

**PENGEMBANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN *WORDPRESS***

(STUDI KASUS: *ONLINE SHOP* MAU BELI BAJU)

(Tugas Akhir)

Oleh

DHALA AYUMARISYA

NPM 2007051024



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

**PENGEMBANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN *WORDPRESS***

(STUDI KASUS: *ONLINE SHOP* MAU BELI BAJU)

Oleh

DHALA AYUMARISYA

Tugas Akhir

**Sebagai Salah Satu Syarat Mencapai Gelar
AHLI MADYA MANAJEMEN INFORMATIKA**

Pada

**Jurusan Ilmu Komputer
Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : **Pengembangan UI/UX Sistem Informasi
Penjualan Berbasis *Website* Menggunakan
Wordpress (Studi Kasus: *Online Shop* Mau Beli
Baju)**

Nama Mahasiswa : **Dhafa Ayumarisya**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2007051024

Program Studi : DIII Manajemen Informatika

Jurusan : Ilmu Komputer

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama



Aristoteles. S.Si. M.Si.
NIP. 19810521 200604 1 002

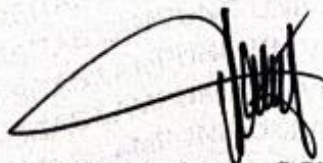
Pembimbing Kedua



Muhaqiqin. S.Kom. M.T.I.
NIP. 19930525 202203 1 009

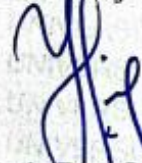
2. Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Komputer



Didik Kurniawan. S.Si. M.T.
NIP. 19800419 200501 1 001

Ketua Program Studi
DIII Manajemen Informatika



Anie Rosa Irawati. S.T. M.Cs.
NIP. 19791031 200604 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

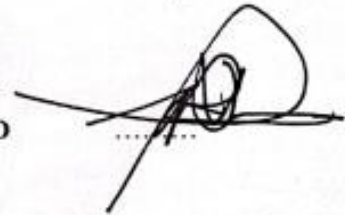
Pembimbing Utama : Aristoteles, S.Si., M.Si.



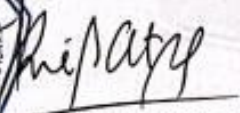
Pembimbing Kedua : Muhaqiqin, S.Kom., M.T.I.



Penguji/Pembahas : Favorisen R. Lumbanraja, Ph.D



Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam


Dr. Eng. Heri Satria, S.Si., M.Si
NIP. 19711001 200501 1 002


Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir : 11 Agustus 2023

PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN SUMBER INFORMASI

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir yang berjudul **Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Menggunakan Wordpress (Studi Kasus: Online Shop Mau Beli Baju)** adalah karya saya dengan arahan komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian Tugas Akhir ini.

Bandar Lampung, 11 Agustus 2023




Dhala Ayumarisya
NPM : 2007051024

Hak Cipta Milik UNILA, Tahun 2023
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh Karya Tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan yang wajar UNILA.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh Karya Tulis dalam bentuk apapun tanpa izin UNILA.

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Lampung Barat pada tanggal 23 September 2002, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara, dari Bapak Ir. Anwar dan Ibu Rohayati.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) Mutiara Bunda diselesaikan tahun 2008, Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SDN 1 Kupang Teba, Bandar Lampung pada tahun 2014, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 16 Bandar Lampung pada tahun 2017, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Perintis 2 Bandar Lampung pada tahun 2020.

Tahun 2020, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi DIII Manajemen Informatika, FMIPA, Unila melalui jalur proses seleksi SIMANILA Vokasi. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif sebagai anggota *branch newscasting* UKM-U *English Society* Unila pada tahun 2020-2021, dan aktif sebagai anggota bidang internal Himpunan Mahasiswa Ilmu Komputer (HIMAKOM) pada tahun 2020-2022.

MOTTO

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri."

(Q.S Ar-Ra'd: 11)

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya.”

(QS. Al-Baqarah: 286).

“Cause there were pages turned with the bridges burned, everything you lose is a step you take.”

– Taylor Swift

“Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch and release. What I mean by that is, knowing what things to keep and what this to release. You can't carry all things.”

– Taylor Swift

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur kepada Allah SWT yang mendalam, dan dengan telah diselesaikannya tugas akhir ini penulis mempersembahkannya kepada:

1. Bapak dan Ibu tersayang yang selalu mengingatkan dan memberikan semangat, doa, serta segala dukungan dengan sangat tulus.
2. Seluruh keluarga besar penulis yang telah banyak memberikan motivasi dan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Seluruh teman-teman seangkatan di jurusan ilmu komputer.
4. Teman-teman yang selalu menanyakan “kapan lulus?” dan “kapan wisuda?”.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktu yang telah ditentukan. Sholawat serta salam tak lupa kita haturkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang telah memberikan tauladan baik sehingga akal dan pikiran penulis mampu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini sebagai syarat mencapai gelar ahli madya manajemen informatika.

Laporan yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Website* Menggunakan *Wordpress* (Studi Kasus : *Online Shop* Mau Beli Baju)” yang merupakan hasil dari pengerjaan tugas akhir yang telah diselesaikan.

Laporan Tugas Akhir disusun dengan maksimal dan memperoleh bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memudahkan dalam pembuatan laporan. Maka dari itu, Pada kesempatan kali ini izinkan penulis untuk mengucapkan terimakasih dan rasa hormat atas segala bantuan yang telah diberikan sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir, yaitu kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya selama proses pengerjaan tugas akhir hingga laporan ini dapat tersusun dengan baik.
2. Kepada Ayahanda Ir. Anwar dan Ibunda Rohayati, yang selalu memberikan do'a dan dukungan baik secara moral maupun materil selama melaksanakan perkuliahan hingga pembuatan tugas akhir.

3. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.
4. Ibu Anie Rose Irawati S.T., M.Cs. selaku Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika.
5. Bapak Aristoteles, S.Si., M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dan mengarahkan selama pengerjaan tugas akhir.
6. Bapak Muhaqiqin, S.Kom., M.T.I., selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, dan masukan yang diberikan.
7. Bapak Favorisen R. Lumbanraja, S.Kom., M.Si., Ph.D., selaku Dosen Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan arahan dan saran terhadap laporan maupun aplikasi yang diuji.
8. Ibu Ade Nora Maela, S.I.P. yang telah membantu mengurus administrasi selama berada di jurusan Ilmu Komputer.
9. Merlin, Rizka, Dyandra, Dapa, Dimas, Zaira, Delia, selaku sahabat yang selalu memberikan dukungan semangat selama perkuliahan hingga penyusunan laporan tugas akhir.
10. Jody Ignatius Sitohang, selaku rekan yang senantiasa memberikan semangat dan saran selama pengerjaan *project* tugas akhir.
11. Semua teman-teman yang telah membantu ketika mendapatkan kesulitan dalam pengerjaan Tugas Akhir.

Bandar Lampung, 11 Agustus 2023

Penulis,

Dhala Ayumarisya

NPM. 2007051024

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vii
I. PENDAHULUAN	8
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan.....	10
1.4 Manfaat.....	10
1.5 Batasan Masalah.....	10
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Gambaran Umum Mau beli baju	11
2.2.1 Profil Mau Beli Baju	11
2.2.2 Logo Mau Beli Baju.....	11
2.2 Uraian Tentang Landasan Teori	12
2.2.1 Pengembangan Sistem Informasi	12
2.2.2 <i>User Experience</i>	12
2.2.3 <i>User Interface</i>	13
2.2.4 <i>E-Commerce</i>	13
2.2.5 <i>Brainstorming</i>	13
2.2.6 <i>Use Case Diagram</i>	13
2.2.8 <i>Activity Diagram</i>	14
2.2.9 Pengertian <i>Wordpress</i>	14
2.2.10 Pengertian Metode <i>Waterfall</i>	14
2.2.11 <i>Design Thinking</i>	16
2.2.12 <i>Wireframe</i>	18
2.2.13 Pengertian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	19
2.2.14 <i>Skala Likert</i>	20

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	21
3.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi	21
3.1.1 Analisis kebutuhan fungsional.....	23
3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	27
3.2 Perancangan Sistem.....	29
3.2.1 Tahap <i>Empathize</i>	29
3.2.2 Tahap <i>Define</i>	30
3.2.3 Tahap <i>Ideate</i>	31
3.2.4 Tahap <i>Prototype</i>	67
3.2.4 Tahap <i>Testing</i>	67
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	70
4.1. Implementasi Sistem	70
4.1.1. Arsitektur Sistem	70
4.1.2. <i>Flowchart</i> Sistem.....	71
4.2. <i>Plugin</i>	71
4.3. Hasil Sistem.....	72
4.2.1. Tampilan <i>Login dan Sign Up</i>	73
4.2.2. Tampilan Beranda	73
4.2.3. Tampilan <i>Catalogue</i>	75
4.2.4. Tampilan <i>FAQ</i>	75
4.2.5. Tampilan <i>About Us</i>	76
4.2.6. Tampilan Detail Produk.....	76
4.2.7. Tampilan Keranjang	77
4.2.8. Tampilan <i>Checkout</i>	78
4.2.9. Tampilan <i>Delivery</i>	79
4.2.10. Tampilan <i>Payment</i>	80
4.2.11. Tampilan Pesanan.....	81
4.2.12. Tampilan <i>Wishlist</i>	82
4.2.13. Tampilan <i>Dashboard</i>	82
4.4. Pengujian Sistem	83
V. KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Logo Mau Beli Baju.....	11
2. Metode <i>Waterfall</i> (Pressman, 2012).....	15
3. <i>SUS score</i> (Brooke, 2013).	20
4. <i>Flowchart</i> pemesanan melalui Instagram.....	23
5. <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.	26
6. <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	27
7. Hasil <i>Brainstorming</i>	31
8. Prioritas Ide.	32
9. <i>Activity Diagram register</i>	36
10. <i>Activity Diagram login</i>	37
11. <i>Activity Diagram</i> Menambahkan Produk Ke Keranjang.....	38
12. <i>Activity Diagram</i> Mengakses <i>Dashboard</i>	38
13. <i>Activity Diagram Checkout</i>	39
14. <i>Activity Diagram</i> Mengakses Fitur Pesanan.	40
15. <i>Activity Diagram About Us</i>	41
16. <i>Activity Diagram Contact Us</i>	41
17. <i>Activity Diagram</i> Admin Melihat Data Pelanggan.....	42
18. <i>Activity Diagram</i> Admin Melihat Grafik Pendapatan.	43
19. <i>Class diagram</i>	44
20. <i>Wireframe landing page</i>	53
21. <i>Wireframe Catalogue</i>	54
22. <i>Wireframe about us</i>	55
23. <i>Wireframe contact us</i>	55
24. <i>Wireframe FAQ</i>	56
25. <i>Wireframe login/sign up</i>	57

26. <i>Wireframe detail produk</i>	58
27. <i>Wireframe checkout</i>	59
28. <i>Wireframe keranjang</i>	59
29. <i>Wireframe detail keranjang</i>	60
30. <i>Wireframe pesanan</i>	61
31. <i>Wireframe rincian pesanan</i>	61
32. <i>Wireframe delivery</i>	62
33. <i>Wireframe payment</i>	63
34. <i>Wireframe wishlist</i>	63
35. <i>Wireframe dashboard</i>	64
36. <i>Primary color</i>	65
37. <i>Secondary color</i>	65
38. <i>Tertiary color</i>	65
39. <i>Text color</i>	66
40. <i>typography</i>	67
41. <i>Aristektur sistem</i>	70
42. <i>flowchart sistem</i>	71
43. <i>Tampilan halaman Login dan Sign up</i>	73
44. <i>Tampilan Home</i>	74
45. <i>Tampilan catalogue</i>	75
46. <i>Tampilan FAQ</i>	75
47. <i>Tampilan About Us</i>	76
48. <i>Tampilan detail produk</i>	76
49. <i>Tampilan keranjang</i>	77
50. <i>Tampilan detail keranjang</i>	77
51. <i>Tampilan checkout</i>	78
52. <i>Tampilan delivery free ongkir</i>	79
53. <i>Tampilan delivery dengan ongkir</i>	79
54. <i>Tampilan Payment</i>	80
55. <i>Tampilan pesanan</i>	81
56. <i>Tampilan Wishlist</i>	82
57. <i>Tampilan Dashboard</i>	82
58. <i>SUS score</i>	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Item pertanyaan SUS.....	20
2. <i>Wpml_posts</i>	45
3. <i>Wpml_postsmeta</i>	46
4. <i>Wpml_users</i>	46
5. <i>Wpml_terms</i>	47
6. <i>Wpml_termmeta</i>	47
7. <i>Wpml_woocommerce_sessions</i>	48
8. <i>Wpml_woocommerce_order_items</i>	48
9. <i>Wpml_woocommerce_order_itemmeta</i>	48
10 <i>Wpml_tinvwl_analytics</i>	49
11. <i>Wpml_tinvwl_items</i>	49
12. <i>Wpml_tinvwl_list</i>	50
13. <i>Wpml_term_taxonomy</i>	50
14. <i>Wpml_tinvwl_relationship</i>	51
15. <i>Wpml_woocommerce_attribute_taxonomies</i>	51
16. <i>Wpml_shipping_zone_methods</i>	51
17. <i>Wpml_custom_fields</i>	52
18. <i>Testing</i> pertama.....	68
19. <i>Testing</i> kedua.....	68
20. Hasil kuesioner SUS pada <i>website</i> baru.....	83

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini penggunaan internet berkembang begitu pesat. Penggunaan internet sangat mempermudah masyarakat dalam mencari informasi. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, pada tahun 2022 jumlah pengguna internet, yaitu sebanyak 210 juta jiwa. Sejak tahun 2020 atau saat dunia sedang menghadapi pandemi, masyarakat memanfaatkan smartphone untuk melakukan transaksi secara online. Meningkatnya transaksi jual beli online menciptakan peluang baru bagi pelaku usaha agar produk dan layanan yang diberikan lebih mudah diakses oleh pengguna, baik secara informasi atau dalam melakukan transaksi. Peluang ini dimanfaatkan oleh sebuah online shop yang melakukan penjualan salah satunya melalui website, yaitu Mau Beli Baju.

Mau Beli Baju adalah sebuah online shop yang bergerak di bidang penjualan fashion sejak tahun 2021 dan terus berkembang hingga saat ini. Mau Beli Baju memanfaatkan teknologi, yaitu website untuk memberikan informasi kepada pelanggan dan melakukan transaksi secara online. Mau Beli Baju memperoleh keuntungan lebih setelah menggunakan website, seperti dalam memperluas cakupan penjualan. Website Mau Beli Baju dapat diakses pada: <https://maubelibaju.shop>. Namun, website Mau Beli Baju terlihat kurang menarik, untuk memastikan apakah pengguna mendapatkan pengalaman yang baik dalam mengakses website maka dilakukan pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS).

Skor SUS dapat menunjukkan tingkat penerimaan pengguna. Skor SUS harus bernilai lebih dari 70 agar termasuk ke dalam kategori *Acceptable*.

