**USULAN PROPOSAL PROYEK 3**

PROGRAM STUDI D-IV TEKNIK INFORMATIKA



**“****PERANCANGAN APLIKASI ZELOVENT SEBAGAI WEBSITE E-COMMERCE PADA INDUSTRI KREATIF”**

**Oleh**

WILDAN AZRIL ARVANY – 1204011

ANITA ALFI SYAHRA – 1204014

**PROGRAM STUDI D IV TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK POS INDONESIA**

**BANDUNG**

**2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PERANCANGAN APLIKASI ZELOVENT SEBAGAI WEBSITE E-COMMERCE PADA INDUSTRI KREATIF**

***DESIGN THE ZELOVENT APPLICATION AS AN E-COMMERCE WEBSITE IN THE CREATIVE INDUSTRY***

**WILDAN AZRIL ARVANY – 1204011**

**ANITA ALFI SYAHRA - 1204014**

Proposal ini diajukan sebagai usulan pembuatan proyek III pada

Program Studi Diploma IV Teknik Informatika

Politeknik Pos Indonesia

Bandung, 18 Oktober 2023

Menyetujui

Calon Pembimbing 1

Roni Habibi,. S.Kom.,M.T.,SFPC

NIK 103.78.069

**ABSTRAK**

Kebutuhan dan antusiasme masyarakat terhadap industri event sangat tinggi. Besarnya kebutuhan tersebut, peran penyelenggara acara dan vendor sangat penting untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Tetapi orang-orang masih berjuang untuk memilih penyelenggara acara dan vendor yang tepat dan memiliki kualitas terbaik.

Perangkat lunak berbasis situs web dikembangkan berdasarkan masalah ini. Sebuah *website* bernama ZELOVENT yang menghubungkan konsumen dan penyelenggara acara serta vendor. Pengguna Zelovent bebas memilih dan memutuskan penyelenggara acara dan vendor yang memenuhi kebutuhan dan preferensi acara. Peran anggota tim dalam proses pengembangan Perangkat lunak Zelovent diantaranya dalam desain basis data sesuai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna, proses pengembangan halaman tatapmuka dan proses implementasi Pengembangan perangkat lunak menggunakan bahasa pemrograman PHP (hypertext). Preprocessor). Situs web ini dikembangkan menggunakan metode Air terjun pengembangan perangkat lunak. Metode Waterfall diyakini bisa meminimalisir kesalahan pengembangan perangkat lunak karena model alur pengembangan yang linear serta Struktur atau rangkaiannya yang jelas.

Hasil dari pengembangan ini adalah perangkat lunak Zelovent berbasis website. Situs web Zelovent memiliki fitur pencarian yang memudahkan pengguna untuk mencari. Temukan penyelenggara dan vendor acara. Proses pemesanan produk dan layanan di situs web Zelovent Itu dapat diatur berdasarkan jumlah hari, tergantung pada kebutuhan acara pengguna. Pengujian dilakukan dalam pengembangan ini dengan metode *user acceptance* dan metode *black box*.

**Kata kunci**: penyelenggara acara, e-commerce, zelovent, vendor, *waterfall,* industri kreatif

1. **PENDAHULUAN**
   1. **JUDUL**

Judul dalam proyek 3 ini yaitu “ **PERANCANGAN APLIKASI ZELOVENT SEBAGAI WEBSITE E-COMMERCE PADA INDUSTRI KREATIF “**

* 1. **DESKRIPSI APLIKASI**

*Website* yang dirancang hanya membahas mengenai sistem informasi layanan jasa yang meliputi promosi dan penyebaran informasi paket, pemesanan paket event organizer dan konfirmasi pembayaran secara online dan pengolahan data pemesanan pelanggan serta mencetak laporan-laporan yang diperlukan untuk proses pemesanan jasa pada Zelovent.

