

Rancangan UI/UX Website E-Commerce TOBU (Toko Budaya)

1st Muhammad Surya Hikami
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
suryahikami@student.telkomuniversity.
ac.id

2nd Mindit Eryadi
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
mindit@telkomuniversity.ac.id

3rd Ismail
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
ismail@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Pada saat ini teknologi sudah sangat maju, kini kegiatan apapun dapat dilakukan dengan menggunakan internet. Banyak contoh kegiatan yang dapat dilakukan dengan internet, salah satunya adalah berbelanja. Khususnya untuk di Indonesia pada saat ini berbelanja online sangat digemari dan berkembang dengan sangat cepat, hal ini dapat dilihat dari munculnya berbagai toko Online atau E-Commerce yang bermunculan. Website e-commerce TOBU (Toko Budaya) adalah situs web yang bisa memungkinkan user untuk melakukan transaksi jual online produk hasil budaya daerah di Indonesia, seperti produk kuliner khas, fashion, kerajinan tangan, dan produk lainnya dari berbagai daerah. Website e-commerce TOBU memiliki antarmuka dan fitur yang mudah digunakan seperti keranjang belanja, sistem pembayaran online, dan manajemen pesanan. Dalam pembuatan website e-commerce ini, penulis bertugas untuk membuat tampilan UI/UX Website e-commerce TOBU dengan aplikasi figma, Menggunakan prinsip UI/UX website yang baik, agar dapat membantu penulis menciptakan website yang menarik, mudah digunakan, dan efektif. Dengan demikian, website e-commerce TOBU ini diharapkan dapat membantu pengguna untuk mencapai tujuan bisnis dan meningkatkan reputasi penjualan produk khas yang ada pada budaya Indonesia.

Kata kunci— Perancangan, Usability, User Interface, User Experience, Produk Khas Indonesia.

I. PENDAHULUAN

Dengan seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, bisnis online semakin banyak diminati oleh pengusaha di Indonesia. Salah satu media dalam melakukan bisnis online tersebut adalah website e-commerce karena dengan media ini, penjual dapat memperluas pasar dan menjangkau pembeli dari berbagai daerah yang ada di Indonesia.

Di era sekarang, masih banyak UMKM atau pengusaha budaya khas daerah Indonesia yang masih belum terfasilitasi oleh teknologi digital marketing. Penjual produk khas daerah tersebut masih melakukan melakukannya secara manual di tempat atau offline. Maka dari itu penulis ingin mengembangkan sebuah website e-commerce TOBU (Toko Budaya), yang spesifik ditujukan untuk pengusaha bisnis khas daerah mereka agar dapat menjangkau pelanggan yang

lebih luas dan memberikan pengalaman berbelanja yang mudah dan nyaman bagi pelanggan .

II. KAJIAN TEORI

Teori-teori yang dijelaskan berhubungan dengan masalah yang diteliti sebagai pendukung proses perancangan design UI/UX pada website e-commerce TOBU (Toko Budaya).

A. IdeKite Indonesia

Dimulai dari sebuah organisasi teknologi informasi di tahun 2015, CV. IdeKite Indonesia resmi didirikan pada tahun 2017 dan berkembang hingga saat ini menjadi perusahaan IT profesional yang ada di Pontianak, Kalimantan Barat. CV. IdeKite Indonesia saat ini berfokus pada penyediaan layanan jasa pembuatan aplikasi dan sistem informasi baik berbasis web maupun mobile serta sistem pendukungnya.



Gambar 2.1 Logo IdeKite Indonesia

B. User Interface (UI)

UI (User Interface) merupakan tampilan interface yang lebih memfokuskan pada keindahan dari sebuah tampilan, pemilihan warna yang baik dan pas dan hal-hal lainnya yang membuat tampilan web e-commerce lebih menarik (Rizki, 2019).

Menurut (Ghiffary et al., 2018) User Interface adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna.

UI (User Interface) atau antarmuka pengguna dapat diartikan dari suatu susunan interface dari suatu perangkat lunak yang digunakan untuk berinteraksi langsung dengan pengguna perangkat tersebut (Ayuna, & Reza 2021)

Menurut penulis, User Interface adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan sebuah interface dari suatu perangkat lunak .

C. User Experience (UX)

User Experience (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. Sebuah prinsip dalam membangun UX adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (customer rule). Seberapa pun bagus fitur sebuah produk sistem, atau jasa, tanpa khalayak yang dituju dapat merasakan kepuasan, kaidah, dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat UX menjadi rendah. (Susianto, 2019)

UX (user experience) adalah desain yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan dari pengguna website melalui kesenangan dan kegunaan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna internet atau pengunjung dan produk (Rizki, 2019).

D. Figma

Figma merupakan salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa dipakai di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet (M.Agus,M.Afif,& Seviana, 2020).

Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Rangkaian fitur Figma fokus pada penggunaan dalam interface pengguna dan desain pengalaman pengguna dalam penekanan kolaborasi waktu nyata.(Ghifarin, 2020).

E. MySQL

MySQL adalah sebuah sistem manajemen basis data (DBMS) relasional yang populer dan banyak digunakan. DBMS ini dirancang untuk menyimpan, mengelola, dan mengakses data dalam basis data. MySQL adalah salah satu DBMS yang bersifat open-source, artinya kode sumbernya dapat diakses dan dimodifikasi oleh pengguna.

F. JavaScript

JavaScript adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang digunakan secara luas dalam pengembangan web. Dikembangkan pada tahun 1995, JavaScript memungkinkan interaksi dinamis antara pengguna dan halaman web, serta memungkinkan manipulasi elemen HTML, animasi, validasi formulir, pemrosesan data, dan banyak lagi.

G. Bootstrap

Bootstrap adalah kerangka kerja front-end yang populer untuk pengembangan web. Dikembangkan oleh tim Twitter, Bootstrap menyediakan seperangkat alat dan komponen yang siap pakai untuk membangun antarmuka pengguna yang responsif dan menarik.

