupakan tampilan pendaftaran sebagai member toko IF STORE, disini user di perintahkan unuk mengisi register account yaitu mengisi data diri lengkap dan juga mengisi alamat lengkap, pertama-tama user mengisi data diri lengkap yang berisi First Name, Last Name, E-mail, Telephone, dan Fax. Setelah itu user mengisi alamat lengkap yaitu yang berisi Company, Address 1, Address 2, dan City. Setelah semuanya sudah terisi lengkap maka user sudah terdaftar sebagai member di toko IF STORE. Sebagai member dapat melihat detail pemesanan , member juga dapat merubah password.



Gambar 4. Tampilan Halaman Pendaftaran Member Website IF STORE

### 3.3 Tampilan Menu My Wishlist

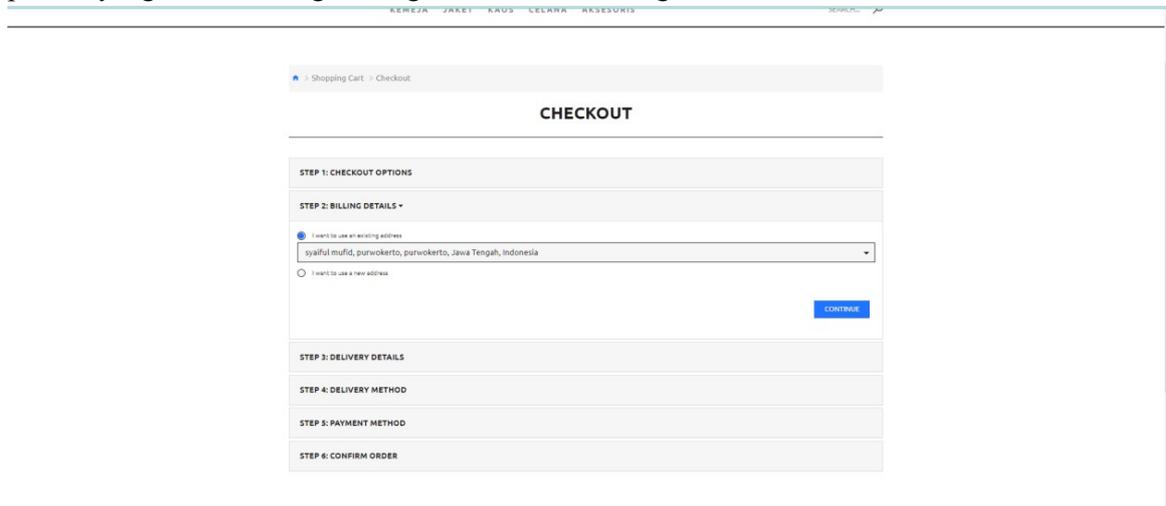
Halaman ini merupakan tampilan My Whistlist yaitu halaman yang berisi produk yang akan dibeli nantinya, pada bagian katagori pakain didalam halaman ini terdapat menu keterangan antara lain: gambar, nama produk, model, stok, dan harga. pada halaman ini user dapat menambahkan berbagai produk yang user inginkan untuk di keep terlebih dahulu sebelum melakukan checkout produk tersebut. Dalam menu wish list ini bisa melihat nama produk, model produk, stock , harga barang, dan menu untuk hapus dari wish list. Member dapat memasukan ke wish list sebanyak mungkin.



Gambar 5. Tampilan Menu *My Wishlist Website IF STORE*

### 3.4 Tampilan Halaman Chekout di Website IF STORE

Halaman ini merupakan tampilan menu checkout barang yang akan dibeli, terdiri dari Opsi Pembayaran, Rincian Tagihan, Rincian Pengiriman, Metode Pengiriman, Metode Pembayaran, dan Konfirmasi Pemesanan. Disini user dapat mengisi semua step yang ditentukan sebelum meng checkout barang yaitu harus mengisi options billing yaitu alamat lengkap untuk pengiriman, setelah itu step selanjutnya memilih jasa pengiriman yang diinginkan user, step selanjutnya ada pemilihan menu pembayaran, user dapat memilih menu pembayaran yang ingin dilakukan, step terakhir yaitu konfirmasi orderan yaitu user melakukan konfirmasi bahwa user telah melakukan pembayaran produk yang dibeli dan ingin mengkonfirmasi untuk segera dikirimkan oleh toko.



