

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS *E-COMMERCE* PADA  
KONVEKSI *FOURTH BROTHER***

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi**

**Jenjang Sarjana**



Oleh

**Muhammad Saputra**

**09031381722138**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2021**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS  
E-COMMERCE PADA KONVEKSI FOURTH BROTHER**

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi  
Jenjang Sarjana**

Oleh

Muhammad Saputra

09031351722148

Palembang, Juni 2021

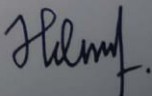
Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,

Pembimbing,



**Endang Lestari Ruskan S.Kom M.T**  
NIP. 197811172007042001

  
**Hardini Novianti.S.E., M.T**  
NIP.197911012014042002

## HALAMAN PERSETUJUAN

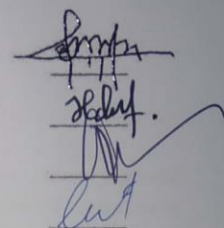
Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 07 Desember 2021

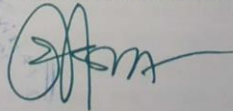
Tim Penguji :

1. Ketua Penguji : Dr.Ermatika, M.Kou
2. Pembimbing I : Hardini Novianti , M.T.
3. Penguji B : Isidani Jachari, M.T.
4. Penguji EE : Rahmat Irfwan Herona, M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T

NIP 197811172006042001

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS E-COMMERCE PADA  
KONVEKSI FOURTH BROTHER**

**OLEH**

**Muhammad Saputra  
09031381722148**

**ABSTRAK**

Electronic Commerce atau lebih dikenal dengan E-commerce adalah kegiatan melakukan transaksi bisnis secara online melalui media internet dan perangkat yang terintegrasi dengan internet. E-commerce dinilai sangat menguntungkan bagi penggunanya karena E-commerce memungkinkan pembeli berinteraksi dengan penjual, dan memudahkan pembeli yang menginginkan suatu barang tanpa harus bepergian untuk membelinya. Salah satu penyedia kain tekstil online, Fourth Brother tertarik memanfaatkan teknologi ini untuk mendukung dan memperluas kegiatan usahanya. Metode User Centered Design (UCD) merupakan penghubung antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan perkembangan teknologi melalui desain produk yang bernilai dan bermanfaat. Tujuan penelitian dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk mengimplementasikan dan mengembangkan E-Commerce pada Konveksi Saudara Keempat sebagai media promosi dan sistem penjualan online. Sistem informasi yang diterapkan dapat membantu proses transaksi antara penjual dan pembeli dalam satu sistem yang terintegrasi dalam satu database dan membantu mengelola data laporan penjualan dan laporan data stok produk terkait.

**Kata Kunci :** *E-Commerce ,User Centered Design,Pengguna,Owner*

# **DEVELOPMENT OF E-COMMERCE-BASED INFORMATION SYSTEM ON FOURTH BROTHER CONVECTION**

**By**  
**Muhammad Saputra**  
**09031381722148**

## **ABSTRAK**

Electronic Commerce or better known as E-commerce is the activity of conducting online business transactions through internet media and devices that are integrated with the internet. E-commerce is considered very profitable for its users because E-commerce allows buyers to interact with sellers, and makes it easier for buyers who want an item without having to travel to buy it. One of the online textile fabric providers, Fourth Brother, is interested in utilizing this technology to support and expand its business activities. The User Centered Design (UCD) method is a link between user needs, business goals and technological developments through valuable and useful product designs. The research objective of writing this final project is to implement and develop E-Commerce on the Fourth Brother Convection as a promotional media and online sales system. The information system implemented can help process transactions between sellers and buyers in a single integrated system in one database and help manage sales report data and related product stock data reports.

**Kata Kunci :** *E-Commerce ,User Centered Design,User,Owner*

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Saputra

NIM : 09031381722148

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS  
*E- COMMERCE* PADA KONVEKSI *FOURTH BROTHER*

Hasil pengecekan *Software Ithenticate/Turnitin* : 11%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan / *plagiat* . Apabila ditemukan unsur Penjiplakan / *plagiat* dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya dengan ketentuan yang berlaku .