H. Laravel

Laravel adalah kerangka kerja aplikasi web berbasis PHP yang sangat populer dan serbaguna. Dikembangkan oleh Taylor Otwell, Laravel menyediakan seperangkat alat dan fitur yang kuat untuk memudahkan pengembangan aplikasi web yang efisien dan berkualitas.

I. PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman skrip yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi web. Singkatan PHP sendiri adalah "PHP: Hypertext Preprocessor". PHP awalnya dikembangkan oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994 dan sejak itu telah berkembang menjadi salah satu bahasa pemrograman yang paling populer di web.

J. Black Box Testing

Black box testing adalah salah satu cara pengujian perangkat lunak yang dilakukan tanpa memperhatikan struktur internal atau kode sumber program. Pada metode pengujian ini, pengujian hanya fokus pada input dan output yang dihasilkan oleh sistem yang diuji, tanpa mengetahui bagaimana proses internalnya berjalan.

K. User Acceptance Test

User Acceptance Test (UAT) adalah tahap pengujian dalam siklus pengembangan perangkat lunak atau sistem di mana sistem yang dikembangkan diuji oleh pengguna akhir atau pelanggan yang sesungguhnya untuk memastikan bahwa sistem tersebut telah memenuhi persyaratan dan berfungsi sesuai dengan harapan.

III. METODE

A. Tahapan Riset

Pada metode pengerjaan, dalam membangun website e-commerce TOBU ini, penulis melakukan beberapa tahapan riset yang dilakukan, antara lain:

1. Analisis Kebutuhan Pengguna:

Identifikasi dan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna merupakan langkah penting dalam membangun sebuah website e-commerce.

2. Analisis Persaingan:

Melakukan analisis terhadap pesaing atau kompetitor dalam industri yang sama membantu penulis memahami tren desain, fitur, strategi pemasaran, dan praktik terbaik yang dapat diterapkan.

3. Analisis Konten:

Menganalisis dan merencanakan konten yang akan disajikan di website adalah tahap penting. Ini melibatkan identifikasi jenis konten yang dibutuhkan, seperti teks, gambar, video, dan elemen interaktif lainnya, karena elemen ini yang akan menjadi sebuah pondasi penting dalam membangun UI/UX sebuah website e-commerce yang baik.

4. Analisis Fungsionalitas:

Mengidentifikasi dan merencanakan fungsionalitas yang diperlukan di website adalah kunci dalam tahap analisis membangun sebuah website e-commerce. Ini melibatkan pemahaman terhadap fitur-fitur khusus yang diperlukan.

5. Analisis Teknis:

Menganalisis teknologi dan platform yang akan digunakan untuk membangun website adalah aspek penting dalam tahap analisis. Analisis ini membantu dalam memilih teknologi yang sesuai dan memastikan keberhasilan implementasi.

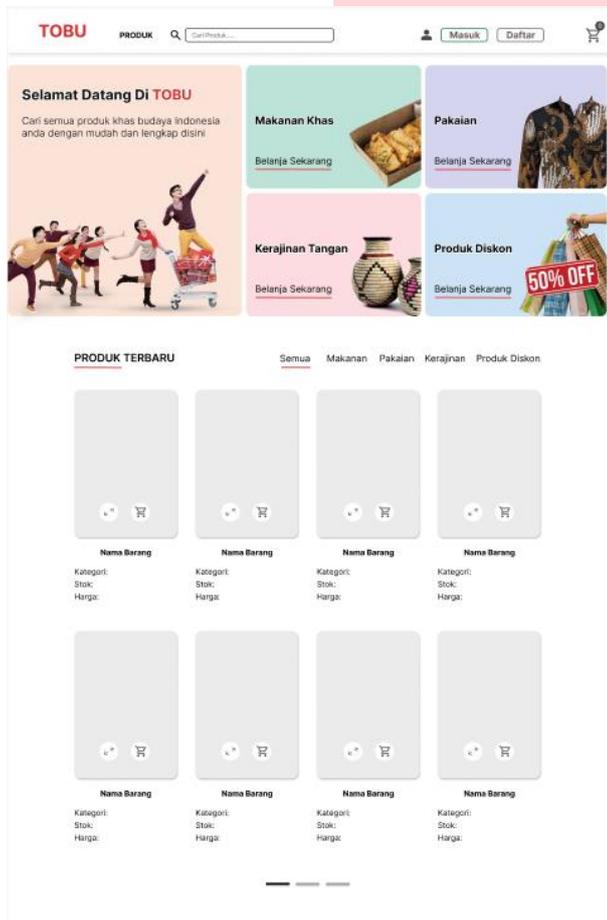
B. Perancangan UI/UX

Hasil desain mockup yang sudah dibuat menggunakan aplikasi figma untuk website e-commerce TOBU (Toko Budaya) adalah sebagai berikut:

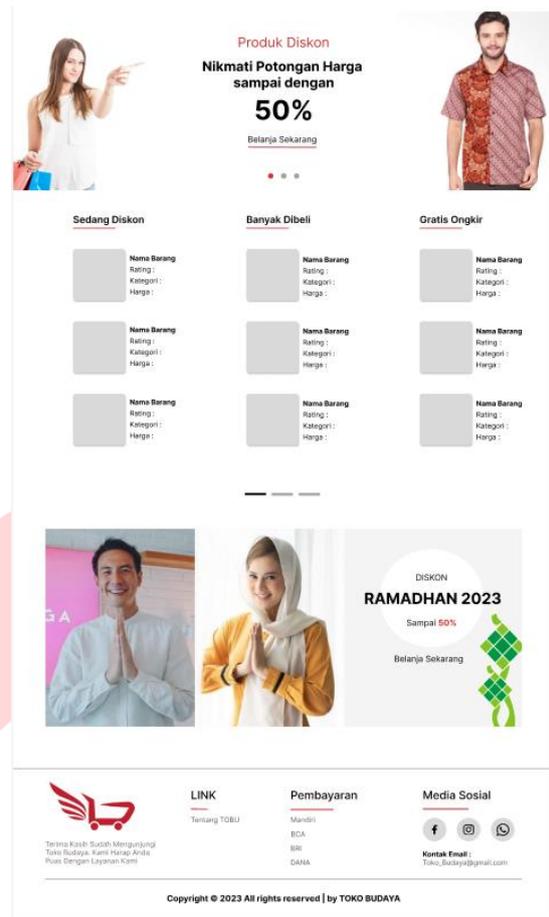
1. Halaman Utama

Pada halaman utama, pengguna dapat melakukan login dan mendaftar akun agar bisa masuk ke dalam website TOBU. Jika pengguna belum memiliki akun, maka harus mendaftar terlebih dahulu.