Berdasarkan hasil perhitungan skor SUS pada kuesioner yang telah dibagikan kepada responden atau pengguna Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju didapatkan hasil rata-rata skor SUS yang 38,125 dan skor sus yang di dapat masuk ke dalam kategori *poor* maka dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju dinilai *not acceptable*. Setelah didapatkan hasil dari pengujian dan dinilai *not acceptable* maka diperlukan perancangan ulang UI/UX pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju. Selain itu alasan utama pentingnya pengembangan UI/UX adalah untuk mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan memastikan bahwa pengguna memiliki pengalaman yang baik dengan sistem tersebut. Pada pengembangan UI/UX sistem informasi penjualan Mau Beli Baju penulis menggunakan *CMS Wordpress* pada proses implementasi desain. *CMS Wordpress* memiliki kelebihan, yaitu mudah dioperasikan oleh admin dan *user*. Kelebihan *Wordpress* selanjutnya, antara lain:

1. *Search engine-friendly permalink structure*, alamat *page* yang mudah terbaca oleh mesin pencari.
2. *Support for plugins*, menambahkan fitur *website* dengan menggunakan plugin, proses menginstall dan mengaktifkan plugin pada *Wordpress* juga sangat mudah.
3. *Can store a list of users who visit your blog*, dapat melihat data pengunjung *website*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat disimpulkan dari latar belakang, yaitu bagaimana cara agar tampilan *website* Mau Beli Baju dapat terlihat lebih menarik dan pelanggan mendapatkan pengalaman pengguna yang baik.

1.3 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan ulang tampilan *website* Mau Beli Baju agar lebih menarik.
- b. Memberikan pengalaman yang lebih baik dalam bertransaksi di *website* Mau Beli Baju.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang akan didapat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

- a. Membantu memperbaiki *user interface* dan *user experience* Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju agar menjadi lebih baik.
- b. Membantu pelanggan untuk mendapatkan pengalaman yang lebih baik dalam bertransaksi.

1.5 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada sistem informasi penjualan ini sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju memiliki 2 aktor, yaitu *user*/pelanggan dan admin.
2. Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju digunakan untuk mempermudah pembeli dalam melakukan transaksi pembelian produk.
3. Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju yang baru dikembangkan menggunakan *CMS Wordpress*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Gambaran Umum Mau beli baju

Gambaran umum Mau beli baju membahas mengenai profil Mau beli baju dan logo dari *online shop* Mau beli baju.

2.2.1 Profil Mau Beli Baju

Mau Beli Baju merupakan sebuah *online shop* yang bergerak di bidang *fashion*. Mau Beli Baju menjual pakaian pria dan Wanita khususnya kemeja. Mau Beli Baju berdiri pada tanggal 9 Oktober 2021 dan pada tanggal 2 Februari 2022 *website* Mau Beli Baju diluncurkan untuk membantu pelanggan yang ingin berbelanja di Mau Beli Baju.

2.2.2 Logo Mau Beli Baju

Logo yang digunakan oleh Mau Beli Baju dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Logo Mau Beli Baju.

2.2 Uraian Tentang Landasan Teori

Uraian tentang landasan teori membahas mengenai konsep dan teknologi yang digunakan dalam pengembangan tugas akhir.

2.2.1 Pengembangan Sistem Informasi

Pengembangan sistem informasi adalah proses pencarian solusi atau pemecahan dari suatu masalah baik secara terstruktur, maupun berorientasi objek. Pengembangan secara terstruktur biasanya lebih menekankan pembuatan sistem berdasarkan proses kerja/prosedur yang telah ditetapkan. Pengembangan sistem informasi secara terstruktur terdiri dari beberapa kegiatan/tahapan, yaitu tahap analisis sistem (*analyst*) hingga tahap pemeliharaan sistem (*maintenance*). Sedangkan pengembangan sistem informasi berorientasi objek terdiri dari tahap analisis (*Inception*), design (*elaboration*), konstruksi (*construction*) dan penggantian sistem (*Transition*) (Limbong, Sistem Informasi Persediaan Barang dan Penjualan pada Toko Obat Hikmat Jaya, 2013).

2.2.2 User Experience

User Experience atau pengalaman pengguna adalah sebuah aspek bagaimana orang menggunakan produk interaktif dan bagaimana rasanya di tangan mereka (Alben, 1996). Untuk mendapatkan *User Experience* yang baik, maka sebuah produk harus memiliki kesesuaian antara fitur produk dengan kebutuhan pengguna. Hal ini yang kemudian menentukan produk tersebut berharga atau bernilai. Berikutnya, jika produk mudah ditemukan dan mudah digunakan saat pertama kali, maka produk tersebut dapat membuat perasaan pengguna senang saat menggunakannya. Hal terakhir, produk haruslah mudah digunakan untuk menyelesaikan atau melakukan hal-hal yang diinginkan oleh pengguna (Guo, 2012).

2.2.3 User Interface

User Interface adalah ilmu tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan *user interface* adalah tombol yang akan diklik pengguna, teks, gambar, kolom input teks, dan semua objek yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk tata letak, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. *User interface* mendesain semua elemen visual tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan situs web dan apa yang ditampilkan di situs web. Elemen visual yang ditangani oleh desainer *user interface* adalah tema warna, menentukan bentuk tombol dan menentukan jenis *font* yang digunakan dalam teks. Desainer *user interface* harus dapat membuat tampilan bagus yang meningkatkan loyalitas pengguna (Muhyidin, Sulhan, & Sevtiana, 2020).

2.2.4 E-Commerce

E-Commerce merupakan suatu bentuk perdagangan elektronik yang memberikan transaksi antara pedagang dan pembeli dengan jaringan atau terkoneksi dengan internet (Triton, 2006).

2.2.5 Brainstorming

Brainstorming merupakan sebuah cara yang digunakan oleh perusahaan untuk menghasilkan ide-ide pada masa kini dengan cara mengumpulkan sekelompok orang, dengan tujuan menghasilkan pikiran yang baru dan segar (Minter & Reid, 2007).

2.2.6 Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. *Use Case* diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan

(*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat (Irawan & Simargolang, 2018).

2.2.8 Activity Diagram

Activity diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan konsep aliran data/kontrol, aksi terstruktur serta dirancang dengan baik dalam suatu sistem (Bock, 2003).

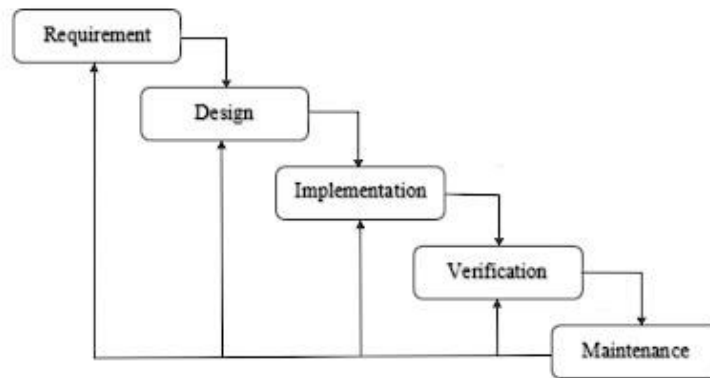
2.2.9 Pengertian Wordpress

Wordpress adalah sebuah aplikasi sumber terbuka (*open source*) yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog (*blog engine*). *Wordpress* dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data (*database*) MySQL. PHP dan MySQL, keduanya merupakan perangkat lunak sumber terbuka (*open source software*) (Kurnia & Koryati, 2015).

2.2.10 Pengertian Metode Waterfall

Metode *Waterfall* adalah suatu model pengembangan secara sekuensial. Metode *Waterfall* bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun sebuah perangkat lunak. Proses pembuatannya mengikuti alur dari mulai *requirement* hingga *maintenance*. Model pengembangan *Waterfall* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: dapat mudah dipahami dan dapat diterapkan dalam proses pengembangan perangkat lunak.

Gambar tahapan pada metode ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Metode *Waterfall* (Pressman, 2012).

1. Tahap *Requirement*

Pada pengembangan sistem diperlukan komunikasi agar pengembang dapat memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna. Informasi didapatkan melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi kemudian dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. Tahap *Design*

Pada tahap ini pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras atau *hardware* dan sistem juga membantu dalam mendefinisikan keseluruhan arsitektur sistem.

3. Tahap *Implementation*

Pada tahap ini sistem dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan kemudian diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

4. Tahap *Verification*

Pada tahap ini dilakukan verifikasi dan pengujian sistem, pengujian dapat dikategorikan ke dalam *unit testing*, *unit testing* dilakukan pada modul tertentu kode. Sistem pengujian yang bertujuan untuk melihat

bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul yang terintegrasi. Penerimaan pengujian, ini dilakukan dengan pelanggan untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan puas.

5. Tahap *Maintenance*

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir. Perangkat lunak yang sudah melewati 4 tahap di atas selanjutnya dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap sebelumnya.

Metode *Waterfall* memiliki kelebihan, yaitu:

1. Pelaksanaannya dilakukan secara bertahap jadi akan menghasilkan kualitas sistem yang dihasilkan akan baik.
2. Proses pengembangan sistem menggunakan model fase *one by one*, sehingga meminimalisir kesalahan yang mungkin akan terjadi.
3. Dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir karena setiap fase harus diselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya (Wahid, Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi, 2020).

2.2.11 Design Thinking

Design Thinking adalah sebuah metode inovasi yang berpusat pada manusia yang menggunakan alat desain untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknis, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis (Brown, Design Thinking, 2008). Metode *Design Thinking* terbentuk pada tahun 1990-an. Tim Brown membuat sebuah ringkasan dari berbagai metode dan dari beberapa ide yang dikembangkan selama bertahun-tahun menjadi satu pola. Seiring berkembangnya zaman, metode *Design Thinking* ini dijelaskan menjadi 5 (lima) tahapan, yaitu:

1. Tahap *Empathize*

Tahap *empathize* digunakan untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang dicoba untuk diselesaikan. Tahap ini dilakukan Tahap *empathize* sangat penting pada proses desain, empati memungkinkan pemikir pengamatan, keterlibatan, dan empati dari orang-orang yang memahami pengalaman desain untuk mengesampingkan asumsi mereka sendiri tentang dunia untuk mendapatkan wawasan tentang pengguna dan kebutuhan mereka.

2. Tahap *Define*

Tahap *define* mengumpulkan informasi yang telah kita buat dan dikumpulkan selama tahap *empathize*. Pada tahap ini kita akan menganalisis untuk menentukan masalah inti yang telah diidentifikasi. Tahap *define* membantu para desainer untuk mengumpulkan ide-ide hebat untuk membangun sebuah fitur, fungsi dan elemen lainnya yang akan memungkinkan mereka untuk menyelesaikan masalah dengan tingkat kesulitan rendah.

3. Tahap *Ideate*

Setelah memahami pengguna pada tahap *empathize* dan menganalisis pada tahap *define* selanjutnya adalah menghasilkan ide untuk mengidentifikasi solusi baru dan terbaik untuk pernyataan masalah yang dibuat dan mencari cara untuk melihat masalah.

4. Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* ini akan menghasilkan sejumlah versi fitur spesifik yang digunakan dalam produk, sehingga akan didapatkan solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. *Prototype* dapat dibagikan dan diuji pada tim itu sendiri atau pada sekelompok kecil orang diluar tim desain. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi solusi terbaik

untuk setiap masalah yang diidentifikasi selama tiga tahap pertama. Solusi yang telah diimplementasikan dalam *prototype* akan diselidiki dan diterima, diperbaiki dan diperiksa ulang, dan ditolak berdasarkan pengalaman pengguna.

5. Tahap *Testing*

Tahap yang terakhir adalah *testing*, pada tahap ini produk akan diuji secara ketat menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama tahap *prototyping*. Hasil yang dihasilkan pada tahap ini sering digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan menginformasikan pemahaman pengguna, kondisi penggunaan, bagaimana orang berpikir, berperilaku, merasakan, dan berempati.

Manfaat yang didapatkan dari penggunaan metode *Design Thinking* adalah dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dengan memanfaatkan pendekatan yang berpacu pada objek responden dalam pemecahan masalahnya. Ditinjau dari sisi UI, manfaat dari metode *Design Thinking* adalah memperindah tampilan visual produk yang ditawarkan kepada pengguna. Sedangkan dari sisi UX adalah untuk menunjang tampilan visual dengan mempertimbangkan dan mengoptimalkan performa dari penggunaan sistem secara mudah bagi pengguna serta mengetahui kebutuhan pengguna (Swarnadwitya A. , 2020).

2.2.12 *Wireframe*

Wireframe merupakan sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman *website* atau aplikasi. Pembuatan *wireframe* biasanya dilakukan sebelum pembuatan produk tersebut dilakukan. Item yang berkaitan seperti teks, gambar, *layouting*, dan sebagainya. *Wireframe* memungkinkan seorang *developer* dengan mudah mengerjakan pengembangan struktur dan arah dari *website* atau aplikasi yang akan dibangun (Jaya & Agustini, 2022).

2.2.13 Pengertian *System Usability Scale* (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur usability sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna. SUS dikembangkan oleh John Brooke sejak 1986. Hingga saat ini, SUS banyak digunakan untuk mengukur *usability* dan menunjukkan beberapa keunggulan, antara lain: SUS dapat digunakan dengan mudah, karena hasilnya berupa skor 0–100, SUS sangat mudah digunakan, tidak membutuhkan perhitungan yang rumit, SUS tersedia secara gratis, tidak membutuhkan biaya tambahan dan SUS terbukti valid dan reliable, walau dengan ukuran sampel yang kecil. SUS berupa kuesioner yang terdiri dari 10 item pertanyaan.

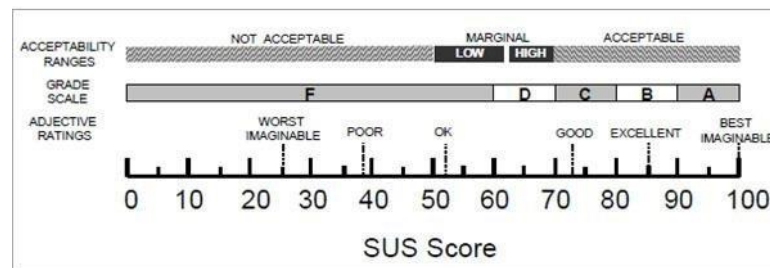
Tabel 1. Item pertanyaan SUS

Kode	Item Pertanyaan
R1	Saya akan sering menggunakan/mengunjungi situs ini
R2	Saya menilai situs ini terlalu kompleks (memuat banyak hal yang tidak perlu
R3	Saya menilai situs ini mudah dijelajahi
R4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan/menjelajahi situs ini
R5	Saya menilai fungsi/fitur yang disediakan pada situs ini dirancang dan disiapkan dengan baik
R6	Saya menilai terlalu banyak inkonsistensi pada situs ini
R7	Saya merasa kebanyakan orang akan mudah menggunakan/menjelajahi situs ini dengan cepat
R8	Saya menilai situs ini sangat rumit untuk dijelajahi
R9	Saya merasa sangat percaya diri menjelajahi situs ini
R10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat menjelajahi situs ini dengan baik

Kuesioner SUS menggunakan 5 poin skala likert. Responden diminta untuk memberikan penilaian “Sangat tidak setuju”, “Tidak setuju”, “Netral”, “Setuju”, dan “Sangat setuju” atas 10 item pernyataan SUS sesuai dengan penilaian subjektifnya. Jika responden merasa tidak menemukan skala respon yang tepat, responden harus mengisi titik tengah skala pengujian.

Setiap item pernyataan memiliki skor kontribusi. Setiap skor kontribusi item akan berkisar antara 0 hingga 4. Untuk item 1,3,5,7, dan 9 skor kontribusinya adalah posisi skala dikurangi 1. Untuk item 2,4,6,8, dan 10, skor kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala. Kalikan jumlah skor kontribusi dengan 2.5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan *system usability*. Skor SUS berkisar dari 0 hingga 100. Berikut rumus perhitungan skor SUS:

$$\text{Skor SUS} = ((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (R5 - 1) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) + (5 - R10)) * 2.5$$



Gambar 3. SUS score (Brooke, *SUS: A Retrospective*, 2013).