Demikianlah , pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.

Palembang , Desember 2021

Mahasiswa



Muhammad Saputra

NIM.09031381722148

## Kata Pengantar



*Alhamdulillahirabbil'alamin.* Segala puji dan syukur Penulis panjatkan pada Allah SWT atas limpahan rahmat, rezeki, hidayah dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul **“PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS *E-COMMERCE* PADA KONVEKSI *FOURTH BROTHER*”**.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya.

Selama penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga saya yang selalu mendoakan serta memberikan motivasi dan semangat.
2. Bapak Jaidan Jauhari , M.T selaku Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Hardini Novianti, M.T Selaku Dosen pembimbing I Tugas Akhir saya yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan saran dan kritik dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Dosen – dosen Univerisitas Sriwijaya terutama Dosen Jurusan Sistem Informasi .
5. Staff Administrasi Jurusan Sistem Informasi, Dekanat Fakultas Ilmu komputer Univerisitas Sriwijaya , Staff BAAK dan Rektorat Universitas Sriwijaya.
6. Seluruh teman-teman Sistem Informasi angkatan 2017 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

7. Tugas akhir ini merupakan hasil dari karya yang seoptimal mungkin. Namun penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharpkan kritik dan saran serta masukan yang sifatnya membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulis yang akan datang.

Palembang, Desember 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II .....	6
TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1 Penelitian Terkait .....	6
BAB III .....	9
METODOLOGI PENELITIAN .....	9
3.1. Objek Penelitian .....	9
3.2. Metode Pengumpulan Data .....	9
3.2.1. Jenis Data.....	9
3.2.2. Sumber Data .....	9
3.2.3. Metode Pengumpulan Data.....	10
3.3 Metode Pengembangan Sistem .....	11
BAB IV.....	14
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	14
4 1. Hasil 14	
4.1.1 Front-End Pag.....	15
4.1.1.1 Laman Utama .....	15
4.1.1.2 Laman Katalog Produk .....	15
4.1.1.3 Laman Tata Cara Pemesanan .....	17
4.1.1.4 Laman Pendaftaran Pengguna .....	18
4.1.1.5 Laman Login Pengguna.....	19
4.1.1.6 Detail Pesanan .....	19

4.1.1.7 Keranjang Belanja.....	20
4.1.2 Back-End Page .....	21
4.1.2.1 Laman Login Admin. ....	21
4.1.2.2 Laman Utama Admin.....	22
4.1.2.3 Daftar Kategori Produk .....	22
4.1.2.4 Daftar Produk .....	23
4.1.2.5 Daftar Pesanan Produk .....	25
4.1.2.6 Laporan Penjualan .....	26
4.2 Pembahasan.....	26
4.2.1 User Experience questionnaire.....	26
4.2.2 Spesifikasi Kebutuhan .....	31
4.2.2.1 Tujuan Pengembangan Sistem.....	31
4.2.2.2 Gambaran Pengembangan Sistem.....	32
4.2.2.3 Pernyataan Masalah .....	33
4.2.2.4 Hambatan Proyek.....	35
4.2.2.5 Studi Kelayakan (Aspek Bisnis) .....	36
4.2.2.6 Studi Kelayakan (Aspek Teknologi) .....	37
4.2.2.7 Ide Solusi Tahap Awal .....	37
4.2.3 Analisis Sistem.....	38
4.2.3.1 Analisis Sistem Berjalan .....	38
4.2.3.2 Analisis Permasalahan .....	38
4.2.3.3 Domain Permasalahan.....	39
4.2.3.4C ause-Effect Analysis & System Improvement Objective. 40	
4.2.3.5 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	42
4.2.3.6 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	42
4.2.4 Perancangan Sistem.....	44
4.2.4.1 Diagram Dekomposisi.....	44
4.2.4.2 Data Flow Diagram (DFD).....	45
4.2.4.3 Entity Relationship Diagram (ERD).....	48
4.2.5 Perancangan Antarmuka .....	49
4.2.5.1 Perancangan Halaman Pelanggan .....	49
4.2.5.2 Perancangan Halaman Admin .....	52
BAB V .....	56
KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan .....	56
5.2 Saran .....	57