Pada halaman utama ini, pengguna juga dapat melihat produk yang sedang dijual dan bisa memasukkan produk tersebut ke dalam keranjang.



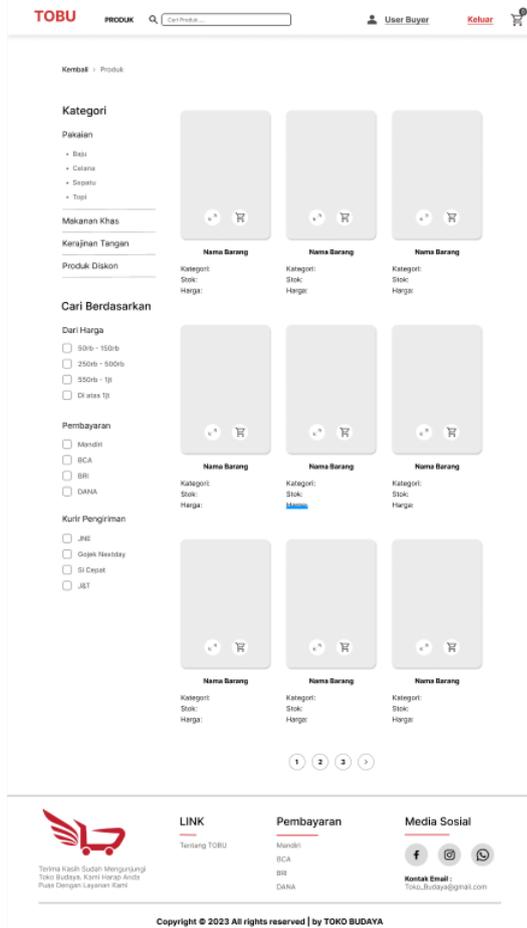
Gambar 3.1 Halaman Utama Website E-Commerce TOBU



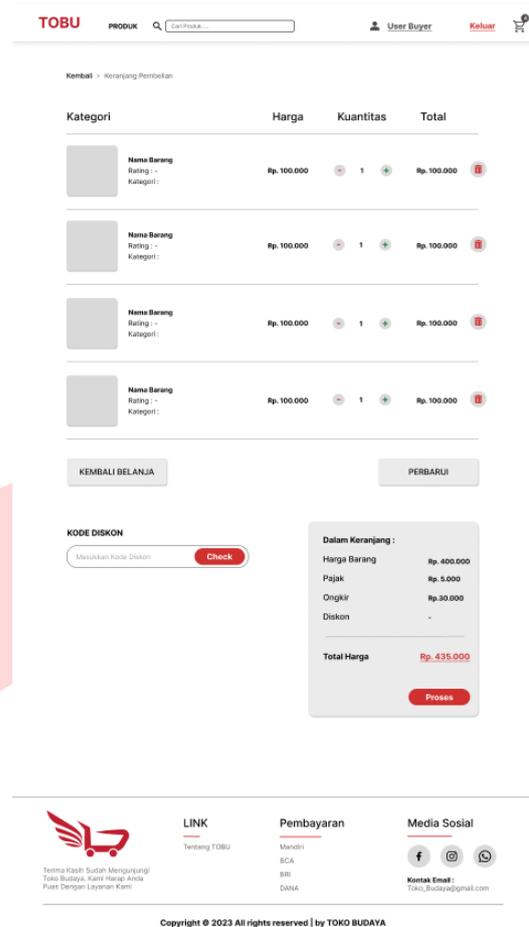
Gambar 3.2 Halaman Utama Website E-Commerce TOBU

2. Halaman Produk Dan Keranjang Pembelian

Pada halaman produk, pengguna dapat melihat berbagai macam produk khas budaya Indonesia sesuai dengan kategori yang tertera. Pengguna juga dapat memasukkan produk yang dipilih ke dalam Keranjang pembelian agar bisa diproses ke halaman Proses Pembelian.