Skor SUS dapat menunjukkan tingkat penerimaan pengguna. Skor SUS harus bernilai lebih dari 70 agar termasuk ke dalam kategori *Acceptable* (Ikka, Santoso, & Ferdiana, 2015).

2.2.14 Skala Likert

Skala likert adalah skala yang digunakan dalam mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial. Dengan *Skala Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Karakteristik dari skala ini yang membedakan dari skala lain adalah pilihan dari masing-masing pertanyaan dari instrumen yang digunakan berupa pilihan yang mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, seperti sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. (Bahrun, Alifah, & Mulyono, 2017).

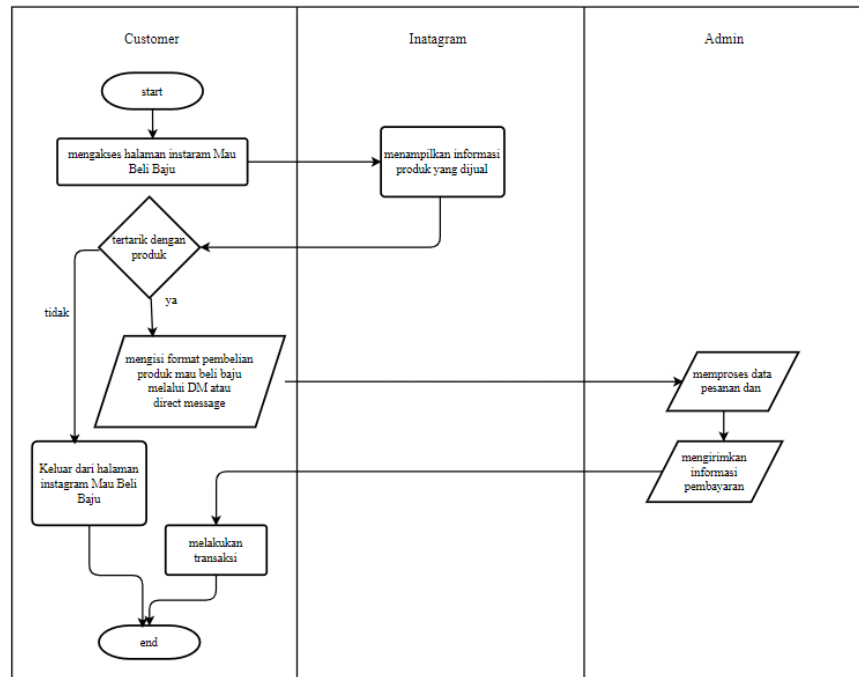
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Metode yang digunakan untuk menganalisis dan merancang sistem informasi penjualan Mau Beli Baju adalah metode *Waterfall* dan *Design Thinking*. Terdapat 4 tahapan dalam metode *Waterfall*, yaitu analisis, desain, pengkodean, pengujian. Sedangkan pada metode *Design Thinking* terdapat 5 tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

3.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi

Hal yang pertama kali dibutuhkan untuk melakukan penerapan metode *Waterfall* pada pengembangan sistem informasi penjualan Mau Beli Baju berbasis *web* adalah diperlukan analisis kebutuhan agar sistem dapat berjalan dengan semestinya. Tahapan ini bertujuan untuk mengklasifikasi masalah, peluang hingga solusi yang akan diterapkan. Analisis yang dibuat menjadi dua, yaitu kebutuhan fungsional dan non fungsional.

Mau Beli Baju melakukan penjualan menggunakan Instagram dan transaksi menggunakan *direct message*, akan tetapi transaksi menggunakan cara ini dinilai kurang efektif dikarenakan terdapat pesan dari pelanggan yang sering terlewat atau tidak terbaca dan data pemesanan yang berantakan. Solusi dari permasalahan ini adalah dibuatkan Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju agar data pesanan pelanggan terorganisir dengan baik. Alur sistem penjualan yang sedang berjalan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. *flowchart* pemesanan melalui Instagram.

Pertama pelanggan mengakses halaman Instagram Mau Beli Baju, kemudian Instagram merespon dengan menampilkan informasi produk Mau Beli Baju. Jika pelanggan tidak tertarik maka pelanggan dapat langsung keluar dari halaman Instagram dan jika pelanggan tertarik dengan produk maka pelanggan dapat langsung mengisi format *order* melalui *direct message*, selanjutnya admin memproses data pesanan dan mengirimkan informasi mengenai pembayaran, jika sudah mendapatkan informasi pelanggan dapat langsung melakukan transaksi pembayaran.

3.1.1 Analisis kebutuhan fungsional

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui fungsi-fungsi yang diperlukan oleh sistem yang berkaitan dengan proses *input* dan *output*.

Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju ini dibutuhkan 2 aktor, yaitu *user*/pelanggan dan admin.

Pada sistem informasi penjualan Mau Beli Baju yang sedang berjalan *user*/pelanggan hanya terdapat beberapa fitur antara lain:

1. Beranda
2. *Login*
3. *Register*
4. Keranjang
5. Detail produk
6. *Checkout*
7. Riwayat pesanan
8. Nota pesanan

Fitur yang tersedia pada admin antara lain:

1. Menambahkan produk
2. Daftar pesanan
3. Laporan pembelian
4. Data pelanggan

Setelah dilakukan *brainstorming* bersama dengan rekan-rekan dan riset di berbagai sistem informasi kemudian menghasilkan beberapa fitur yang perlu ditambahkan pada sistem informasi penjualan yang baru.

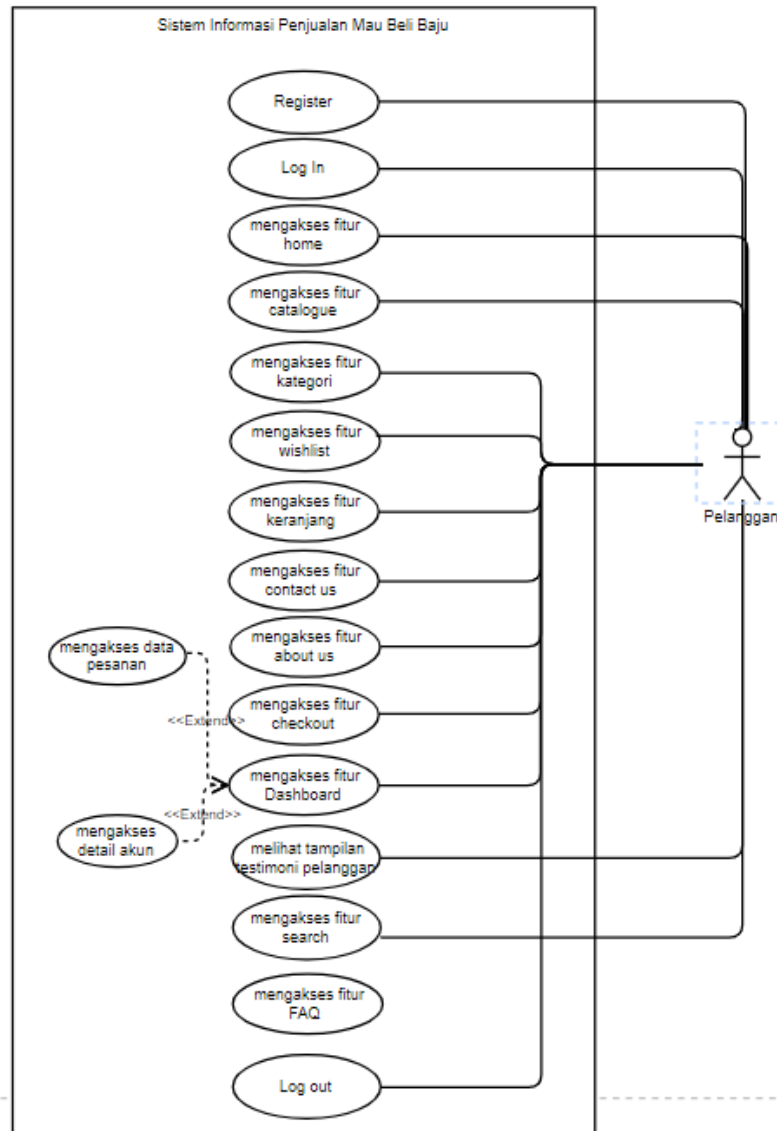
berdasarkan penjelasan tersebut kebutuhan fungsional yang diperlukan antara lain:

- a. Fungsi pada *user*/pelanggan.
 1. *User* dapat melakukan *login*.

2. *User* dapat melakukan *Register*.
 3. *User* dapat melihat produk.
 4. *User* dapat melakukan *checkout*.
 5. *User* dapat mengakses fitur *wishlist*.
 6. *User* dapat mengakses fitur keranjang.
 7. *User* dapat mengelola *dashboard*.
 8. *User* dapat mengakses fitur *contact us*.
 9. *User* dapat melakukan *about us*.
 10. *User* dapat melihat detail pesanan.
 11. *User* dapat mengakses fitur FAQ
- b. Fungsi pada admin
1. Admin dapat melakukan *login*.
 2. Admin dapat mengunggah produk.
 3. Admin dapat melihat data pelanggan.
 4. Admin dapat mengubah dan menghapus produk.
 5. Admin dapat melihat grafik pendapatan.
 6. Admin dapat melihat jumlah pesanan.
 7. Admin dapat mengkonfirmasi pesanan.
 8. Admin dapat melakukan *print* faktur.

1. Use Case Diagram

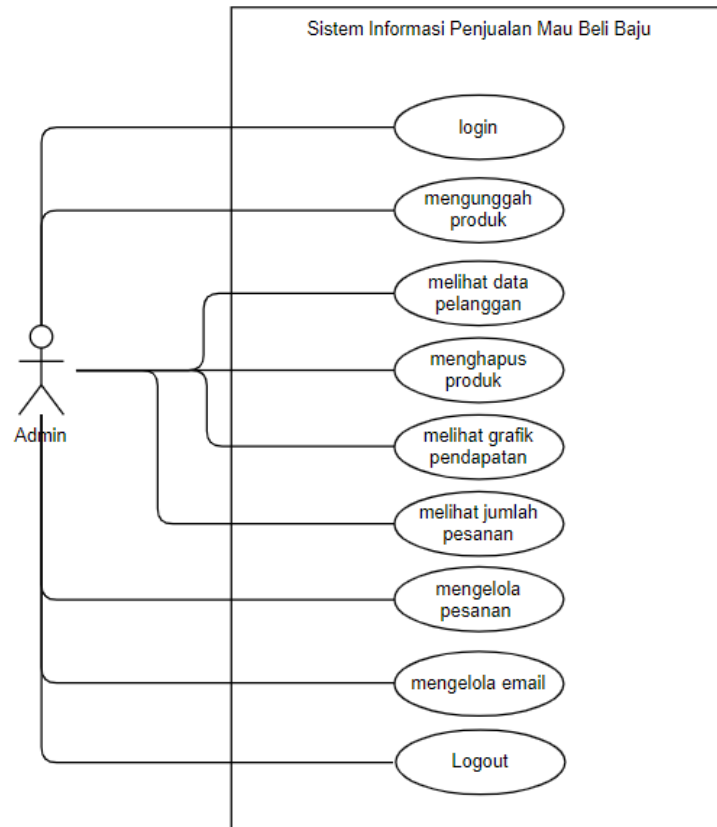
Setelah melakukan *brainstorming* ide desain kemudian digambarkan melalui *use case diagram* seperti yang dapat dilihat pada Gambar dan Gambar 6.



Gambar 5. Use Case Diagram pelanggan.

Gambar merupakan *Use Case Diagram* pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju, pelanggan dapat melakukan registrasi, melakukan login, mengakses fitur *home*, mengakses fitur *catalogue*, mengakses fitur kategori, mengakses fitur *wishlist*, mengakses fitur keranjang, mengakses

fitur *contact us*, mengakses fitur *about us*, mengakses fitur *dashboard*, mengakses fitur *checkout*, mengakses fitur data pesanan, mengelola detail akun, melihat testimoni pelanggan, mengakses fitur search.



Gambar 6 *Use Case Diagram* Admin.

Gambar 6 merupakan *Use Case Diagram* pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju, admin dapat melakukan *login*, mengunggah produk, melihat data pelanggan, mengelola produk, melihat grafik pendapatan, mengelola pesanan.

3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan penunjang sistem yang berupa *hardware* dan *software* agar fungsi yang diperlukan

sistem dapat berjalan dengan baik. Kebutuhan non fungsional antara lain:

- Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)
 1. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam proses pengembangan sistem antara lain:
 - Windows 10 (64 bit) sebagai sistem operasi.
 - Google Chrome.
 - Wordpress versi 6.2.2.
 - Visual Paradigm Online versi 17.1 untuk membuat *Use Case Diagram* dan *Class Diagram*.
 - Draw.io versi 20.6.2.0 untuk membuat *activity diagram*.
 - Figma.com untuk membuat desain antarmuka sistem.
 - Canva.
 - Freepik.
 2. Perangkat lunak (*software*) yang diperlukan agar dapat mengakses sistem dengan minimal spesifikasi sebagai berikut:
 - Google Chrome untuk mengakses sistem.
- Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)
 - Perangkat Keras (*hardware*) yang digunakan dalam proses pengembangan sistem informasi ini adalah:
 - *Processor* : Intel Core i3-1005G1, 1190 Mhz.
 - *Ram* : 8GB

- Penyimpanan : HDD 1TB
- Perangkat Keras (*hardware*) dengan spesifikasi minimum yang digunakan agar dapat mengakses sistem informasi ini adalah:
 - Processor : Intel Celeron
 - Ram : 2GB
 - Penyimpanan : HDD/SSD 120GB

3.2 Perancangan Sistem

Tahapan kedua pada metode *Waterfall* adalah desain atau perancangan sistem. Perancangan sistem dibuat untuk mengilustrasikan atau menggambarkan sistem yang berjalan agar pengguna dapat memahami alur dari proses jalannya sistem tersebut. Perancangan sistem bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan mengatasi permasalahan yang dikeluhkan oleh pengguna/pelanggan. Perancangan sistem terdiri dari beberapa tahap, yaitu desain sistem, desain proses, desain data dan desain antarmuka.

Metode yang digunakan untuk menganalisis dan merancang ulang sistem informasi penjualan Mau Beli Baju adalah metode *Design Thinking*. Terdapat 5 (lima) tahapan dalam metode *Design Thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

3.2.1 Tahap *Empathize*

Tujuan dilakukannya tahap *empathize* adalah agar dapat mengetahui apa saja permasalahan dan kebutuhan pengguna pada sistem informasi penjualan Mau Beli Baju ini. Tahap ini dilakukan dengan cara membagikan kuesioner ke masyarakat atau pengguna *website* Mau Beli Baju. Setelah melakukan tahap ini diharapkan akan mendapat beberapa

solusi dari permasalahan pengguna. Data yang telah dikumpulkan dalam riset pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1. Tampilan

Pada bagian tampilan akan dilakukan perubahan besar terutama pada halaman *home* dan terdapat beberapa fitur baru yang akan ditambahkan. Tampilan dari sistem informasi penjualan ini terlihat kurang menarik dan kurang rapi. Contohnya adalah terlalu banyak *white space*, ukuran *padding* dan *margin* yang tidak konsisten membuat keterbacaan oleh pengguna menjadi kurang baik. Pemilihan *font* yang tidak konsisten dan kurang tepat untuk sebuah *website* serta warna yang sangat dasar dan monoton membuat sistem informasi ini tidak memiliki ciri khas.