DAFTAR PUSTAKA.....	58
DAFTAR LAMPIRAN.....	61

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b>	Gambar Skema Waterfall.....	13
<b>Gambar 4.1</b>	Laman Utama.....	15
<b>Gambar 4.2</b>	Katalog Produk.....	16
<b>Gambar 4.3</b>	Tata Cara Pemesanan.....	17
<b>Gambar 4.4</b>	Laman Daftar Pengguna .....	18
<b>Gambar 4.5</b>	Laman Login Pengguna .....	19
<b>Gambar 4.6</b>	Detail Pesanan .....	20
<b>Gambar 4.7</b>	Keranjang Belanja .....	20
<b>Gambar 4.8</b>	Laman Login Admin.....	21
<b>Gambar 4.9</b>	Laman Utama Admin .....	22
<b>Gambar 4.10</b>	Daftar Kategori Produk.....	23
<b>Gambar 4.11</b>	Daftar Produk.....	24
<b>Gambar 4.12</b>	Daftar Pesanan Produk .....	25
<b>Gambar 4.13</b>	Laporan Penjualan .....	26
<b>Gambar 4.14</b>	Mean, Varian, dan Simpangan baku.....	27
<b>Gambar 4.15</b>	Rata Rata Impresi .....	28
<b>Gambar 4.16</b>	Rata Rata Impresi dan Skala .....	29
<b>Gambar 4.17</b>	Grafik Rata-rata Impresi Skala.....	29
<b>Gambar 4.18</b>	Standard Set Benchmark.....	30
<b>Gambar 4.19</b>	Hasil Set Data Benchmark. ....	31
<b>Gambar 4.20</b>	Diagram Dekomposisi .....	44
<b>Gambar 4.21</b>	Diagram Konteks.....	45
<b>Gambar 4.22</b>	Data Flow Diagram Level 1. ....	46
<b>Gambar 4.23</b>	DFD Level 2 Subproses Kategori.....	47
<b>Gambar 4.24</b>	DFD Level 2 Subproses Kelola Produk.....	47
<b>Gambar 4.25</b>	DFD Level 2 Subproses Kelola Penjualan.....	48
<b>Gambar 4.26</b>	Entity Relationship Diagram (ERD).....	49
<b>Gambar 4.27</b>	Halaman Utama Pelanggan .....	49
<b>Gambar 4.28</b>	Halaman Katalog Produk.....	50
<b>Gambar 4.29</b>	Halaman Tata Cara Pemesanan .....	50
<b>Gambar 4.30</b>	Halaman Keranjang Belanja .....	51

<b>Gambar 4.31</b>	Halaman Registrasi.....	51
<b>Gambar 4.32</b>	Halaman Login Pelanggan.....	52
<b>Gambar 4.33</b>	Halaman Login Admin .....	52
<b>Gambar 4.34</b>	Halaman Utama Admin .....	53
<b>Gambar 4.35</b>	Halaman Kategori Konveksi .....	53
<b>Gambar 4.36</b>	Halaman Produk Konveksi .....	54
<b>Gambar 4.37</b>	Halaman Penjualan.....	54
<b>Gambar 4.38</b>	Halaman Laporan Penjualan .....	55

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4.1.</b> <i>Project Goals</i> dan <i>Business Goal</i> .....	33
<b>Tabel 4.2</b> Pengelompokkan Dengan Menggunakan Framework PIECES Pada Permasalahan Sistem Berjalan .....	34
<b>Tabel 3.2.</b> <i>Cause Effect Analysis</i> .....	40
<b>Tabel 3.3.</b> <i>System Improvement Objective</i> .....	41