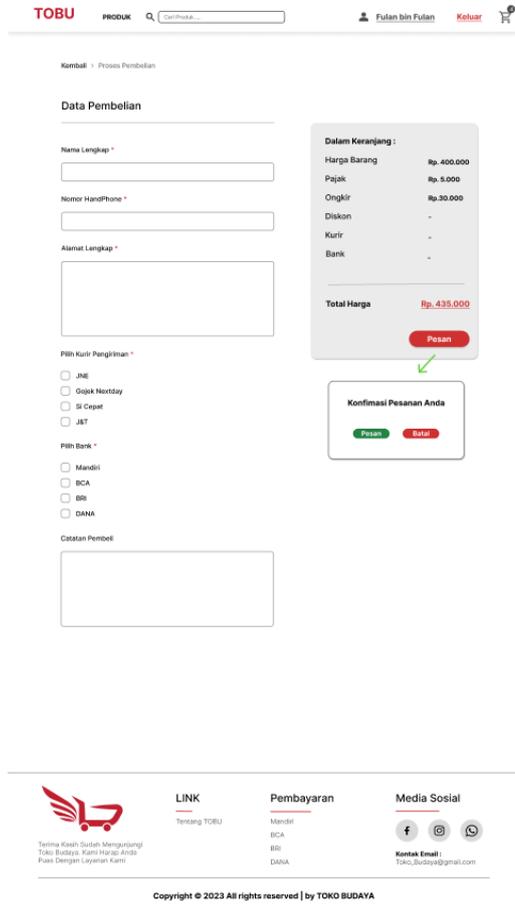
Gambar 3. 3 Halaman Produk



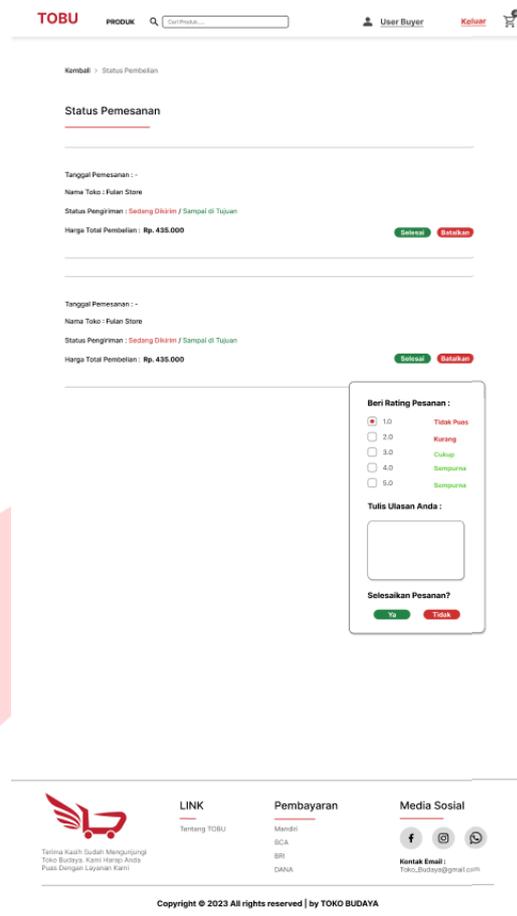
Gambar 3. 4 Keranjang Pembelian

3. Halaman Proses Pembelian dan Status Pembelian

Pada halaman proses pembelian, pengguna dapat melanjutkan proses pembelian produk/Checkout. Kemudian jika proses checkout sudah dilakukan, maka secara otomatis data pemesanan akan masuk ke halaman Status Pembelian agar pengguna dapat memantau produk yang sedang mereka pesan.



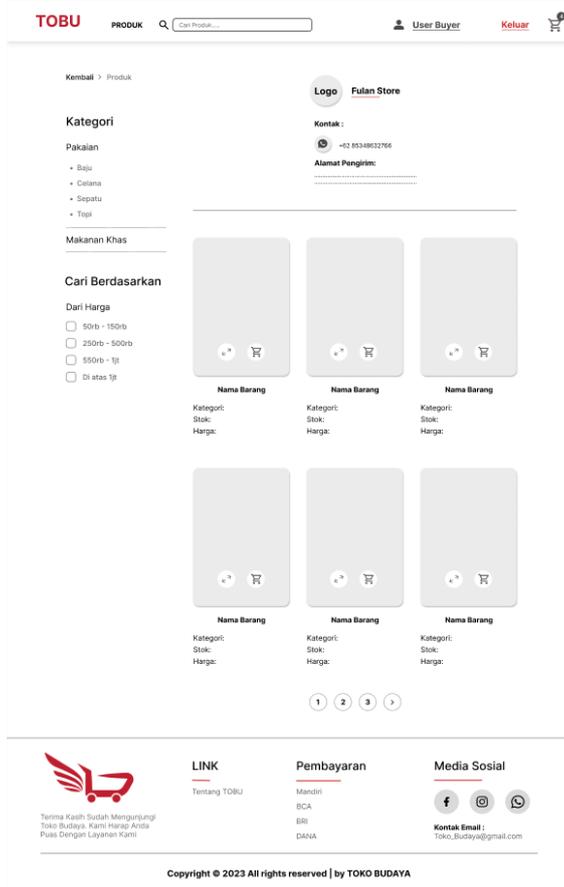
Gambar 3.5 Halaman Proses Pembelian



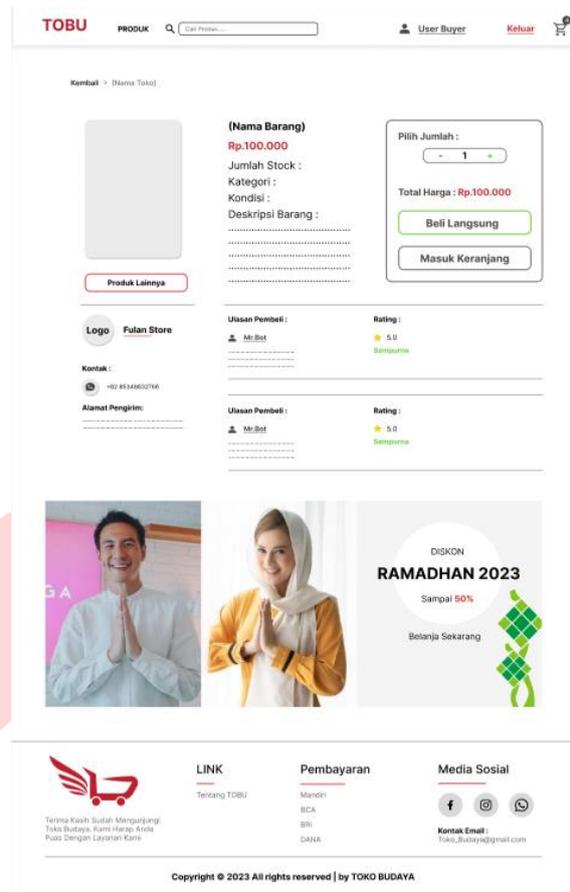
Gambar 3.6 Halaman Status Pembelian

4. Halaman Etalase Toko dan Detail Produk

Pada Halaman Etalase Toko dan Detail Produk, pengguna dapat melihat produk-produk yang sedang dijual melalui Etalase Toko. Kemudian jika pengguna mengklik salah satu produk yang ada pada Etalase Toko tersebut maka selanjutnya pengguna akan dialihkan ke halaman Detail Produk agar bisa melihat detail dari produk yang dipilih secara lebih lengkap.