Gambar 6. Tampilan Halaman *Checkout Website IF STORE*

### 3.5 Pengujian Sistem

Pengujian unit-unit program menggunakan pendekatan Black Box testing adalah langkah yang krusial untuk memastikan bahwa setiap fungsi perangkat lunak berperilaku sesuai dengan yang diinginkan tanpa perlu mengekspos detail internal [6]. Pada tahap pengujian ini, tujuannya adalah untuk mengevaluasi apakah sistem telah beroperasi dengan baik sesuai dengan fungsionalitas dan hasil yang diinginkan atau tidak [6]. Pada tahap pengujian, metodenya adalah equivalence partitioning, di mana setiap menu atau fungsi yang memerlukan input dari pengguna diuji

berdasarkan partisi nilai yang valid atau tidak valid [6]. Langkah awal dalam pengujian ini adalah mengidentifikasi kasus pengujian [6]. Di bawah ini adalah salah satu contoh desain kasus uji untuk fungsi input pada sistem website IF STORE, yang berfokus pada pengujian halaman Tata Usaha & Umum sebagai Admin.

**Tabel 1.** Pengujian Proses *Login Website IF STORE*

ID	Tahap ke-1	Tahap Uji	Harapan	Pengujian	Realisasi Pengujian
L01	Akses Menu Login	Mengisikan nama pengguna dan kata sandi sesuai permintaan.	Harapan Akses masuk sukses, lanjut menuju laman utama.	Akses masuk sukses, lanjut menuju laman utama.	pass
L02	Akses Menu Login	Mengisikan nama pengguna dg tepat lanjut kata sandi salah	Akses masuk tidak ada dan muncul info "data salah"	Login gagal muncul info "data salah"	pass
L03	Akses Menu login	Mengisikan nama pengguna yang benar dan kata sandi yang salah	Akses masuk tidak ada dan muncul info "data salah"	Login gagal muncul info "data salah"	pass
L04	Akses Menu Login	Tidak mengisikan nama pengguna dan kata sandi	Login fail dan menampilkan info "ulangi input"	Login fail dan menampilkan info "ulangi input"	pass

Pada tabel 1 kasus pengujian, proses login diujikan empat kali dengan deskripsi pengujian yang bervariasi. Input data untuk kolom username dan password mencakup karakter dari "A-Z", "a-z", dan "0-9".

Setelah mendapatkan hasil pengujian, dilakukan rangkuman hasil untuk menentukan jumlah fungsi yang telah diuji serta menilai kesesuaian dan ketidaksesuaian pada sistem. Hasil rangkuman ini disajikan dalam Tabel 2.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Pengujian *Website IF STORE*

No	Nama	Iterasi	% sukses uji	Error
1	<i>Uji masuk Case Admin Website Ifstore</i>	4	100	0
2	<i>Uji Case Reset Password Admin Website IFSTORE</i>	3	100	0
3	<i>Uji Case Edit Admin Website IFSTORE</i>	4	100	0

No	Nama	Iterasi	% sukses uji	Error
4	<i>Uji Case Edit Admin Website IFSTORE</i>	6	100	0
5	Uji Test Case membuat user baru	3	100	0
6	Uji Case Edit user	3	100	0
7	<i>Uji Case checkout barang</i>	4	100	0
8	<i>Uji Case masukan wish list</i>	3	100	0
9	<i>Test Case melihat history pemesanan</i>	3	100	0