2. Target Audience

Target *audience* pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju tidak diubah, target dari sistem informasi penjualan Mau Beli Baju ini adalah remaja hingga orang dewasa.

3.2.2 Tahap *Define*

Hasil yang didapat pada tahap *empathize* didefinisikan secara lebih jelas agar lebih fokus pada inti permasalahan. Data yang didapatkan dari hasil *empathize* sebagai berikut:

Terdapat beberapa poin penting yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. *Layouting*

Layouting pada tampilan *interface* sistem informasi penjualan Mau Beli Baju terlihat kurang rapi, *margin* serta *padding* perlu untuk dirapikan kembali agar *user* nyaman menggunakan *website*.

2. *Typography*

Typography pada tampilan *interface* sistem informasi penjualan Mau Beli Baju masih sulit terbaca dikarenakan ukuran *font* yang kecil, disarankan untuk menggunakan *font* sans-serif agar lebih mudah terbaca oleh *user*.

3. Warna

Warna pada tampilan *interface* sistem informasi penjualan Mau Beli Baju terlihat tidak menarik minat pengguna, karena hanya terdapat warna warna yang sangat dasar.

3.2.3 Tahap *Ideate*

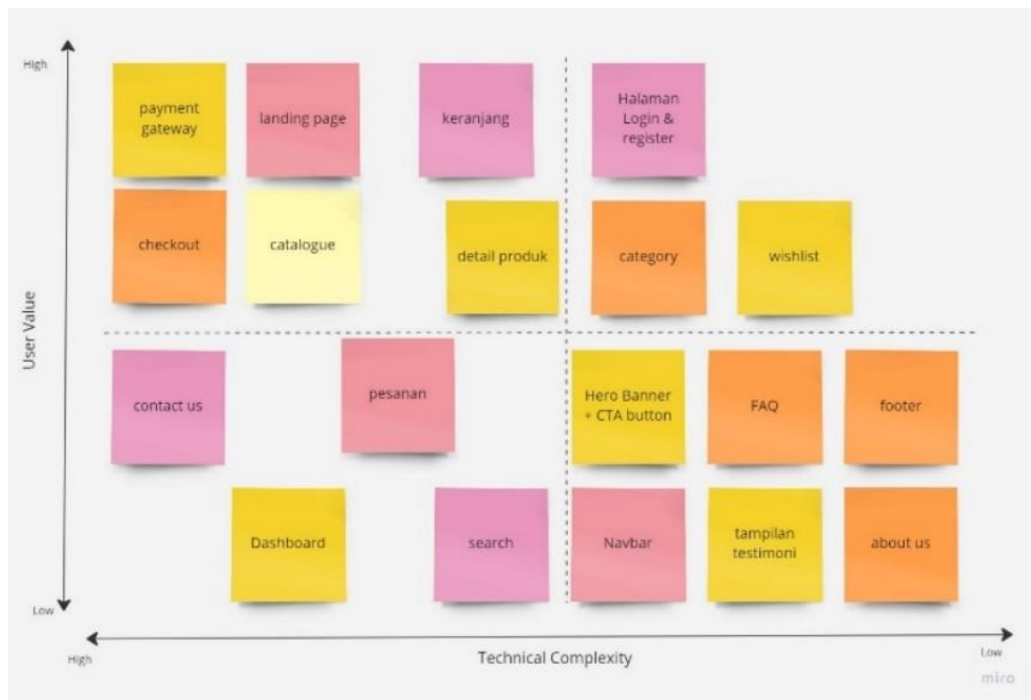
Tahap ini dilakukan proses pengumpulan ide yang dilakukan bersama dengan rekan-rekan dan bertujuan untuk mendapatkan ide-ide penyelesaian masalah yang ada. Ide-ide yang sudah terkumpul kemudian dipilih berdasarkan prioritas bagi pengguna.

1. *Brainstorming*



Gambar 7. Hasil *Brainstorming*.

Gambar 7 merupakan hasil *brainstorming* yang didapatkan di tahap ini. Setelah mengumpulkan semua ide, kemudian ide-ide dikelompokkan berdasarkan prioritas (*high to low*) dan tingkat kesulitan dalam pengembangan *website* (*high to low*) seperti yang dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Prioritas Ide.

Ide yang berada di bagian kiri adalah ide yang tingkat kesulitan tinggi, semakin ke kanan maka tingkat kesulitan semakin rendah. Sedangkan ide yang terletak dibagian atas memiliki prioritas tinggi karena berpengaruh besar terhadap pengguna.

a. Prioritas ide berdasarkan *user value* (*high to low*)

1. *Landing Page*
2. *Payment Gateway*
3. *Halaman Login Dan Register*
4. *Keranjang*

5. *Checkout*
6. *Catalogue*
7. *Detail Produk*
8. *Category*
9. *Wishlist*
10. *Contact us*
11. *Pesanan*
12. *Hero banner + CTA Button*
13. *FAQ*
14. *Footer*
15. *Dashboard*
16. *Search*
17. *Navbar*
18. *Tampilan testimoni*
19. *About us*

b. Prioritas ide berdasarkan *technical complexity (high to low)*

1. *Payment gateway*
2. *Checkout*
3. *Contact us*
4. *Landing page*
5. *Catalogue*
6. *Dashboard*
7. *Pesanan*
8. *Keranjang*
9. *Detail produk*
10. *Search*
11. *Halaman login dan register*
12. *Category*
13. *Hero banner + CTA button*
14. *Navbar*
15. *Wishlist*

16. *FAQ*
17. Tampilan testimoni
18. *Footer*
19. *About us*

Pada tampilan *website* baru akan ditambahkan beberapa *page* yang sebelumnya tidak ada pada *website* lama. *Page* yang akan ditambahkan pada *website* baru adalah:

a. Halaman *Catalogue*

Halaman ini menampilkan katalog dari produk yang dijual oleh Mau Beli Baju. Terdapat dua kategori yang dapat pelanggan pilih, yaitu kategori pakaian lelaki dan kategori pakaian perempuan. Tujuan dibuatnya halaman ini adalah untuk memudahkan pelanggan untuk menemukan produk yang pelanggan cari dengan mudah.

b. Halaman Produk *Favorit* atau *wishlist*

Halaman *wishlist* menampilkan produk-produk yang pelanggan sukai melalui fitur *icon* “love” pada terdapat pada halaman *catalogue* atau detail produk. Tujuan dibuatnya halaman ini adalah untuk memudahkan pelanggan untuk menyimpan barang atau menandai barang yang mereka sukai atau barang yang mereka hendak beli di kemudian hari.

c. Halaman *Contact Us*

Halaman ini berisikan informasi mengenai sosial media Mau Beli Baju, yaitu Shopee, Whatsapp, Instagram. Pada halaman ini terdapat form yang dapat pelanggan isi untuk menghubungi *customer service* Mau Beli Baju, nantinya form ini akan otomatis masuk ke email Mau Beli Baju. Tujuan dibuatnya halaman ini

adalah untuk mempermudah pelanggan untuk menemukan akun sosial media Mau Beli Baju dan mempermudah pelanggan jika hendak melakukan komplain pada pelayanan Mau Beli Baju.

4. Halaman *About Us*

Halaman ini memuat informasi mengenai Mau Beli Baju, yaitu deskripsi singkat dan logo dari Mau Beli Baju. Tujuan dibuatnya halaman ini adalah untuk memberikan informasi kepada pelanggan mengenai Mau Beli Baju dan bertujuan untuk meyakinkan pelanggan bahwa Mau Beli Baju adalah toko *online* yang *trusted*.

5. Halaman FAQ

Terdapat pertanyaan pertanyaan yang mungkin atau sering ditanyakan oleh para pelanggan selama mengakses *website* Mau Beli Baju pada halaman FAQ. Tujuan dibuatnya halaman ini adalah untuk mempermudah pelanggan untuk mengakses *website* dan memudahkan pelanggan untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan pertanyaan selama mengakses *website* Mau Beli Baju.

6. Halaman *Category*

Pada halaman ini berisikan produk produk berdasarkan kategori, terdapat 2 kategori, yaitu *girls product* dan *unisex product*. Halaman ini dibuat bertujuan untuk mempermudah pelanggan untuk memilih pakaian berdasarkan kategori yang diminati atau dibutuhkan.

7. *Payment Gateway*

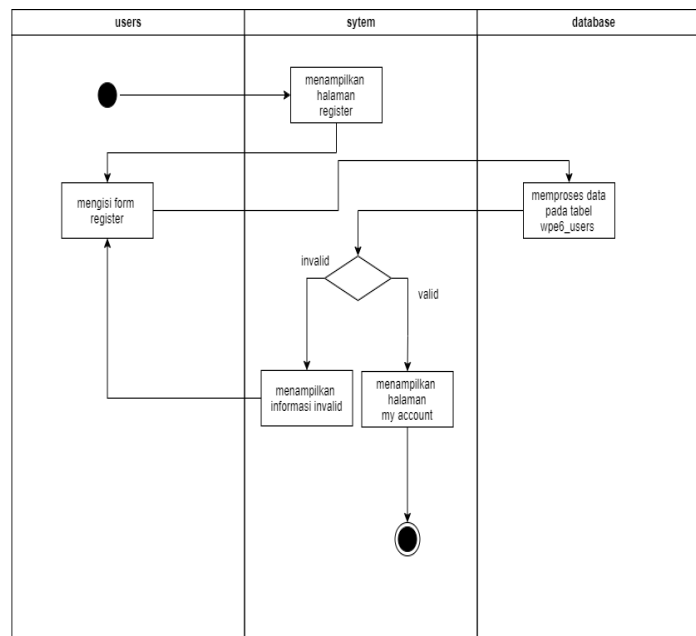
Halaman ini menampilkan kode pembayaran yang dapat digunakan pelanggan untuk melakukan pembayaran produk. Tujuan Mau Beli Baju menggunakan *payment gateway* adalah untuk mempermudah

pelanggan dalam proses pembayaran produk, sehingga pelanggan tidak perlu lagi melakukan konfirmasi pesanan kepada admin.

3. Activity Diagram

Selanjutnya adalah membuat desain proses pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju yang digambarkan melalui *activity diagram* sebagai berikut:

a. Activity Diagram Register

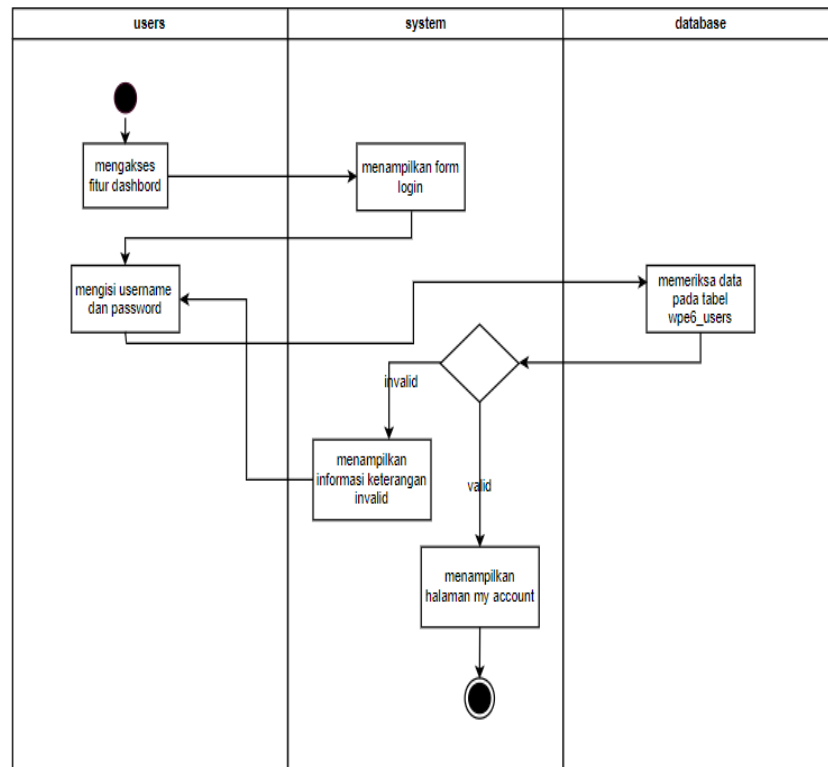


Gambar 9. Activity diagram register.

Pada gambar 9 merupakan *activity diagram register*. Pengguna mengakses sistem informasi penjualan mau beli baju dan memilih menu *register* kemudian sistem akan menampilkan halaman *register*, pengguna diminta untuk mengisi nama pengguna, email dan kata sandi kemudian klik tombol daftar, *database* akan memproses data jika valid sistem akan menampilkan halaman dashboard, jika *invalid*

sistem akan menampilkan informasi bahwa data tidak *valid* dan pengguna diminta untuk mengisi *form* kembali.

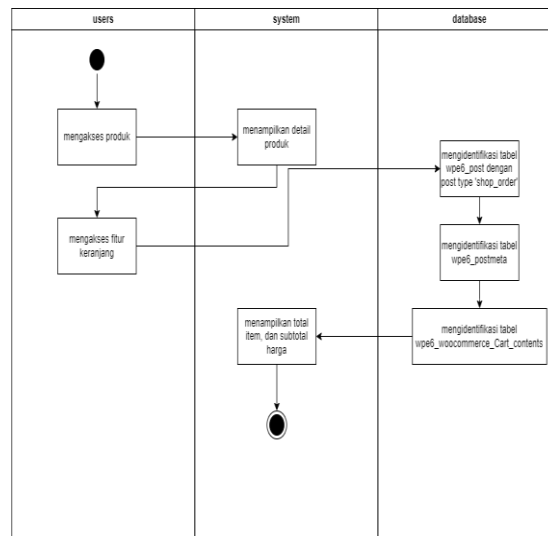
b. *Activity Diagram Login*



Gambar 10. *Activity diagram login.*

Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 10 merupakan *activity diagram login*. Pengguna mengakses sistem informasi penjualan mau beli baju dan memilih menu *login* kemudian sistem akan menampilkan halaman *login*, pengguna diminta untuk mengisi data berupa nama pengguna atau alamat e-mail dan kata sandi kemudian klik tombol masuk. Jika nama pengguna atau alamat e-mail *valid* maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard*, jika *invalid* maka sistem akan menampilkan informasi bahwa data yang dimasukan salah dan pengguna diminta untuk memasukan data yang benar.

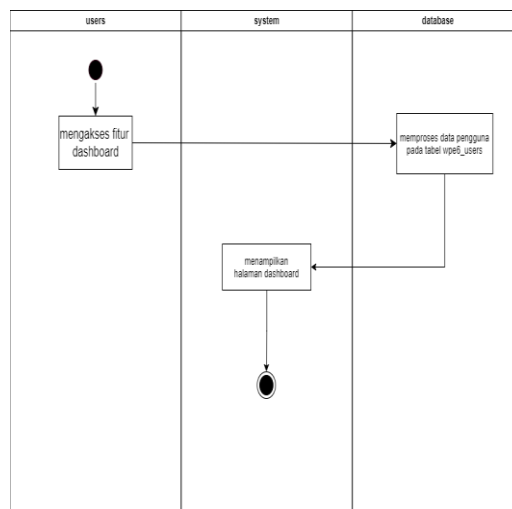
c. *Activity Diagram Menambahkan Produk Ke Keranjang.*



Gambar 11. *Activity Diagram Menambahkan Produk Ke Keranjang.*

Gambar 11 merupakan *Activity diagram* menambahkan produk ke keranjang. Pengguna mengakses dan memilih produk kemudian klik tombol “tambahkan ke keranjang”, untuk melihat barang yang telah di tambahkan ke keranjang pengguna dapat klik *icon* keranjang, *database* akan mengidentifikasi tabel, jika sudah sistem akan menampilkan produk dan total harga produk.