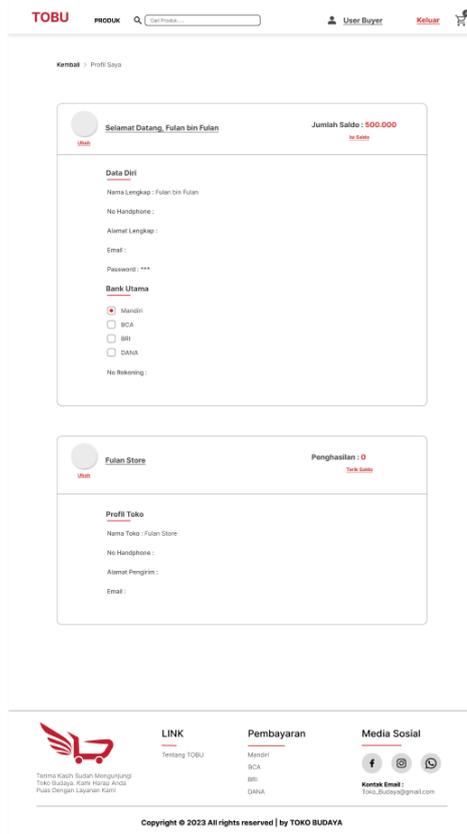
Gambar 3. 7 Halaman Etalase Toko



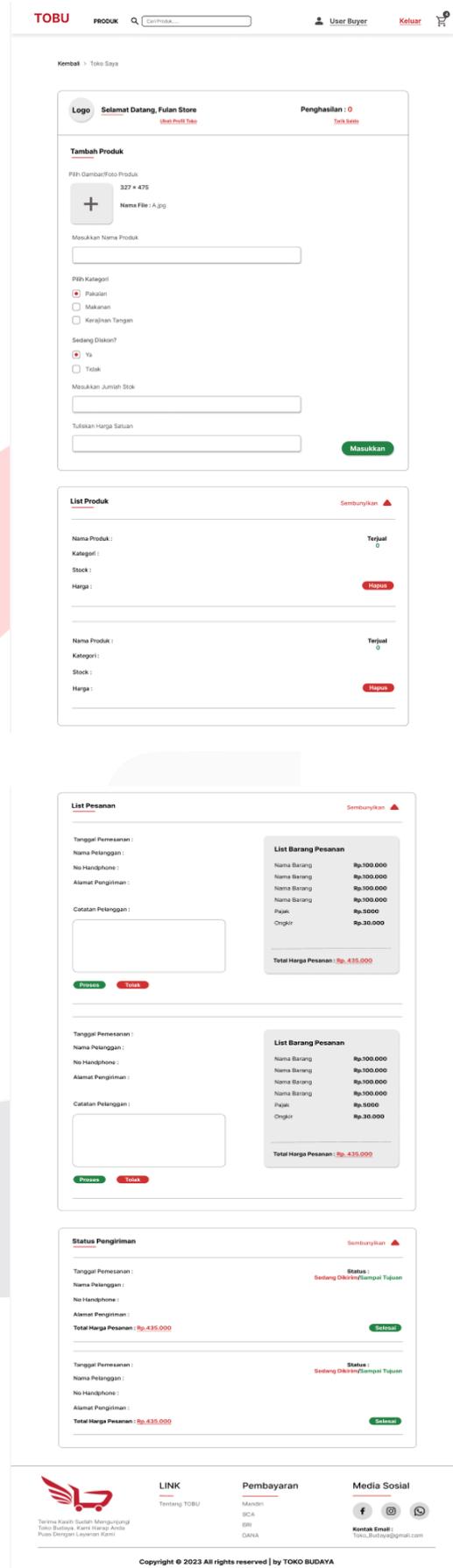
Gambar 3. 8 Halaman Detail Produk

5. Halaman Profil Saya dan Toko Saya

Di Halaman Profil saya, pengguna dapat melihat Data Diri seperti nama lengkap, no handphone, alamat lengkap, email, password, pilihan bank, dan data profil toko. Sedangkan pada halaman Toko Saya, pengguna dapat memasukkan produk ke halaman Etalase Toko dengan mengisi form pilih gambar, nama produk, pilih kategori, sedang diskon, jumlah stok, dan harga satuan. Jika sudah memasukkan data tersebut maka produk akan tampil pada semua halaman penjualan yang ada di website e-commerce TOBU. Pada Halaman Toko saya, pengguna juga dapat melihat List Produk, List Pesanan, dan List Status pengiriman ke pembeli.



Gambar 3. 9 Halaman Profil Saya



Gambar 3. 10 Halaman Toko Saya

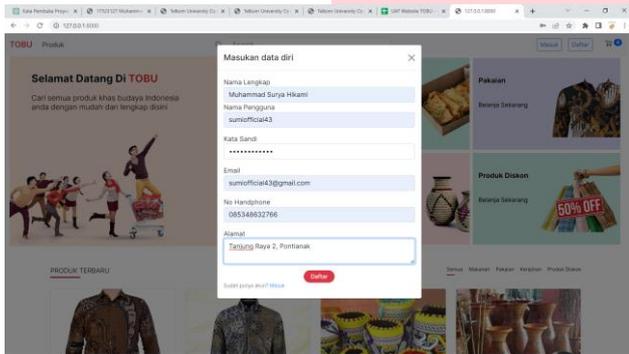
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Website

Setelah melakukan implementasi, website TOBU sudah dapat dijalankan secara lokal. Website e-commerce TOBU juga sudah dibuat sesuai dengan desain mockup dan beberapa fungsionalitas dari fitur yang ada pada website TOBU juga sudah dapat berjalan dengan baik. Berikut beberapa halaman dan fitur TOBU yang sudah dibuat ke dalam bentuk Website.