Dalam Tabel 2, terdapat rekapitulasi hasil pengujian yang disajikan dalam bentuk persentase. Pengujian pada kasus uji Login Admin Website IF STORE telah dilakukan sebanyak 4 kali, dan hasil pengujian tersebut berhasil mencapai persentase 100%. Pengujian pada kasus Reset Password Admin Website IF STORE telah dilakukan sebanyak 3 kali, dan hasil dari percobaan uji ini berhasil mencapai persentase 100%. Pengujian pada Test Case Edit Akun Admin Website IF STORE telah dilakukan sebanyak 4 kali, dan semua pengujian tersebut berhasil mencapai persentase 100%. Pengujian pada Test Case Edit Pengguna oleh Admin Website IF STORE telah dilakukan sebanyak 6 kali, dan hasil dari semua percobaan uji ini berhasil mencapai persentase 100%. Pengujian pada kasus pembuatan akun pengguna baru di Website IF STORE telah dilakukan sebanyak 3 kali, dan seluruh percobaan uji ini berhasil mencapai persentase 100%. Pengujian pada Test Case Edit Akun Pengguna di Website IF STORE telah dilakukan sebanyak 3 kali, dan hasil dari semua percobaan uji ini berhasil mencapai persentase 100%. Pengujian pada kasus uji Test Case Checkout Barang di Website IF STORE telah dilakukan sebanyak 4 kali, dan semua percobaan uji ini berhasil mencapai persentase 100%.

Pengujian pada kasus uji Masukkan ke dalam Wishlist di Website IF STORE telah dilakukan sebanyak 3 kali, dan hasil dari semua percobaan uji ini berhasil mencapai persentase 100%. Pengujian pada kasus uji Melihat History Pemesanan di Website IF STORE telah dilakukan sebanyak 3 kali, dan hasil dari semua percobaan uji ini berhasil mencapai persentase 100%. Menurut hasil pengujian yang telah dilakukan, kesimpulannya adalah dari sembilan pengujian yang telah dilakukan, semua berhasil mencapai hasil dengan persentase rata-rata sebesar 100%, dan tidak ditemukan kesalahan atau error selama proses pengujian Black Box testing.

#### 4. Conclusion

Berdasarkan dari hasil penelitian dibuatnya website IF STORE yang telah dibuat, dapat disimpulkan bahwa pengolahan data penjualan baju dan aksesoris telah secara otomatis terkomputerisasi. Hal ini telah memberikan kemudahan dalam pengelolaan data produk dan proses penjualan, serta meningkatkan efisiensi kinerja admin di toko IF STORE. Selanjutnya, keberadaan sistem informasi ini memungkinkan IF STORE untuk meningkatkan dan memperluas jangkauan pemasaran produknya ke seluruh Indonesia. Dengan adanya sistem informasi penjualan yang telah terkomputerisasi, pemilik dan bagian penjualan

di IF STORE tidak lagi menghadapi kesulitan dalam mendapatkan laporan tentang penjualan barang. Terakhir, melalui website ini, pelanggan dapat dengan mudah melakukan pembelian barang tanpa perlu mengunjungi offline store.