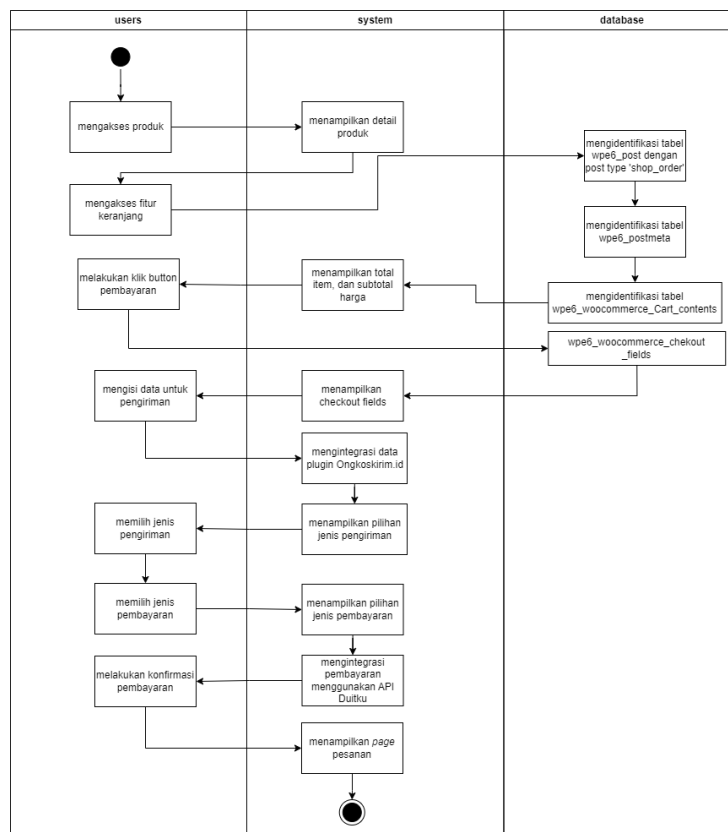
e. *Activity Diagram Mengakses Dashboard*



Gambar 12. *Activity Diagram Mengakses Dashboard.*

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 12 adalah sebuah *activity diagram* mengakses *dashboard*, pengguna yang telah *login* kemudian klik *icon* dashboard, sistem menampilkan halaman dashboard yang berisikan detail akun, pesanan, edit alamat.

i. *Activity Diagram Checkout*

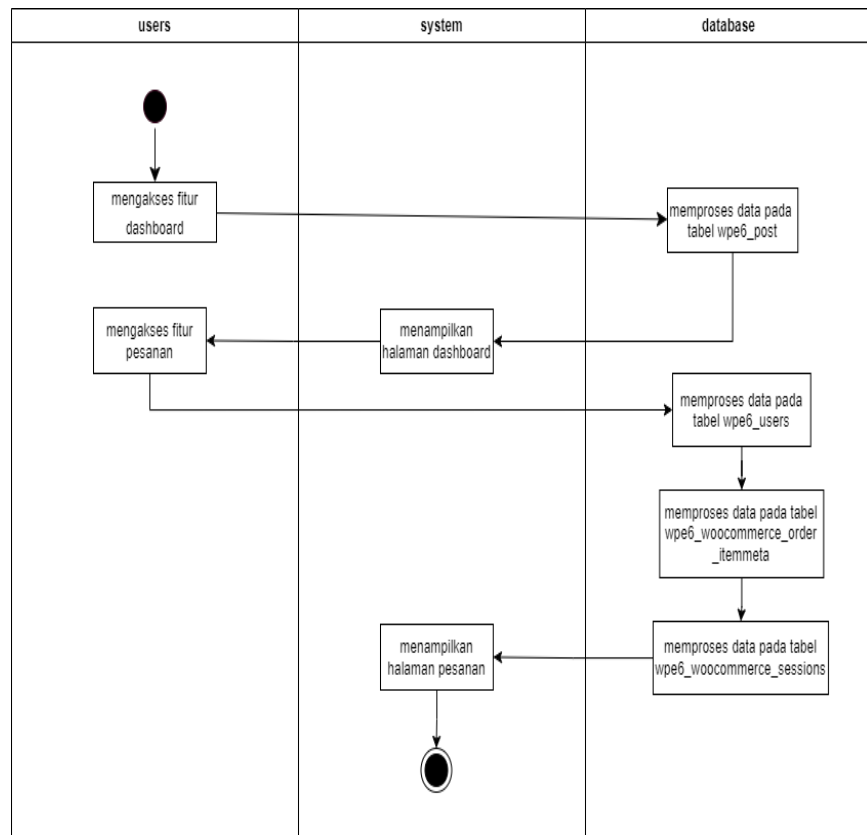


Gambar 13. *Activity Diagram Checkout*.

Gambar 13 menunjukkan *Activity Diagram* untuk melakukan *Checkout*. Pelanggan mengakses atau memilih produk, kemudian sistem menampilkan detail produk, pelanggan mengakses fitur keranjang, data diidentifikasi kemudian sistem menampilkan total item, dan subtotal harga, setelah itu pelanggan melakukan klik *button* pembayaran, kemudian sistem menampilkan *form* yang digunakan untuk menyimpan data alamat pengiriman, selanjutnya pelanggan diminta untuk memilih jenis pengiriman, kemudian pelanggan

memilih jenis pembayaran, setelah memilih jenis pembayaran sistem akan terintegrasi dengan API Duitku untuk menampilkan kode pembayaran, setelah melakukan pembayaran sistem akan menampilkan halaman pesanan dan status pesanan berubah menjadi dikemas.

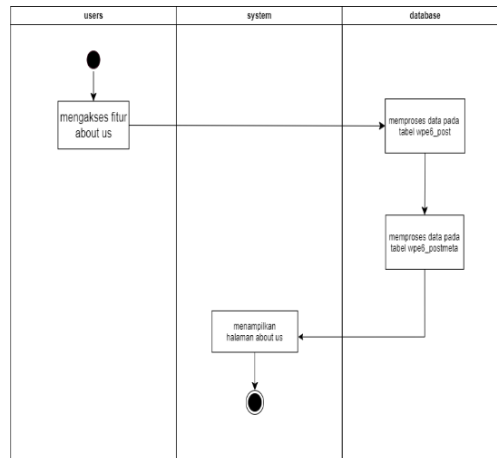
j. *Activity Diagram* Mengakses Fitur Pesanan



Gambar 14. *Activity Diagram* Mengakses Fitur Pesanan.

Pada Gambar 14 terdapat *activity* diagram untuk mengakses fitur pesanan. Pelanggan mengakses fitur dashboard, data diproses kemudian sistem menampilkan halaman dashboard, pelanggan mengakses fitur pesanan, dan sistem menampilkan halaman pesanan.

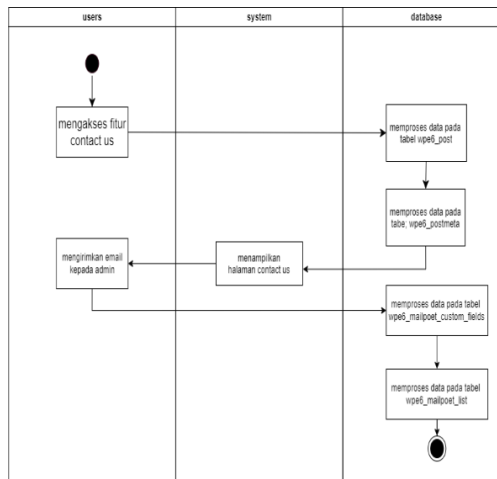
k. *Activity Diagram About Us*



Gambar 15. *Activity Diagram About Us*.

Gambar 15 menunjukkan *activity diagram about us*. Pelanggan mengakses fitur *about us* kemudian data diproses dan sistem menampilkan halaman *about Us*.

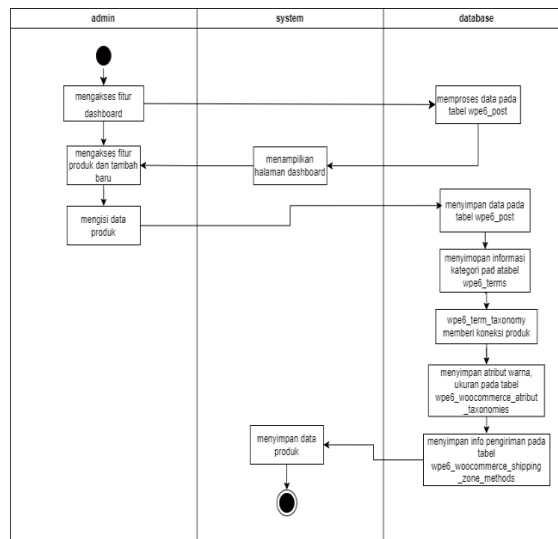
1. *Activity Diagram Contact Us*



Gambar 16. *Activity Diagram Contact Us*.

Activity diagram contact us dapat dilihat pada Gambar 16. Pelanggan mengakses fitur *contact us*, sistem menampilkan halaman *contact us*, pelanggan dapat mengirimkan email kepada admin melalui halaman *contact us*.

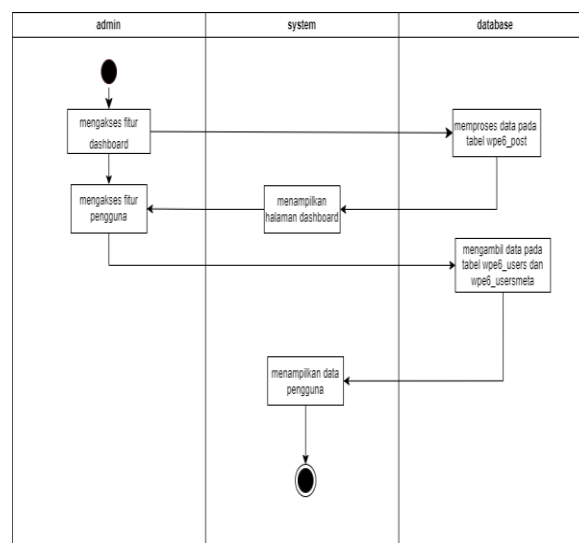
n. *Activity Diagram Admin Menambahkan Produk*



Gambar 17. *Activity Diagram Admin Menambahkan Produk.*

Pada Gambar 17 terdapat *activity diagram* untuk menambahkan produk yang dilakukan oleh admin. Admin mengakses fitur dashboard, admin mengakses fitur tambah baru pada produk, admin mengisi data produk, data diproses dan sistem menyimpan data produk yang siap dipublikasi.

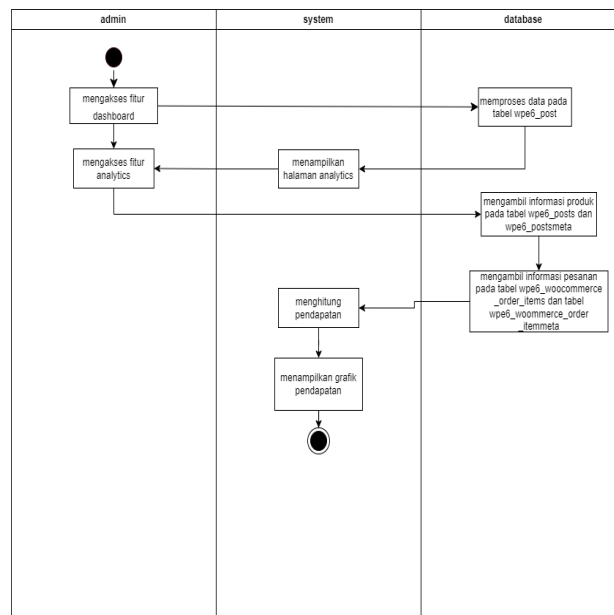
o. *Activity Diagram Admin Melihat Data Pelanggan.*



Gambar 18. *Activity Diagram Admin Melihat Data Pelanggan.*

Pada Gambar 18 merupakan *activity diagram* untuk melihat data pelanggan yang hanya dapat dilakukan oleh admin. Admin mengakses fitur dashboard, sistem menampilkan halaman dashboard, admin mengakses fitur pengguna, mengambil data pada database kemudian sistem menampilkan data pengguna.

p. *Activity Diagram* Admin Melihat Grafik Pendapatan



Gambar 19. *Activity Diagram* Admin Melihat Grafik Pendapatan.

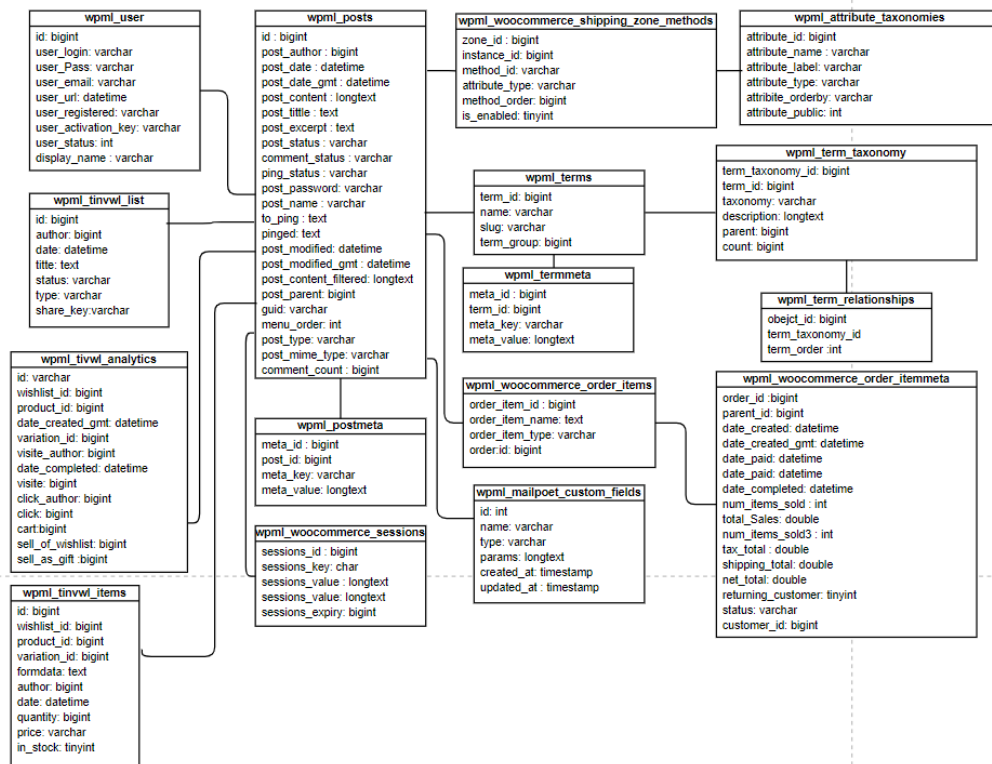
Activity diagram untuk melihat grafik pendapatan dapat dilihat pada Gambar 19. Admin mengakses fitur dashboard, sistem menampilkan halaman dashboard, admin mengakses fitur *analytics*, sistem menampilkan halaman *analytics*, *database* mengambil data, sistem menghitung pendapatan dan menampilkan grafik pendapatan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka terdapat beberapa perbedaan pada *website* lama dan yang baru, yaitu:

1. Halaman *login* dan *register* dibuat menjadi satu halaman untuk mempermudah pengguna.

2. Terdapat tambahan foto pada laman detail produk untuk mempermudah pelanggan dalam melihat produk dari berbagai arah jika digunakan.
3. Terdapat fitur tambahan, yaitu *wishlist*, *category*, *catalogue*, *contact us*, *about us*, dan *FAQ*.
4. Pada *website* baru tidak terdapat halaman nota dan konfirmasi pesanan dikarenakan sudah menggunakan *payment gateway*.
5. Terdapat tampilan *sale product* pada halaman *home*.
6. Terdapat tampilan testimoni pada halaman *home*.
7. Terdapat fitur *sort by* pada halaman *catalogue*.