1. Fitur Register/Daftar

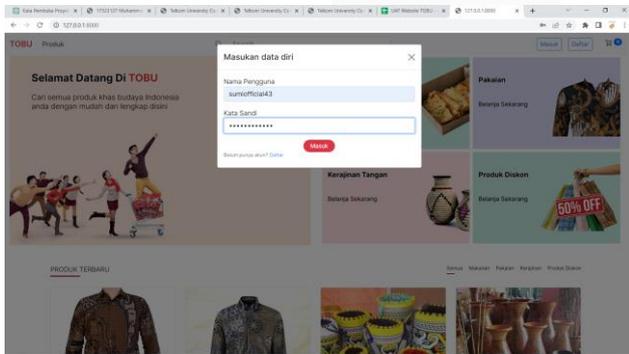
Sebelum masuk ke website TOBU, Pengguna diwajibkan untuk mendaftar terlebih dahulu menggunakan fitur register. Mengisi data diri seperti Nama Lengkap, Nama Pengguna, Kata Sandi, Email, No Handphone, dan Alamat.



Gambar 4. 1 Fitur Register

2. Fitur Login/Masuk

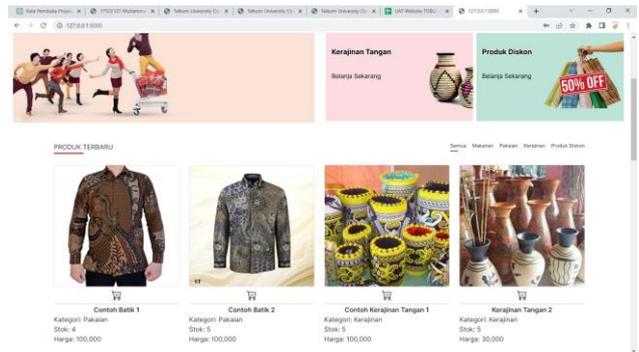
Jika sudah memiliki akun, pengguna dapat login/masuk ke dalam ke website TOBU terlebih dahulu.



Gambar 4. 2 Fitur Login

3. Halaman Utama

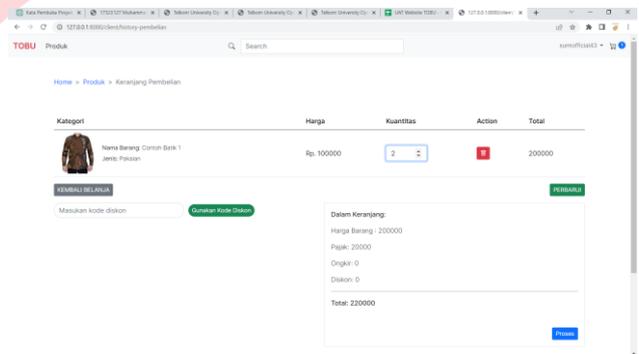
Halaman Utama pada website tobu menampilkan beberapa produk yang sedang dijual, sesuai dengan kategori barang.



Gambar 4. 3 Fitur Halaman Utama

4. Fitur Keranjang Pembelian

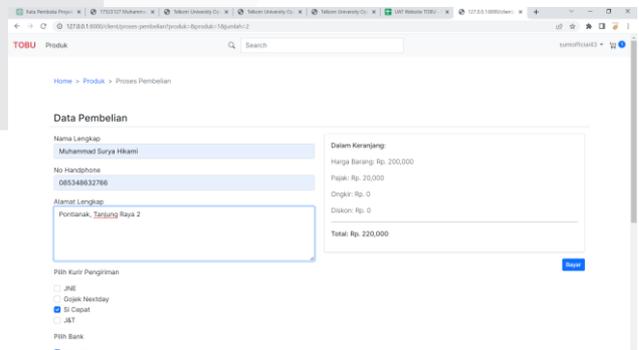
Pada halaman Keranjang Pembelian, pengguna dapat melihat produk-produk yang sudah dimasukkan dengan cara mengklik logo keranjang pada setiap produk yang ingin dibeli.



Gambar 4. 4 Fitur Keranjang Pembelian

5. Proses Pembelian/Checkout

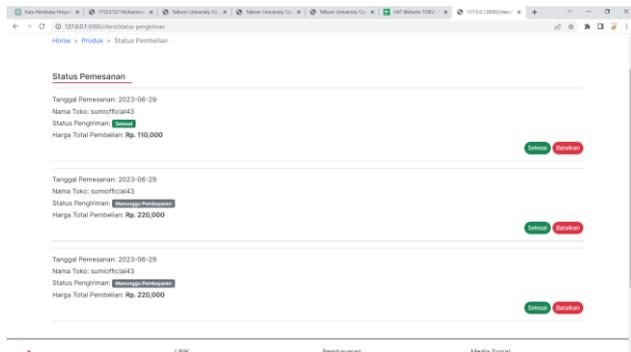
Sebelum melanjutkan proses checkout, pengguna harus mengisi data data yang ada pada proses pembelian terlebih dahulu. Agar penjual mendapatkan data untuk tujuan barang tersebut dikirim, data tersebut berupa Nama Lengkap, No Handphone, Alamat Lengkap, Pilih Kurir, Pilih Bank, dan Catatan pembeli.



Gambar 4. 5 Fitur Proses Pembelian/Checkout

6. Status Pembelian

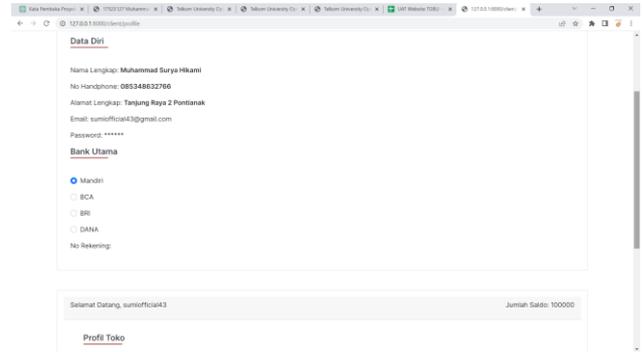
Setelah melakukan checkout pada barang pembelian, setelah itu pengguna dapat melihat status dari pengiriman barang yang sedang dipesan melalui halaman Status pembelian.