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Form Perbaikan Skripsi.....</b>	<b>A-1</b>
<b>Kartu Konsultasi.....</b>	<b>A-2</b>
<b>SK Pembimbing.....</b>	<b>A-3</b>
<b>Surat Kesediaan Membimbing.....</b>	<b>A-4</b>
<b>Lembar Persetujuan Judul.....</b>	<b>A-5</b>
<b>Hasil Pengecekan Turnitin.....</b>	<b>A-6</b>
<b>Lembar Rekomendasi Ujian Akhir.....</b>	<b>A-7</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan bisnis dalam dunia maya saat ini mulai banyak diminati oleh masyarakat dalam bentuk *Online Shop* atau transaksi jual beli online (*E-commerce*). *Electronic commerce* atau yang lebih dikenal dengan *E-commerce* adalah kegiatan melakukan transaksi bisnis secara online melalui media internet dan perangkat-perangkat yang terintegrasi dengan internet. *E-commerce* dinilai sangat menguntungkan untuk para penggunanya karena *E-commerce* memungkinkan pembeli untuk berinteraksi dengan penjual, serta memudahkan pembeli yang menginginkan suatu barang tanpa harus bepergian untuk membelinya.

Seiring berjalannya waktu, keberadaan *e-commerce* pun meningkat secara signifikan dari tahun ke tahun dan diprediksikan mampu menjadi leader dalam dunia bisnis dimasa yang akan datang dikarenakan revolusi *e-commerce* telah mengubah sebagian besar transaksi bisnis (Khan, 2017). Data dari sensus Badan Pusat Statistik (BPS) menyebutkan bahwa dalam 10 tahun terakhir industry *e-commerce* di Indonesia mencapai 27,2 juta unit dengan peningkatan mencapai 500 persen dalam kurun waktu 4 tahun terakhir (Rahayu, 2019).

Peningkatan *e-commerce* di Indonesia didorong oleh beberapa faktor, diantaranya adalah peningkatan jumlah Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) di tanah air. Dengan melihat berbagai potensi dan dampak positif dari keberadaan *E-Commerce*.



salah satu bisnis online penyedia kain tekstil yaitu Fourth Brother tertarik untuk memanfaatkan teknologi tersebut guna menunjang dan memperluas kegiatan bisnisnya.

Berdasarkan wawancara dengan owner Konveksi *Fourth Brother*, memiliki permasalahan dalam melakukan kegiatan orientasi pengenalan produk kepada *customer*. Pada proses bisnis sistem berjalan, masih terdapat masalah kurangnya promosi produk penjualan pada Konveksi *Fourth Brother* sehingga masih banyak masyarakat yang belum mengetahui eksistensi dan produk/jasa apa yang disediakan pada konveksi terkait.

Oleh karena itu, perkembangan teknologi dan kompleksitas bisnis menurut owner Fourth Brother untuk melakukan inovasi dengan membangun sebuah *e-commerce* guna menunjang kegiatan bisnisnya. Namun, belum adanya rancangan *e-commerce* pada *Fourth brother* menjadi tantangan dalam merealisasikan inovasi tersebut dimana dalam membangun sebuah *e-commerce* diperlukan cara yang tepat guna meningkatkan efisiensi waktu dan kesesuaian aplikasi terhadap tujuan bisnis serta kebutuhan pengguna. Selain itu diperlukan pula metode yang tepat untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat memberikan kemudahan dalam penggunaan dan juga pemrosesan transaksi sehingga dapat meningkatkan *engagement* dan retensi pengguna agar membuat mereka nyaman saat menggunakan sebuah produk digital.