4. Struktur Tabel Database



Gambar 20. Class diagram.

Pada Gambar 20 merupakan *Class diagram* Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju, terdapat 16 entitas atau tabel pada *database* yaitu *wpml_post*, *wpml_postmeta*, *wpml_users*, *wpml_terms*, *wpml_termmeta*, *woocommerce_sessions*, *wpml_woocommerce_order_items*, *wpml_woocommerce_order_itemmeta*, *wpml_tinvtl_analytics*, *wpml_tinvtl_items*, *wpml_tinvtl_list*, *wpml_term_taxonomy*, *wpml_term_relationship*, *wpml_woocommerce_attribute_taxonomies*, *wpml_woocommerce_shipping_zone_methods*, *wpml_mailpoet_custom_fields*,

Pada Sistem Informasi Mau Beli Baju terdapat 16 entitas atau tabel pada *database*, yaitu:

- a. Tabel *wpml_post*, digunakan untuk menyimpan dan mengelola semua *posting* atau data pada *website*, struktur tabel *wpml_posts* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. *wpml_posts*.

No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>ID</i>	bigint	20	<i>Primary key</i>
2	<i>post_author</i>	bigint	20	<i>Foreign Key</i>
3	<i>post_date</i>	datetime		<i>Foreign Key</i>
4	<i>post_date_gmt</i>	datetime		
5	<i>post_content</i>	longtext		<i>Foreign Key</i>
6	<i>post_title</i>	text		
7	<i>post_excerpt</i>	text		
8	<i>post_status</i>	varchar	20	<i>Foreign Key</i>
9	<i>comment_status</i>	varchar	20	
10	<i>ping_status</i>	varchar	20	
11	<i>post_password</i>	varchar	255	
12	<i>post_name</i>	varchar	200	<i>Foreign Key</i>
13	<i>to_ping</i>	text		
14	<i>pinged</i>	text		

15	<i>post_modified</i>	datetime		
16	<i>post_modified_gmt</i>	datetime		
17	<i>post_content_filtered</i>	longtext		
18	<i>post_parent</i>	bigint	20	<i>Foreign Key</i>
19	<i>guid</i>	varchar	255	
20	<i>menu_order</i>	int	11	
21	<i>post_type</i>	varchar	20	
22	<i>menu_mime_type</i>	varchar	100	<i>Foreign Key</i>
23	<i>comment_count</i>	bigint	20	

- b. Tabel *wpml_postmeta*, seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3 digunakan untuk menyimpan metadata tambahan terkait dengan entitas yang ada pada sistem.

Tabel 3 *wpml_postmeta*.

No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>meta_id</i>	bigint	20	<i>Primary Key</i>
2	<i>post_id</i>	bigint	20	<i>Foreign Key</i>
3	<i>meta_key</i>	varchar	255	<i>Foreign Key</i>
4	<i>meta_value</i>	longtext		

- c. Tabel *wpml_users*, digunakan untuk menyimpan informasi pengguna yang terdaftar pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju, struktur tabel *wpml_users* ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. *wpml_users*.

No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>ID</i>	bigint	20	Primary Key
2	<i>user_login</i>	varchar	60	Foreign Key
3	<i>user_pass</i>	varchar	255	
4	<i>user_nicename</i>	varchar	50	Foreign Key

5	<i>user_email</i>	varchar	100	<i>Foreign Key</i>
6	<i>user_url</i>	datetime	100	
7	<i>user_registered</i>	varchar		
8	<i>user_activation_key</i>	varchar	255	
9	<i>user_status</i>	int	11	
10	<i>display_name</i>	varchar	250	

- d. Tabel *wpml_terms*, digunakan untuk menyimpan informasi mengenai kategori dan tag yang digunakan dalam Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju, Tabel 5 adalah tabel struktur *wpml_terms*.

Tabel 5. *wpml_terms*.

No	Atribut	Tipe data	Length	Keterangan
1	<i>term_id</i>	bigint	20	<i>Primary Key</i>
2	<i>name</i>	varchar	200	<i>Foreign Key</i>
3	<i>slug</i>	varchar	200	<i>Foreign Key</i>
4	<i>term_group</i>	bigint	10	

- e. Tabel *wpml_termmeta*, digunakan untuk menyimpan meta data tambahan atau *custom* untuk kategori dan tag pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju, untuk struktur tabel *wpml_termmeta* ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. *wpml_termmeta*.

No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>meta_id</i>	bigint	20	<i>Primary Key</i>
2	<i>term_id</i>	bigint	20	<i>Foreign Key</i>
3	<i>meta_key</i>	varchar	255	<i>Foreign Key</i>
4	<i>meta_value</i>	longtext		

- f. Tabel *wpml_woocommerce_sessions*, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 7, tabel *wpml_woocommerce_sessions* digunakan untuk menyimpan data sesi atau informasi sesi terkait dengan transaksi dan aktivitas pengguna dalam Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju.

Tabel 7. wpml_woocommerce_sessions.

No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>sessions_id</i>	bigint	20	Primary Key
2	<i>sessions_key</i>	char	32	Foreign Key
3	<i>sessions_value</i>	longtext		
4	<i>sessions_expiry</i>	bigint	20	

- g. Tabel wpml_woocommerce_order_items, digunakan untuk menyimpan informasi tentang pesanan produk atau *order* pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju. Struktur tabel wpml_woocommerce_order_items ditunjukkan pada tabel 8.

Tabel 8. wpml_woocommerce_order_items.

No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>order_item_id</i>	bigint	20	Primary Key
2	<i>order_item_name</i>	text		
3	<i>order_item_type</i>	varchar	200	
4	<i>order_id</i>	bigint	20	Foreign Key

- h. Tabel wpml_woocommerce_order_itemmeta, ditunjukkan pada Tabel 9, digunakan untuk menyimpan statistic atau data terkait pesanan pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju.

Tabel 9. wpml_woocommerce_order_itemmeta.

No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>order_id</i>	bigint	20	Primary Key
2	<i>parent_id</i>	bigint	20	
3	<i>date_created</i>	datetime		Foreign Key
4	<i>date_created_gmt</i>	datetime		
5	<i>date_paid</i>	datetime		
6	<i>date_completed</i>	datetime		
7	<i>num_items_Sold</i>	int	11	
8	<i>total_sales</i>	double		
9	<i>tax_total</i>	double		
10	<i>shipping_total</i>	double		
11	<i>net_total</i>	double		

12	<i>returning_customer</i>	tinyint	1	
13	<i>status</i>	varchar		<i>Foreign Key</i>
14	<i>customer_id</i>	bigint		<i>Foreign Key</i>

- i. Tabel *wpml_tinvwl_analytics*, Struktur tabel *wpml_tinvwl_analytics* dapat dilihat pada tabel 10, tabel digunakan untuk menyimpan statistik atau data terkait pesanan pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju.

Tabel 10. *wpml_tinvwl_analytics*.

No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>ID</i>	varchar	32	<i>Primary Key</i>
2	<i>wishlist_id</i>	bigint	20	<i>Foreign Key</i>
3	<i>product_id</i>	bigint	20	<i>Foreign Key</i>
4	<i>variation_id</i>	bigint	20	<i>Foreign Key</i>
5	<i>visite_author</i>	bigint	20	
6	<i>visite</i>	bigint	20	
7	<i>click_author</i>	bigint	20	
8	<i>click</i>	bigint	20	
9	<i>cart</i>	bigint	20	
10	<i>sell_of_wishlist</i>	bigint	20	
11	<i>sell_as_gift</i>	bigint	20	

- j. Tabel *wpml_tinvwl_items*, digunakan untuk menyimpan informasi atau data terkait dengan daftar atau koleksi produk yang disimpan oleh pengguna dalam fitur *wishlist* pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 10 merupakan struktur tabel *wpml_tinvwl_items*.

Tabel 11. *wpml_tinvwl_items*.

No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>ID</i>	bigint	20	<i>Primary Key</i>
2	<i>wishlist_id</i>	bigint	20	
3	<i>product_id</i>	bigint	20	
4	<i>variation_id</i>	bigint	20	
5	<i>formdata</i>	text		

6	<i>author</i>	bigint	20
7	<i>date</i>	datetime	
8	<i>quantity</i>	bigint	20
9	<i>price</i>	varchar	255
10	<i>in_stock</i>	tinyint	1

- k. Tabel *wpml_tinvwl_list*, digunakan untuk menyimpan informasi atau data terkait dengan daftar atau koleksi produk yang disimpan oleh pengguna dalam fitur *wishlist* pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju. Tabel *wpml_tinvwl_list* dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. *wpml_tinvwl_list*.

No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>ID</i>	bigint	20	<i>Primary Key</i>
2	<i>author</i>	bigint		
3	<i>date</i>	datetime		
4	<i>title</i>	text		
5	<i>status</i>	varchar	20	
6	<i>type</i>	varchar	20	
7	<i>share_key</i>	varchar	45	

- l. Tabel *wpml_term_taxonomy*, digunakan untuk menghubungkan kategori dan tag dengan entitas tertentu pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju. Untuk melihat struktur pada tabel *wpml_term_taxonomy* ditunjukkan pada tabel 13.

Tabel 13. *wpml_term_taxonomy*.

No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>term_taxonomy_id</i>	bigint	20	<i>Primary Key</i>
2	<i>term_id</i>	bigint	20	<i>Foreign Key</i>
3	<i>taxonomy</i>	varchar	32	<i>Foreign Key</i>
4	<i>description</i>	longtext		
5	<i>parent</i>	bigint	20	
6	<i>count</i>	bigint	20	

- m. Tabel *wpml_term_relationship*, digunakan untuk menyimpan hubungan atau relasi antara *posting* (*post*) dengan kategori atau tag yang terkait pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju. Tabel 14 merupakan struktur pada tabel *wpml_term_relationship*.

Tabel 14. *wpml_term_relationship*.

No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>object_id</i>	bigint	20	Primary Key
2	<i>term_taxonomy_id</i>	bigint	20	Foreign Key
3	<i>term_order</i>	int	11	

- n. Tabel *wpml_woocommerce_attribute_taxonomies*, digunakan untuk menyimpan informasi tentang taksonomi atribut pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju. Struktur dapat dilihat pada Tabel 15 yang menjelaskan mengenai *wpml_woocommerce_attribute_taxonomies*.

Tabel 15 *wpml_woocommerce_attribute_taxonomies*.

No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>attribute_id</i>	bigint	20	Primary Key
2	<i>attribute_name</i>	varchar	200	Foreign Key
3	<i>attribute_label</i>	varchar	200	
4	<i>attribute_type</i>	varchar	20	
5	<i>attribute_orderby</i>	varchar	20	
6	<i>attribute_public</i>	int		

- o. Tabel *wpml_woocommerce_shipping_zone_methods*, digunakan untuk menyimpan konfigurasi atau pengaturan metode pengiriman pada Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju. Struktur pada tabel *wpml_woocommerce_shipping_zone_methods* ditunjukkan pada tabel 16.

Tabel 16. *wpml_woocommerce_shipping_zone_methods*.

No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>zone_id</i>	bigint	20	

2	<i>instance_id</i>	bigint	20	<i>Primary Key</i>
3	<i>method_id</i>	varchar	200	
4	<i>method_order</i>	bigint	20	
5	<i>is_enabled</i>	tinyint	1	

- p. Tabel *wpml_mailpoet_custom_fields*, digunakan untuk menyimpan informasi atau data terkait dalam integrasi antara MailPoet dan Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 17.

Tabel 17 *wpml_mailpoet_custom_fields*.

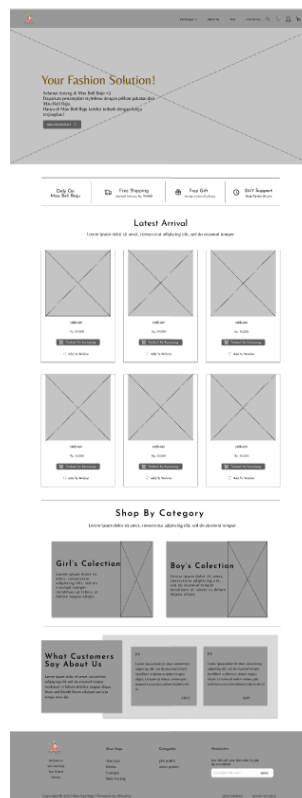
No	Atribut	Tipe Data	Length	Keterangan
1	<i>id</i>	int	1	<i>Primary Key</i>
2	<i>name</i>	varchar	90	<i>Foreign Key</i>
3	<i>type</i>	varchar	90	
4	<i>params</i>	longtext		
5	<i>created_at</i>	timestamp		
6	<i>updated_at</i>	timestamp		

5. Wireframe

Wireframe adalah sebuah kerangka desain yang berfungsi untuk menata suatu item di laman *website* dan merepresentasikan visual antarmuka yang digunakan untuk mengkomunikasikan secara detail pada sebuah *website*.

Berikut merupakan hasil desain ulang berupa *wireframe* Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju.

1. Wireframe Landing Page



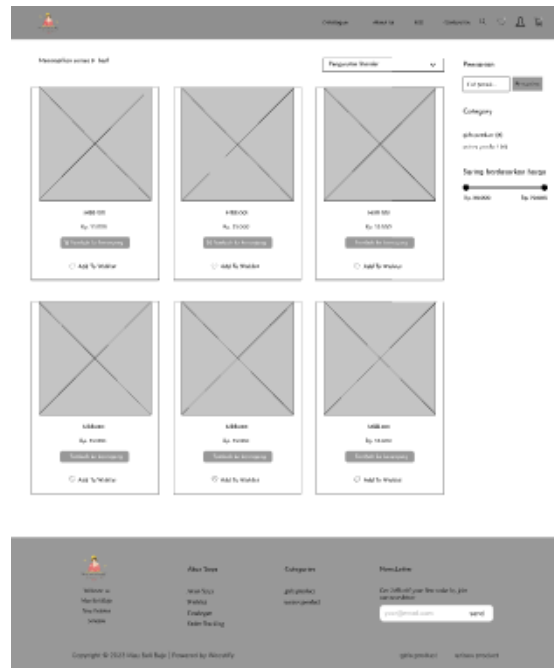
Gambar 21. Wireframe landing page.

Pada Gambar 21 merupakan *wireframe landing page*. Di dalamnya, terdapat sejumlah elemen penting yang dirancang untuk menarik perhatian pengunjung dan memberikan pengalaman yang informatif dan menarik. Banner di bagian atas halaman menampilkan tombol "*Call to Action*" (*CTA*) yang mendorong pengunjung untuk melakukan tindakan tertentu, serta menyertakan slogan dan deskripsi singkat yang menarik perhatian.

Bagian lain dari halaman ini menampilkan informasi tentang kelebihan berbelanja di Mau Beli Baju, memberikan gambaran kepada pengunjung mengapa mereka harus memilih situs ini sebagai tujuan belanja mereka. Selain itu, terdapat bagian "*best deal*" yang menampilkan produk-produk yang sedang diskon. Pengguna juga dapat memilih untuk berbelanja berdasarkan kategori produk ("*shop by category*") yang disediakan untuk memudahkan navigasi.