Gambar 4. 6 Fitur Status Pembelian

9. Profil Saya

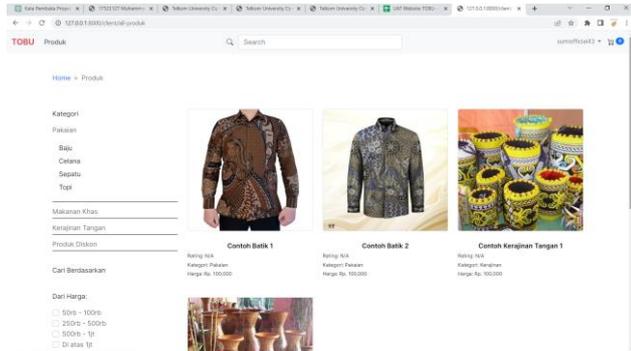
Pada halaman Profil Saya, Pengguna dapat melihat data diri dan Profil Toko.



Gambar 4. 9 Fitur Profil Saya

7. Produk

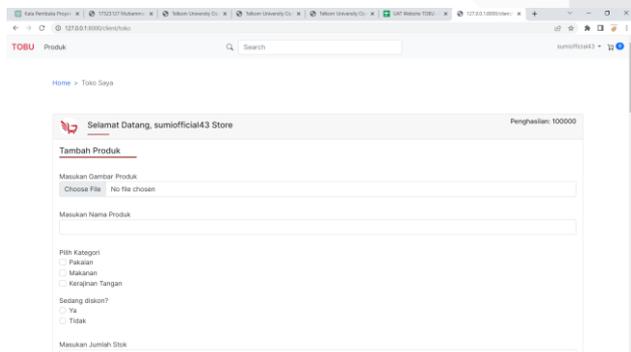
Pada halaman produk, pengguna dapat melihat produk-produk yang sedang dijual sesuai kategori. Pengguna juga dapat melakukan pencarian nama produk dengan menggunakan fitur search.



Gambar 4. 7 Fitur Produk

8. Toko Saya

Pada halaman Toko Saya, Pengguna dapat menjual berbagai macam produk budaya khas Indonesia dengan mengisi beberapa form yang ada, seperti Gambar Produk, Nama Produk, Pilih Kategori, Sedang Diskon, Jumlah Stok, Harga Satuan, dan Deskripsi. Kemudian pengguna juga dapat melihat List Produk, List Pesanan, dan Status Pengiriman pada produk yang sedang dipesan.



Gambar 4. 8 Fitur Toko Saya

B. Pengujian

Pada hasil akhir pembuatan website e-commerce TOBU ini, penulis akan melakukan pengujian dengan menggunakan metode Black Box Testing dan User Acceptance Test.

1. Black Box Testing

Black box testing merupakan metode pengujian perangkat lunak yang dilakukan tanpa pengetahuan atau akses ke internal struktur, desain, atau kode sumber perangkat lunak/software yang sedang diuji. Dalam black box testing, fokus utama adalah menguji fungsi-fungsi eksternal perangkat lunak dan memverifikasi apakah perangkat lunak berperilaku sesuai dengan persyaratan dan spesifikasi yang telah ditentukan. Pengujian dilakukan dengan memberikan input tertentu ke perangkat lunak dan memeriksa outputnya yang dihasilkan, serta membandingkannya dengan hasil yang diharapkan.

Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Black Box Testing

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil	Ket
1	Registrasi dan Login	Pengguna mengakses fitur registrasi dan login pada Halaman Utama	Pengguna berhasil melakukan registrasi dan kemudian berhasil login menggunakan akun yang sudah didaftarkan	Sukses
2	Input Produk	User Penjual memasukkan barang jualan ke seluruh halaman penjualan Produk website TOBU	User Penjual berhasil memasukkan produk ke semua halaman penjualan pada website tobu dan produk tersebut berhasil ditampilkan	Sukses

		menggunakan fitur Toko Saya		
3	Keranjang Pembelian	User Pembeli menyimpan produk yang ingin dibeli ke dalam keranjang pembelian	User Pembeli berhasil memasukkan produk yang ingin dibeli kedalam keranjang pembelian	Sukses
4	Checkout Pesanan	User Pembeli melakukan checkout pemesanan produk di Keranjang Pembelian	User Pembeli berhasil melakukan checkout dan barang tersebut berhasil diproses	Sukses
5	Status Pembelian	User Pembeli menyelesaikan proses pemesanan produk yang sedang dilakukan, pada halaman "Status Pembelian"	User Pembeli berhasil menyelesaikan proses pemesanan produk yang dibeli dan status pengiriman menjadi "Selesai", pada halaman "Status Pembelian"	Sukses
6	List Pesanan	User Penjual memproses produk pesanan si pembeli pada "List Pesanan"	User Penjual berhasil mengklik "Proses" pada "List Pesanan" dan melanjutkan proses pesanan	Sukses
7	Status Pengiriman	User Penjual menyelesaikan proses transaksi dengan si pembeli pada "Status Pengiriman"	User Penjual berhasil menyelesaikan proses transaksi dengan mengklik "Selesai" pada "Status Pengiriman"	Sukses
8	Search	Pengguna mengakses fitur "Search" pada halaman utama dan produk	Pengguna berhasil mencari nama produk yang diinginkan dengan menggunakan fitur "Search"	Sukses
9	Detail Produk	User Pembeli melihat deskripsi produk dengan lebih lengkap	Pengguna berhasil mengklik nama produk tersebut,	Sukses

		pada halaman detail produk	kemudian dialihkan ke halaman detail produk Toko penjual	
--	--	----------------------------	--	--

2. User Acceptance Test

User Acceptance Test (UAT) merupakan tahap pengujian yang dilakukan untuk memastikan bahwa produk atau sistem yang dikembangkan, telah memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna akhir. UAT merupakan tahap akhir dalam siklus pengujian produk. Sebelum produk tersebut diimplementasikan secara penuh. Tujuan dari Pengujian UAT pada website TOBU yaitu untuk menguji website dari perspektif pengguna akhir dengan menggunakan situasi dan skenario yang mirip dengan penggunaan sehari-hari. Penulis melakukan pengujian ini pada 12 pengguna dengan menggunakan google form yang berisi kuisisioner. Kuisisioner ini memiliki 5 pertanyaan dan jawaban menggunakan nilai skala 1-5 yang akan diajukan dalam proses pengujian UAT. Pertanyaan yang diajukan sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Tabel Kuisisioner UAT Website TOBU

No	Pertanyaan
1	Apakah Tampilan atau User Interface Website E-Commerce Tobu Mudah Dipahami?
2	Apakah Menu Navigasi Website E-Commerce Tobu Bisa Memudahkan Pengguna?
3	Informasi Dari Website E-Commerce Tobu Sudah Lengkap dan Mudah Dipahami?
4	Pemilihan Warna dan Aset Sudah Nyaman Dilihat?
5	Website E-Commerce Tobu Sudah Memenuhi Semua Kebutuhan Pengguna Dalam Melakukan Proses Jual Beli Produk Khas Indonesia?