Dari permasalahan tersebut, Oleh sebab itu solusi yang ditawarkan untuk permasalahan yang dialami oleh konveksi Fourth Brother ini adalah dengan perancangan desain sebuah aplikasi *e-commerce* dengan metode User Centered Design (UCD), User Centered Design (UCD) merupakan penghubung antara

kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan perkembangan teknologi melalui rancangan produk yang *valuable* dan *berguna* mengingat pada saat ini sebagian perusahaan besar menjadikan *User Experience* (UX) sebagai kunci vital dalam perancangan aplikasi (Kiruthika dkk., 2017) dimana kemampuan seorang perancang dalam menyediakan *User Experience* (UX) yang baik merupakan suatu keharusan karena merupakan penentu dalam keberhasilan suatu produk (Saetang, 2017).

Dengan adanya usulan sistem yang baru, maka diharapkan dari penerapan metode *User Centered Design* (UCD) bagi konsumen ialah memberikan kemudahan (*usability*) dan peningkatan kepuasan (*satisfaction*) dalam bertransaksi melalui aplikasi.

Dari uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penerapan sistem pengembangan sistem informasi e-commerce dinilai tepat dan dapat mempermudah pelanggan dalam mengetahui produk/jasa yang disediakan oleh konveksi dan membantu sebagai media pemasaran produk/jasa terkait.

Maka penulis akan mengangkat judul akhir “Pengembangan Sistem Informasi Berbasis *E-Commerce* pada Konveksi *Fourth Brother*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang, Konveksi *Fourth Brother*, dalam melakukan kegiatan orientasi pengenalan produk kepada *customer*. Pada proses bisnis sistem berjalan, masih terdapat masalah kurangnya promosi produk penjualan pada Konveksi *Fourth Brother* sehingga masih banyak masyarakat yang belum mengetahui eksistensi dan produk/jasa apa yang disediakan pada konveksi terkait.

Maka rumusan masalah yang dapat diuraikan yaitu, bagaimana penerapan *E-Commerce* sebagai media pemasaran dalam proses bisnis penyediaan jasa konveksi baju pada Toko Konveksi *Fourth Brother*.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian dari penulisan tugas akhir ini adalah menerapkan dan melakukan pengembangan *E-Commerce* pada Konveksi *Fourth Brother* sebagai media promosi dan sistem penjualan *online*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berikut ini adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Perancangan yang telah dilakukan dapat dijadikan sebagai dasar dalam pembangunan aplikasi *E-Commerce* pada *Fourth Brother*.
2. Implementasi *E-Commerce* pada *Fourth Brother* dapat membantu menunjang proses bisnis dan perluasan pangsa pasar.
3. Implementasi *E-Commrece* dapat menjawab tuntutan terhadap perkembangan teknologi dan berpotensi terhadap peningkatan kredibilitas toko.
4. Penerapan User Centered Design (UCD) dalam membangun aplikasi *E-Commerce* dan dapat meningkatkan kepuasan dan kemudahan penggunaan bagi pengguna.

## 1.5 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan masalah dari sistem yang akan dibuat

1. Sistem yang di buat ini hanya akan di pakai oleh Konveksi *Fourth Brother*.
2. Pengguna sistem yaitu *owner*, admin dan pelanggan.
3. Sistem yang di buat ini berbasis website.