Penting juga untuk mencantumkan bagian yang menampilkan ulasan dari pelanggan sebelumnya ("*what customers say about us*"), karena ini dapat memberikan keyakinan kepada pengunjung potensial mengenai kualitas produk dan pelayanan yang ditawarkan oleh situs ini.

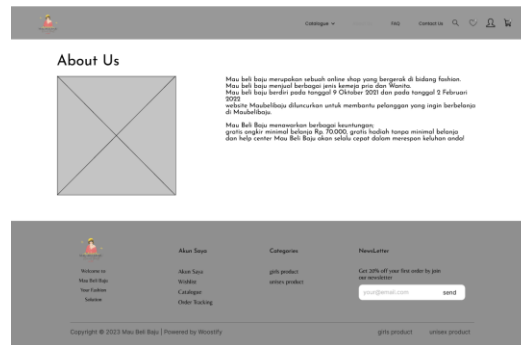
2. Wireframe Catalogue



Gambar 22. Wireframe Catalogue.

Gambar 22 adalah desain *wireframe catalogue* yang mencakup tampilan serta elemen-elemen seperti opsi pengurutan ("*sort by*"), kategori produk ("*category*"), dan kotak pencarian ("*search*") yang terletak pada bagian samping halaman. Desain ini memberikan gambaran visual tentang bagaimana *layout* dan struktur *catalogue* akan disusun, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menjelajahi dan mencari produk yang mereka inginkan.

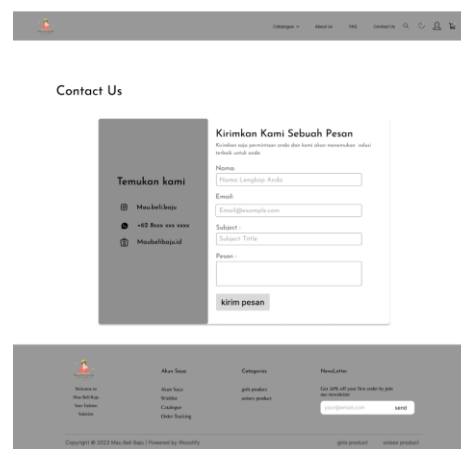
3. Wireframe About Us



Gambar 23. Wireframe about us.

Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 23 merupakan *wireframe about us*, Desain ini mencakup beberapa elemen penting yang berfokus pada memberikan informasi mengenai Mau Beli Baju. Di dalam *wireframe* tersebut terdapat area yang menampilkan judul halaman, logo, dan informasi yang relevan tentang latar belakang, visi, misi, dan nilai-nilai Mau Beli Baju. Tujuannya adalah memberikan pemahaman kepada pengunjung tentang siapa dan apa yang mendasari situs web ini serta mengapa mereka dapat dipercaya sebagai destinasi belanja yang baik.

4. Wireframe Contact Us

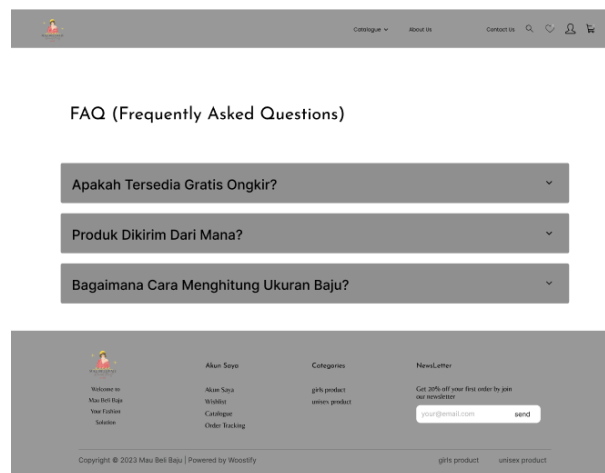


Gambar 24. Wireframe contact us.

Gambar 24 adalah *wireframe contact us* yang berisikan akun media sosial Mau Beli Baju, yang memungkinkan pengunjung untuk terhubung dan berinteraksi melalui platform tersebut.

Terdapat *form* yang dapat digunakan pelanggan untuk berinteraksi secara langsung dengan admin. *Form* ini memungkinkan pengunjung untuk mengirimkan pesan atau pertanyaan kepada admin Mau Beli Baju. Isian yang dimasukkan dalam *form* ini akan dikirimkan melalui email, memastikan bahwa pertanyaan atau pesan dari pelanggan dapat direspons dengan cepat dan efektif. Dengan adanya *form* ini, pengunjung memiliki cara yang mudah dan terstruktur untuk mengajukan pertanyaan atau memberikan umpan balik kepada situs.

5. Wireframe FAQ (Frequently Asked Questions)



Gambar 25. Wireframe FAQ.

Dapat dilihat pada Gambar 25 merupakan *wireframe FAQ*, Desain ini memuat elemen-elemen penting yang bertujuan untuk memberikan informasi yang relevan kepada pengguna seputar Mau Beli Baju. Dalam *wireframe* ini, tampak judul halaman yang mengindikasikan bahwa pengguna akan menemukan kumpulan pertanyaan umum beserta jawabannya.

Terdapat beberapa pertanyaan dan jawaban yang disusun secara terstruktur. Hal ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan tanpa harus menghubungi tim admin. Pertanyaan-pertanyaan ini mungkin mencakup hal-hal seperti proses pemesanan, metode pembayaran, pengiriman, kebijakan pengembalian, dan topik terkait lainnya.

6. Wireframe Login dan Sign up

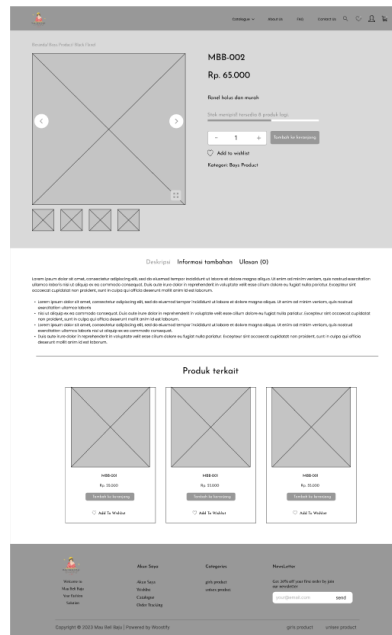
Gambar 26. Wireframe login/sign up.

Pada Gambar 26 adalah tampilan *wireframe login* dan *sign up* Untuk bagian "*login*" terdapat *form* yang meminta pengguna untuk memasukkan informasi seperti alamat email dan kata sandi yang terkait dengan akun mereka. Dengan mengisi *form* ini, pengguna dapat masuk ke akun mereka untuk melanjutkan berbelanja.

Sementara itu, pada bagian "*sign up*" pengguna diminta untuk mengisi form dengan informasi yang diperlukan untuk membuat akun baru di situs. Ini bisa mencakup nama pengguna, alamat email, dan kata sandi.

Desain ini memiliki tujuan untuk menyajikan form-form dengan jelas dan intuitif, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses akun atau mendaftar baru tanpa mengalami hambatan

7. Wireframe Detail Produk



Gambar 27. Wireframe detail produk.

Pada Gambar 27 merupakan *wireframe detail* produk. Dalam desain ini, terdapat berbagai komponen yang secara rinci menampilkan informasi mengenai produk yang sedang dilihat oleh pengguna di situs Mau Beli Baju. *wireframe* ini menyajikan gambar produk, informasi produk, ulasan, dan rekomendasi produk.

Di bagian atas halaman, terdapat tampilan gambar produk yang memberikan pengguna gambar visual dari produk tersebut. Kemudian, di bawahnya, ada tampilan informasi produk yang mencakup deskripsi, harga, dan detail lain yang relevan. Informasi ini memberikan pemahaman yang jelas kepada pengguna mengenai apa yang mereka lihat dan berapa harga produk tersebut. Fitur ulasan sangat penting dan ditampilkan dalam desain ini. Pengguna dapat melihat ulasan yang telah diberikan oleh pelanggan lain mengenai produk ini. Ini membantu pengguna untuk memahami pengalaman orang lain dengan produk tersebut sebelum mereka membuat keputusan pembelian.

8. Wireframe Checkout

The wireframe shows a checkout form with the following sections:

- Customer Details:** Fields for Name Depan, Nama belakang, Nomor pendaftaran (optional), Nopol/Kendaraan, Alamat, Kota, Kecamatan, Kabupaten, Kode pos, Email, and Nomor HP.
- Shipping Address:** Fields for Alamat, Kode pos, and Nomor pendaftaran (optional).
- Summary Table:**

Item	Qty	Subtotal
Item 1	1	Rp. 10.000
Item 2	1	Rp. 10.000
Total		Rp. 20.000
- Footer:** Navigation links for Home, About Us, Contact Us, and a search bar.

Gambar 28. Wireframe checkout.

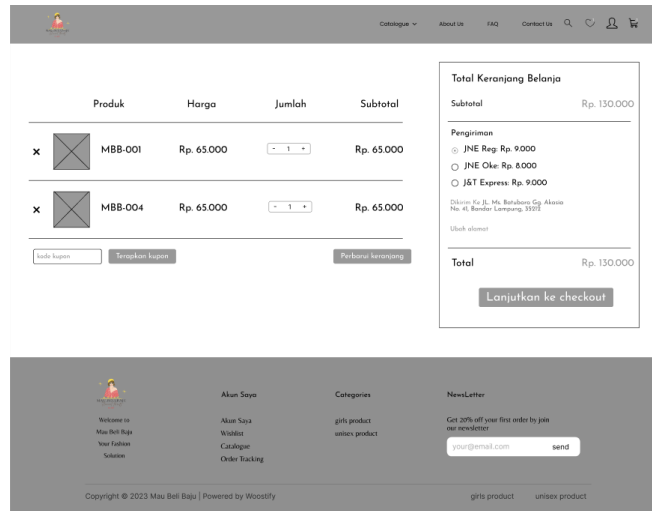
Pada Gambar 28 merupakan *wireframe checkout*. *Wireframe* ini memuat tampilan *form* yang harus diisi oleh pelanggan, informasi produk yang akan dibeli, dan sebuah tombol untuk mengarahkan pengguna ke halaman *delivery*. Terdapat informasi mengenai produk apa saja yang akan dibeli. Hal ini memberikan pengguna kesempatan untuk memeriksa kembali pesanan mereka sebelum melakukan pembayaran.

9. Wireframe Keranjang

The wireframe shows a shopping cart interface with the following components:

- Product Grid:** A grid of product cards, each containing a placeholder image, a product ID (e.g., M88-001), and a price (e.g., Rp. 10.000). Each card has an 'Add to Wishlist' button.
- Shopping Cart Sidebar:**
 - Header: 'Shopping Cart' with a close button (X).
 - Items: Two items listed with their IDs (M88-002, M88-001) and prices (Rp. 10.000 each).
 - Summary: A 'Subtotal' of Rp. 100.000 and a 'Lihat Keranjang' button.
 - Checkout: A 'Pembayaran' button.
- Navigation:** Top navigation links for Catalogue, About Us, FAQ, and Contact Us.

Gambar 29. Wireframe keranjang.



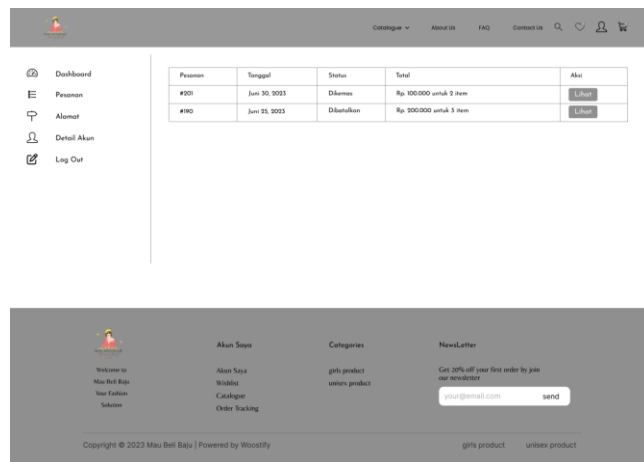
Gambar 30. Wireframe detail keranjang.

Dapat dilihat Gambar 29 dan Gambar 30 merupakan tampilan keranjang, terlihat bagaimana tampilan halaman keranjang diatur untuk memberikan pengguna gambaran lengkap tentang produk yang telah dimasukkan ke dalam keranjang belanja mereka di situs Mau Beli Baju. *Wireframe* ini mencakup daftar produk, total harga, dan tombol untuk melanjutkan ke halaman checkout.

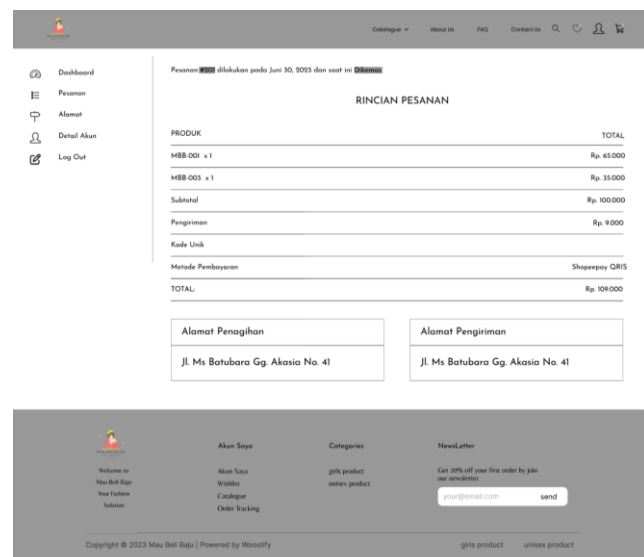
Di halaman ini, pengguna dapat melihat daftar produk yang telah mereka pilih. Setiap produk ditampilkan dengan gambar dan informasi relevan, seperti nama produk dan harga. Pengguna juga dapat mengatur jumlah produk yang ingin mereka beli di samping setiap produk tersebut.

Total harga dari semua produk yang ada di keranjang juga ditampilkan dengan jelas. Terdapat tombol yang mengarahkan pengguna ke halaman checkout, di mana mereka dapat memasukkan informasi lebih lanjut dan melanjutkan proses pembelian.

10. Wireframe Pesanan



Gambar 31. Wireframe pesanan.



Gambar 32. Wireframe rincian pesanan.

Gambar 31 dan Gambar 32 merupakan gambar tampilan *wireframe* pesanan dan rincian pesanan, Di halaman "Pesanan," pengguna dapat melihat daftar pesanan yang telah mereka lakukan. Setiap pesanan ditampilkan dengan informasi yang relevan, seperti nomor pesanan, tanggal pemesanan, dan status saat ini. Ini memberikan gambaran kepada pengguna tentang pesanan-pesanan mereka secara keseluruhan.

Ketika pengguna memilih untuk melihat rincian pesanan tertentu (Gambar 32), mereka akan mendapatkan tampilan informasi yang lebih rinci tentang pesanan tersebut. Informasi produk yang dipesan, seperti nama produk, jumlah, dan harga, ditampilkan dengan jelas. Selain itu, status pemesanan juga ditunjukkan, memungkinkan pengguna untuk melihat apakah pesanan telah dikirim atau sedang diproses.