### References

- [1] S. H. Nasution, "Pentingnya literasi teknologi bagi mahasiswa calon guru matematika," *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, vol. 2, no. 1, pp. 14–18, 2018.
- [2] J. Indrawan, A. J. Rosa, A. Ilmar, and G. K. Nathanael, "Partisipasi Politik Masyarakat di Era Politik Siber," *Journal of Political Issues*, vol. 3, no. 1, pp. 1–12, 2021, doi: 10.33019/jpi.v3i1.44.
- [3] S. Enlevi and A. Masruri, "Jurnal Ilmu Perpustakaan (JIPER) Penerbit Prodi D3 Perpustakaan FISIP UMMAT SMART LIBRARY: ANTARA KONTESTASI ATAU KOLABORASI DENGAN GOOGLE DALAM MENGHADAPI DIGITAL NATIVE," *Jiper) Fisip Ummat*, vol. 5, no. 1, pp. 97–110, 2023.
- [4] E. Suwarni, M. Astuti Handayani, Y. Fernando, F. Eko Saputra, F. Fitri, and A. Candra, "Penerapan Sistem Pemasaran berbasis E-Commerce pada Produk Batik Tulis di Desa Balairejo," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, vol. 2, no. 2, pp. 187–192, 2022, doi: 10.52436/1.jpmi.570.
- [5] F. S. Yelvita, "No Title הארץ", vol. 10, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.
- [6] M. Jannah, D. A. Prabowo, and R. Setyadi, "Pengukuran Kualitas Layanan Aplikasi Buku Pokok Makam Kabupaten Banyumas Menggunakan Metode E-Servqual," vol. 2023, p. 757, 2023.
- [7] A. R. Maulida, H. Hermawan, and A. Izzuddin, "Pengaruh Viral Marketing Dan Brand Awareness Terhadap Keputusan Pembelian," *Publik: Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi dan Pelayanan Publik*, vol. 9, no. 1, pp. 27–37, 2022, doi: 10.37606/publik.v9i1.260.
- [8] D. Maharani, F. Helmiyah, and N. Rahmadani, "Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa Pandemi Covid-19," *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2021, doi: 10.25008/abdiformatika.v1i1.130.
- [9] D. M. Efendi and F. Ardhy, "Penerapan Data Mining Untuk Peramalan Penjualan Obat dengan Menggunakan Single Exponential Smoothing di Apotek Hamzah Farma," *Seminar Nasional Teknologi dan Bisnis*, pp. 198–203, 2018.
- [10] D. Susanti, "Pusat Fashion Kontemporer di Yogyakarta," pp. 21–95, 2011.
- [11] R. A. Rao and R. Setyadi, "Analisis UX Pada Aplikasi SISMIOP Bapenda Kab. Pemalang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 3, no. 6, pp. 1263–1271, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.816.
- [12] S. Syuhendra and A. U. Hamdani, "Penjualan Online Berbasis E-Commerce Pada Toko Adhizzshop Dengan Menggunakan Woocommerce," *IDEALIS : InDonEsiA journal Information System*, vol. 3, no. 1, pp. 26–33, 2020, doi: 10.36080/idealism.v3i1.1476.

- [13] F. Nawandi, A. Muzhaffar, M. R. P. Tamtomo, and R. Setyadi, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Smartphone Bekas Menerapkan Metode SAW," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 2, pp. 626–631, Jan. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2741.
- [14] F. Irvansyah, S. Setiawansyah, and M. Muhaqiqin, "Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 26–32, 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i1.253.
- [15] P. Hendriyati and A. Yusta, "Implementasi Aplikasi E-Commerce Berbasis Web," *JURSIMA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen)*, vol. 9, no. 1, pp. 40–48, 2021.
- [16] K. Ainun Izzah and R. Setyadi, "Analisis User Interface Situs Web Bappelitbangda Kabupaten Purbalingga," *RESOLUSI : Rekayasa Teknik Informatika dan Informas*, vol. 3, no. 3, pp. 223–228, 2023, [Online]. Available: <https://djournals.com/resolusi>
- [17] L. Yana Siregar and M. Irwan Padli Nasution, "Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online," *HIRARKI Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 71–75, 2020.
- [18] M. I. Jambak, "Implementasi teknik structural equation modeling untuk mengidentifikasi user requirements dalam pengembangan perangkat lunak knowledge sharing system," *Annual Research Seminar (ARS)*, no. December 2015, pp. 27–39, 2015.
- [19] M. Afifulloh and B. Cahyanto, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Di Era Pandemi Covid-19," *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, vol. 6, no. 2, p. 31, 2021, doi: 10.26737/jpdi.v6i2.2515.
- [20] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," *Humanika*, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.