## DAFTAR PUSTAKA

- Destriana, Taufiq, Paweloi, Hidayatullah, Algadri. 2020. “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi E-Bisnis Menggunakan Swot Analisis Pada Usaha Kecil Menengah Berbasis Web E-Commerce.” *Sendiu*: 978–79.
- Dewi, Meta Amalya, and Rafi Irham. 2021. “Penerapan Agile Scrum Pada Pengembangan Bimbingan Daring Skripsi Mahasiswa.” *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer dan Kecerdasan Buatan)* 4(2): 40–45.
- Fanani, L., Ananta, M., T., Brata, K., C., 2018, Penerapan User Centered Design Dalam Pengembangan Aplikasi Pencarian Gedung Berbasis Android, *Cybernetics*, Vol. 2, No. 2.
- Firantoko, Yulius, Herman Tolle, and Hanifah Muslimah Az-zahra. 2019. “Perancangan User Experience Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design Untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3(3): 2798–2807.
- Handayani, Sri, Anofrizen, and M Jazman. 2017. “Sistem Informasi E-Commerce Untuk Jaringan Penjualan Sepeda Motor Bekas Kabupaten Kampar (Studi Kasus Adira Finance).” *Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi* 2(2): 107–11.
- Idris, Muhammad Arif, Galang Prihadi Mahardhika, and Beni Suranto. 2021. “Perancangan UI/UX Aplikasi Perangkat Bergerak Ivent Menggunakan Pendekatan HCD (Human Centered Design).” *Automata* 2(1). <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/17377>. (Idris, Mahardhika, and Suranto 2021)
- Iqbal, Muhammad, Gita Indah Marthasari, and Ilyas Nuryasin. 2020. “Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Aplikasi Darurat Berbasis Android.” *Jurnal Repositor* 2(2): 201.
- Lubis, R.F. (2017). Perancangan Antarmuka Aplikasi Berbasis Web Menggunakan User Centered Design Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya, *Jurteksi (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, Vol. IV, No. 1.
- Multazam, Muhammad. 2020. “Perancangan User Interface Dan User Experience

Pada Placeplus Menggunakan Pendekatan User Centered Design.”  
*Universitas Islam Indonesia* 1: 8.

Mumtahana, Hani Atun, Sekreningsih Nita, and Adzinta Winerawan Tito. 2017. “Pemanfaatan Web E-Commerce Untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran.”  
*Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika* 3(1): 7.

Nanda, A.P., Maharani, A., Aplikasi electronic Commerce Sebagai Media Penjualan Produk Makanan Ringan Business Development Center Kabupaten Pringsewu, *Jurnal Tam (Technology Acceptance Model)* Vol. 9, No. 2, 2018.

Nurhabibie, R, and I V Papatungan. 2020. “Pengembangan User Interface Dan User Experience Pada Website AyoSparring Menggunakan Pendekatan User- Centered Design Dan Metode Heuristic Evaluation.” *Automata*.  
<https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15397>.

Prabowo, Dwi Puji, Dzuha Hening Yanuarsari, and Ricardus Anggi Pramunendar. 2020. “Persepsi User Experience Terhadap Aplikasi Pesan Antar Makanan Online (Studi Kasus Pengguna Aplikasi Madhang.Id).” *Jurnal Informatika Upgris* 7(1): 48–55.

R.Iqbal Amirul Insan(2019). Analisis dan Perancangan Sistem E-Commerce Berbasis Web Ppada Koperasi Mahasiswa Repository DINAMIKA , 4 (1), 75  
-84.

Shadiq, Muhammad Rasyid, Beni Susanto, and Irving V Papatungan. 2020. “Desain Aplikasi Pemesanan Event Organizer ‘ Evoria ’ Dengan Pendekatan User - Centered Design.” *Automata* 1(2): 1–7.

Savira, Yordan Patra. 2020. “Analisis User Experience Pada Pendekatan User Centered Design Dalam Rancangan Aplikasi Placeplus.” *Automata* 1(2): 28– 29.

Saputri, I. S., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi* Vol 3 No. 02, 279-278.

Setiadi, Arief Ramadhan, and Hari Setiaji. 2017. “Perancangan UI/UX Menggunakan Pendekatan HCD (Human-Centered Design) Pada Website Thriftdoor.” *Automata* 1(2): 7.

Susandi, D., & Sukisno. (2017). Sistem Penjualan Berbasis E-Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Menggunakan Metode Objek Oriented pada Distro Dlapak Street Wear. *Jurnal Sistem Informasi*, 4.Retrieved from <http://ejurnal.lppmunsera.org/index.php/jsii/article/view/378>.

Widiati, Ina Sholihah, and Program Studi Informatika. 2019. “Pengembangan E-

Commerce Produk Fashion Menggunakan Metode User Centered Design.”  
5(2): 31–43.