11. Wireframe delivery

The wireframe shows a delivery page with a progress bar at the top indicating 'Billing details', 'Delivery', and 'Payment' steps. Below the progress bar, there is a prompt: 'Punya kupon? Klik disini untuk memasukan kode anda'. The main content area is divided into two columns. The left column contains contact and address information, and the right column contains shipping options and a summary table.

Shipping Options	
<input type="radio"/> JNE Reg Rp. 8000	
<input type="radio"/> JNE Reg Rp. 9000	
<input type="radio"/> J&T Express Rp. 8000	

Summary	
MBB-001 x 3	Rp. 195.000
Berat pengiriman	1 kg
Subtotal	Rp. 195.000
Shipping	Calculated at next step
Subcharge	Rp. 0
Total	Rp. 195.000

At the bottom of the page, there is a footer with navigation links: 'Akan Saya', 'Categories', and 'NewsLetter'. The footer also includes a copyright notice: 'Copyright © 2023 Mau Beli Baju | Powered by Woostify' and social media links for 'girls product' and 'unisex product'.

Gambar 33. Wireframe delivery.

Gambar 33 menunjukkan tampilan *wireframe delivery*. Di halaman ini, pengguna dapat melihat informasi mengenai produk yang akan dibeli. Selanjutnya, terdapat opsi untuk memilih jenis ekspedisi untuk pengiriman. Pengguna dapat memilih dari berbagai opsi yang disediakan, seperti pengiriman reguler, express, atau pilihan lain yang sesuai dengan preferensi mereka.

12. Wireframe Payment

Gambar 34. Wireframe payment.

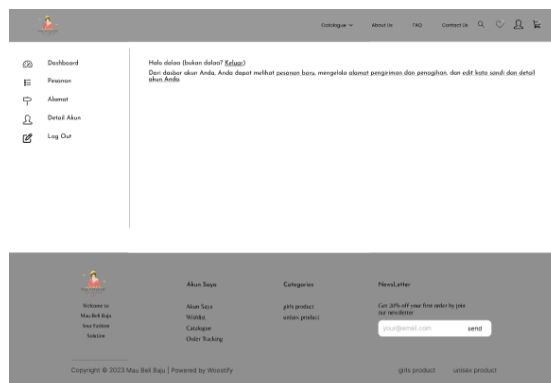
Pada Gambar 34 merupakan *wireframe payment*, terdapat tampilan informasi mengenai produk yang akan dibeli dan opsi metode pembayaran yang dapat dipilih oleh pelanggan di situs Mau Beli Baju. Pilihan metode pembayaran ini memberikan pengguna kemudahan dan fleksibilitas dalam menentukan cara pembayaran yang sesuai dengan preferensi mereka.

13. Wireframe Wishlist

Gambar 35. Wireframe wishlist.

Pada Gambar 35 menampilkan desain *wireframe wishlist*, terdapat tampilan mengenai produk yang telah ditambahkan oleh pelanggan ke dalam *wishlist* dan terdapat tombol untuk menambahkan produk *wishlist* ke dalam keranjang.

14. *Wireframe Dashboard.*



Gambar 36. *Wireframe dashboard.*

Pada Gambar 36 adalah *Wireframe dashboard*, terdapat beberapa fitur penting yang dirancang untuk memberikan pengguna akses dan kendali terhadap akun mereka di situs Mau Beli Baju. Halaman ini mencakup fitur pesanan, alamat, detail akun, dan opsi untuk keluar (*log out*).

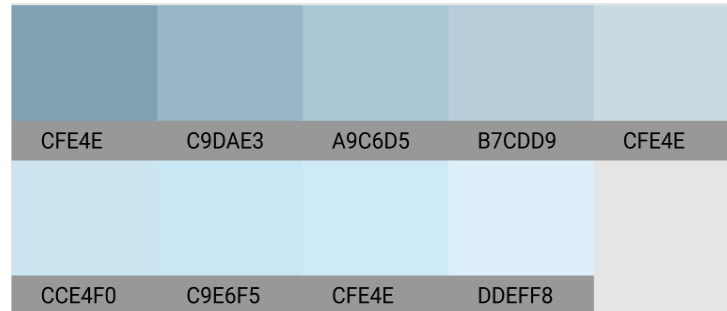
6. *Color Palette*

Pada proses perancangan UI/UX *designer* memerlukan *color palette*. *Color palette* berfungsi untuk memudahkan *designer* dalam menentukan warna yang akan digunakan pada perancangan UI/UX.

Umumnya terdapat 3 warna penting dalam perancangan UI/UX, yaitu *primary color*, *secondary color*, dan *tertiary color*. Pada perancangan UI/UX sistem informasi penjualan Mau Beli Baju menggunakan *color palette* yang diperoleh dari logo Mau Beli Baju. *color palette* yang

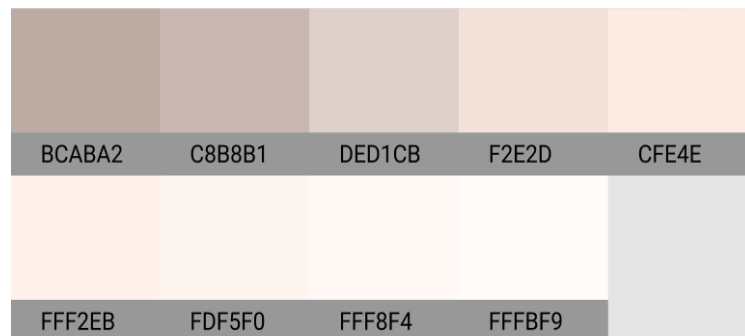
digunakan pada pengembangan Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju dapat dilihat pada Gambar 36 untuk *primary color*, Gambar 37 untuk *secondary color*, dan Gambar 38 untuk *tertiary color*.

a. *Primary color*



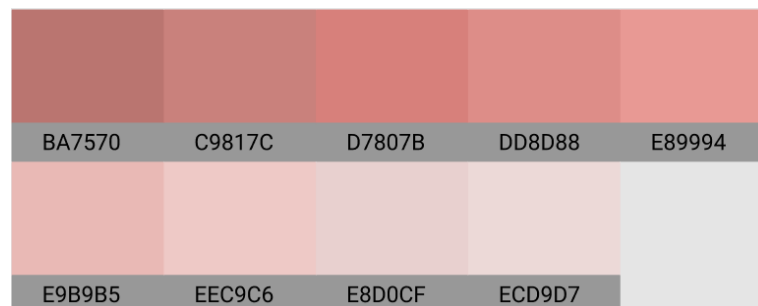
Gambar 37. *Primary color*.

b. *Secondary color*



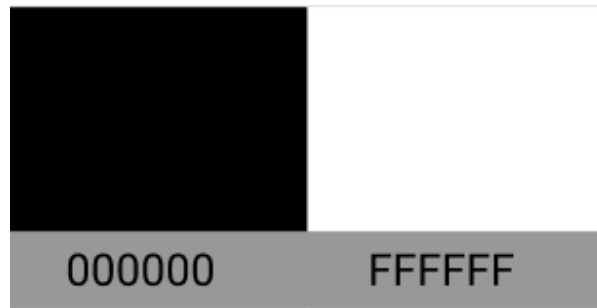
Gambar 38. *Secondary Color*.

c. *Tertiary color*



Gambar 39. *Tertiary color*.

d. *Text color*



Gambar 40. *Text color.*

7. *Typography*

Jenis huruf yang digunakan dalam Pengembangan UI/UX Sistem Informasi Mau Beli Baju adalah sans serif. Alasan *designer* memilih *Sans Serif* adalah karena *Sans Serif* lebih memiliki fungsi sebagai jenis tipe huruf yang dapat digunakan pada banyak penerapan karena kesannya yang netral dan formal namun secara fungsional huruf dapat mewakili dari objek yang diidentitaskan. Tipe huruf *Sans Serif* juga digunakan karena mampu beradaptasi pada era modern.

Pemilihan jenis huruf juga mempertimbangkan tingkat keterbacaan, kesederhanaan, dan kerapian agar dapat mudah untuk diaplikasikan di berbagai media serta menciptakan kesan yang elegan dan produk yang berkualitas, sehingga dalam pengembangan sistem informasi penjualan Mau Beli Baju peneliti menggunakan *typeface Josefin Sans* dengan tipe *font Regular*. *Font josefin sans* merupakan *font* dengan gaya *Vintage* atau klasik. *Font* ini memang dirancang khusus untuk *website fashion* dan kecantikan.

Font ini mampu menghadirkan nuansa elegan di sebuah *website*. Selain itu, untuk keperluan penulisan seperti *headline* dan *body text* menggunakan *font family* dari *typeface Josefin Sans* dengan *font size* 41 untuk *Headline 1*, *font size* 32 untuk *Headline 2*, *font size* 24 untuk *Headline 3*, *font size* 16 untuk *headline 4* dan *font size* 14 untuk *body*. *Font*

yang digunakan pada pengembangan Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju dapat dilihat pada Gambar 41.

H1 Josefin Sans

H2 Josefin Sans

H3 Josefin Sans

H4 Josefin Sans

body Josefin Sans

Gambar 41 *typography*.

3.2.4 Tahap *Prototype*

Pada tahap *prototype* dilakukan pembuatan desain antarmuka dalam bentuk desain *high-fidelity*. Desain *Wireframe* yang telah dibuat sebelumnya akan ditambahkan gambar, teks, tema warna serta *icon-icon* yang dibutuhkan pada desain antarmuka serta ditambahkan *prototype* pada desain agar dapat dilihat bagaimana cara kerja *website* yang akan dikembangkan.

Setelah selesai membuat desain kemudian desain akan dilakukan pengujian, jika terdapat komentar pada desain maka dibuat ulang berdasarkan *feedback* yang didapat pada saat pengujian. Pada pengujian pertama terdapat beberapa revisi pada halaman *landing page* atau *home*, *contact us*, *FAQ*, detail produk dan *dashboard*.

3.2.4 Tahap *Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian *prototype* dengan cara wawancara bersama dengan rekan rekan serta *senior UI/UX Designer*. Hasil *feedback* pertama dapat dilihat pada Tabel 18.

Tabel 18 *Testing* Pertama.

Fitur	<i>Response</i>
<i>Home</i>	Gambar pada <i>banner</i> lebih baik diganti dengan gambar yang relevan dengan penjualan Tampilan ' <i>Latest Arrival</i> ' lebih baik diganti dengan tampilan yang memuat produk produk <i>discount</i> .
<i>Catalogue</i>	Gambar produk dibuat lebih HD.
<i>About us</i>	Sudah sesuai.
<i>Contact us</i>	Pada <i>banner</i> lebih baik ditambahkan vector.
<i>FAQ</i>	Pada <i>banner</i> lebih baik ditambahkan vector.
<i>Login/ Sign up</i>	Sudah sesuai.
detail produk	Tambahkan jarak pada padding
<i>checkout</i>	Sudah sesuai
Keranjang	Sudah sesuai
pesanan	Sudah sesuai
<i>delivery</i>	Sudah sesuai.
<i>Payment</i>	Sudah sesuai.
<i>wishlist</i>	sudah sesuai.
<i>Dashboard</i>	Tambahkan jarak pada padding.

Pada pengujian pertama terdapat beberapa komentar pada halaman *home*, *catalogue*, *contact us*, *FAQ*, detail produk, *dashboard*. Kemudian lakukan kembali tahap desain berdasarkan dengan *feedback* yang diberikan penguji dan pada pengujian kedua mendapatkan hasil seperti yang dapat dilihat pada Tabel 19.

Tabel 19 *Testing* Kedua.

Fitur	<i>Response</i>
<i>Home</i>	Sudah sesuai
<i>Catalogue</i>	Sudah sesuai
<i>About us</i>	Sudah sesuai.

<i>Contact us</i>	Sudah sesuai
<i>FAQ</i>	Sudah sesuai
<i>Login/ Sign up</i>	Sudah sesuai.
detail produk	Sudah sesuai
<i>checkout</i>	Sudah sesuai
Keranjang	Sudah sesuai
pesanan	Sudah sesuai
<i>delivery</i>	Sudah sesuai.
<i>Payment</i>	Sudah sesuai.
<i>wishlist</i>	sudah sesuai.
<i>Dashboard</i>	Sudah sesuai

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju menggunakan *Wordpress* dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Telah berhasil mengembangkan ulang Sistem Informasi Mau Beli Baju.
2. Sistem Informasi Penjualan Mau Beli Baju sudah memiliki fungsi dan fitur pengelolaan jual beli produk sesuai yang dibutuhkan.
3. Sistem Informasi Mau Beli Baju yang dibuat telah masuk kategori *acceptable* berdasarkan pengujian menggunakan SUS.

5.2 Saran

Berdasarkan sistem yang telah dibuat terdapat saran terhadap sistem yang dikembangkan agar menjadi lebih baik sebagai berikut:

1. Tampilan sistem dibuat responsif agar dapat digunakan di berbagai *device*.
2. Tampilan '*best deal*' pada halaman *home* lebih baik dibuat menjadi *carousel* agar terlihat lebih rapi.
3. Tampilan *website* lebih baik menggunakan satu bahasa secara keseluruhan agar tampilan lebih mudah untuk dimengerti oleh pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Alben, L. (1996). Defining the criteria for effective interaction design, Quality of experience.
- APJII di Indonesia Digital Outlook 2022*. (2022, June 9). Retrieved from APJII (Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia): https://web.apjii.or.id/berita/d/apjii-di-indonesia-digital-outlook-2022_857
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Wulandari, M. (2022). Perancangan Sistem Informasiperpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi* .
- Arif, M., Mahmud, A., & Mansyur, A. Y. (n.d.). Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Brainstorming Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa.
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web. *Jurnal Transitor Elektro dan Informatika* .
- Bangor, A. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal Of Usability Studies*.
- Bock, C. (2003). UML 2 Activity and Action Models, Part 3: Control Nodes. *The Journal Of Object Technology*.
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective.
- Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Bussiness Review*.
- Garcia, A. (2013). Standardized Usability.
- Ikka, A., Santoso, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale. *IPTEK-KOM*.
- Irawan, M. D., & Simargolang, S. A. (2018). Implementasi E-Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika. *Jurnal Teknologi Informasi*, 67-84.
- Jaya, B. D., & Agustini, E. P. (2022). Perancangan Wireframe User Interface Semesta Baca Menggunakan Figma.

- Kurnia, N., & Dewi Koryati, R. A. (2015). Pengaruh Media Wordpress Blog Terhadap Hasil belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit*.
- Limbong, S. (2013). Sistem Informasi Persediaan Barang dan Penjualan pada Toko Obat Hikmat Jaya.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi MY CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma . *Jurnal Digit*, 210.
- Nasution, W. S., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*.
- Nugroho, F. E. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Jurnal SIMETRIS*.
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak pendekatan praktisi*.
- Rahmi, M. (2022). Perancangan Dan Pengembangan Website Untuk Komunitas Baca Buku Dengan Wordpress (Studi Kasus Komunitas Gila Baca).
- Swarnadwitya, A. (2020, march 17). *Binus University School Of Information System*. Retrieved from Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya.:<https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Triton. (2006). *Mengenal e-commerce dan bisnis di dunia cyber*. Yogyakarta: Argo Publisher.
- Tullis, T. (2006). A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Wterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi.
- William Mendila Pakan, N. I. (2022). Perancangan Identitas Visual Aldy Gallery Toraja Utara. *PARATIWI Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 5.
- Wulandari, E., & Gata, G. (2020). Penerapan E-Commerce Untuk Penjualan Rokokelektrik (Vape) Menggunakan Content Managementsystemwordpress Pada Toko Vape Grande. *Jurnal IDEALIS*.
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *SENAMIKA*.