Pada tabel pertanyaan di atas, dapat ditentukan dengan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan skala likert, seperti pada table di bawah ini.

Tabel 4. 3 Tabel Skala Penilaian

Skala	Penilaian
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Pada Pengujian User Acceptance Test yang dilakukan pada beberapa orang. Apabila hasil dari pengujian ini memiliki tingkat keberhasilan di atas 80% , maka bisa dinyatakan bahwa Website TOBU sudah dapat memenuhi kriteria pengguna.

Rumus yang digunakan untuk menghitung skala likert, yaitu sebagai berikut :

$$\text{Index\%} = \left(\frac{\text{Total}}{\text{Skor Tertinggi}} \right) * 100\%$$

Penjelasannya:

Index % :Nilai Rata rata

Total :Skor total penjumlahan skala

Skor Tertinggi :Skor maksimal yang didapat dengan rumus jumlah responden*skor tertinggi

Tabel 4. 4 Tabel Interval Skala Likert

Keterangan	Interval
Sangat Buruk	0% - 19,99%
Tidak Setuju	20% - 39,99%
Netral	40% - 59,99%
Setuju	60% - 79,99%
Sangat Setuju	80% - 100%

Hasil akhir dalam pengujian User Acceptance Test pada website E-Commerce TOBU, bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 5 Tabel Hasil Pengujian User Acceptance Test

No	Skala					Total	Skor	Index
	1	2	3	4	5			
1			2	7	3	49	60	81,66%
2			2	7	3	49	60	81,66%
3				7	5	53	60	88,33%
4				4	8	56	60	93,33%
5				8	4	52	60	86,67%
Total Skor						259	300	431.65%
Rata-rata indeks								86,33%

Berdasarkan tabel pengujian User Acceptance Test di atas, penulis mendapatkan hasil index sebesar 86,33%. Jadi pembuatan Website E-Commerce TOBU (Toko Budaya) ini, dapat disimpulkan bahwa sudah memenuhi kriteria kebutuhan pengguna.

V. KESIMPULAN

Pada penelitian ini telah dilakukan perancangan serta pengukuran desain user interface dan juga evaluasi pengguna. Dengan menggunakan metode Waterfall untuk merancang User Interface serta membuat fungsionalitas fitur pada website TOBU, dan metode User Acceptance Test untuk mengukur user experience dari Website E-Commerce TOBU (Toko Budaya) sehingga penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Website TOBU (Toko Budaya), dapat memfasilitasi UMKM Daerah yang sekarang masing melakukan penjualan secara tradisional.
2. Dapat disimpulkan bahwa website TOBU memberikan kenyamanan kepada penggunanya saat digunakan, melalui UAT User Acceptance Test.
3. Pengujian yang di lakukan menggunakan metode black box testing menunjukkan bahwa website tobu dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

REFERENSI

- [1] Shope, J. L. C. (2020). Membangun Website E-Commerce Jlc Shope Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). Perpustakaan.Wicida.Ac.Id,0-5. https://perpustakaan.wicida.ac.id/uploaded_files/temporary/DigitalCollection/YTdlOGZiZjU4ZjQxZGY2NjcwY2E1YzcxNmM2NTM yYThiMWUyNmQ4YQ==.pdf
- [2] Afidatur Ro'azah. (2021). Bab ii kajian pustaka bab ii kajian pustaka 2.1. Bab Ii Kajian Pustaka 2.1, 12(2004), 6-25.
- [3] Bavel, J. J. V., Baicker, K., Boggio, P. S., Capraro, V., Cichocka, A., Cikara, M., Crockett, M. J., Crum, A. J., Douglas, K. M., Druckman, J. N., Drury, J., Dube, O., Ellemers, N., Finkel, E. J., Fowler, J. H., Gelfand, M., Han, S., Haslam, S. A., Jetten, J., ... Willer, R. (2020). Using social and behavioural science to support COVID-19 pandemic response. *Nature Human Behaviour*, 4(5), 460-471. <https://doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z>
- [4] J. Prima, J. Sistem, I. Komputer, and V. No, "Dengan Penerapan Metode Waterfall," vol. 5, no. 1, pp. 33-36, 2021.
- [5] D. P. Adhi and W. N. Dewi, "Perancangan Website E-Commerce Produk Obatobatan Pada Apotik Bagja Cirebon Berbasis Web," *J. Digit*, vol. 11, no. 2, p. 155, 2021, doi:
- [6] R. Wulandari, "Website E-Commerce Penjualan Dan Pemesanan Sparepart Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter Pada, Toko Hikmah Motor," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 4, pp. 1909-1922, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i4.1228.
- [7] A. Prasetyo and A. Syaifulloh, "Perancangan Website Toko Online Calgan MWS Berbasis Mobile Web Menggunakan Framework Codeigniter," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 3, no. 3, pp. 57-63, 2018, doi: 10.37438/jimp.v3i3.189.
- [8] A. R. Fadillah, and L. Fajarita, "Perancangan Dan Pembangunan Website E-Commerce Berbasis Web Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Toko Jaket Kulit Naufal," *IDEALIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, pp. 85-91, 2020, doi: 10.36080/idealis.v3i1.1568.
- [9] Rouse, M. (2019). User Acceptance Testing (UAT). TechTarget.