* 1. **LATAR BELAKANG**

Peran teknologi informasi di zaman sekarang ini memiliki kemampuan untuk menumbuhkan perekonomian yang berdampak pada perdagangan sebagai mesin ekonomi. Dampak dari teknologi informasi ini didukung oleh Internet sebagai fasilitas komunikasi yang nyaman dalam transaksi komersial (Pradana, 2015). Penerapan internet dalam bisnis sering disebut perdagangan elektronik (e-commerce). Menurut Laudon dan Laudon (2009), tujuan e-commerce adalah proses jual beli produk yang berlangsung secara elektronik oleh konsumen dan perusahaan untuk melakukan bisnis dengan komputer seperti: perantara untuk transaksi bisnis. Penggunaan web dapat digunakan sebagai wadah untuk membangun *e-commerce* sehingga dapat memberi insentif kepada bisnis untuk menawarkan informasi tentang proses pembelian dan penjualan barang atau jasa dan penggunaan transaksi elektronik yang lebih kuat dan efisien. Dengan munculnya e-commerce ini, konsumen dapat mengakses informasi tentang produk yang dipasarkan oleh penjual dan mempermudah proses pemesanan suatu produk.

Banyak industri telah mengalami transformasi digital dengan menikmati penerapan teknologi informasi ini. Salah satunya adalah bisnis event khususnya perusahaan acara atau perusahaan organisasi acara. Pengaruh dan perubahan gaya hidup masyarakat meningkatkan permintaan untuk acara dan mengharuskan peran *event organizer* dalam menyelenggarakan suatu acara harus terpenuhi itu. Vendor sebagai pemasok peralatan dan pendukung acara juga meningkat dan tertarik dengan pentingnya kebutuhan masyarakat dalam mewujudkan acara ini. Dengan besarnya kebutuhan pasar ini, bisnis event organizer dan vendor terus berkembang dan bertambah yang disebabkan meningkatnya ketergantungan masyarakat pada event organizer sebagai jasa penyelenggara acara dan vendor sebagai penyedia peralatan pendukung acara (Juniansyah and Susanto, 2020).

Melihat peluang bisnis yang cukup besar ini, sudah ada beberapa startup yang mengembangkan sebuah e-commerce di sektor bisnis acara seperti Akusewa.com yang berfokus pada penyedia vendor, Bridestory.com yang berfokus pada wedding organizer, dan Eventbrite.com yang berfokus pada penjualan tiket. Meskipun sudah banyak e-commerce di sektor acara ini, namun e-commerce yang berfokus pada penyedia event organizer saja. Kebanyakan penyedia event organizer masih memasarkan jasa mereka melalui media sosial (Arrahim and Andreswari, 2018), hal ini dapat menyulitkan konsumen dalam mencari dan membandingkan setiap event organizer ataupun vendor, konsumen akan kesulitan terutama dalam membandingkan harga dikarenakan harus mencari setiap akun media sosial dari event organizer maupun vendor untuk membandingkannya dan tidak ditampilkan secara keseluruhan, melihat media sosial itu sendiri merupakan platform yang terlalu luas dan tidak terfokus pada satu sektor saja.

Dari permasalahan tersebut, solusi yang tim pengembang Zelovent sampaikan pada proyek ini yaitu dikembangkannya sebuah aplikasi e-commerce untuk mendukung pergerakan bisnis pada sektor acara ini, dengan cara menghubungkan antara konsumen dengan para pemilik usaha *event organizer* atau vendor sehingga konsumen lebih mudah dan bebas dalam menentukan pilihan mereka karena *event organizer* atau vendor dikumpulkan dalam satu platform. Aplikasi yang dikembangkan bernama Zelovent. Zelovent adalah aplikasi e-commerce dengan model bisnis business-to-customer (B2C) yang menghubungkan pemilik bisnis dengan konsumen mencari penyelenggara acara atau vendor. Zelovent sendiri merupakan e-commerce yang menyediakan proses penyewaan barang atau jasa yang ditargetkan di industri acara, terutama penyelenggara dan pemasok acara. Zelovent akan dikembangkan berdasarkan situs web diakses melalui browser desktop. Evolusi dari acara yang diharapkan dapat menciptakan peluang baru dan membantu pemilik bisnis di industri mengatur acara, seperti acara penyelenggara atau penjual untuk menjangkau konsumen yang lebih luas di properti sewaan serta manfaat. Konsumen juga dapat memilih penyelenggara acara atau pemasok yang sesuai keinginan dan kebutuhan konsumen. Perancangan *website* Zelovent ini akan menggunakan pendekatan air terjun selama pengembangan dan dalam tahap penerapan aplikasi akan menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hypertext) preprocessor) sebagai backend halaman Zelovent dan gunakan Bootstrap sebagai kerangka kerja CSS untuk ujung depan atau antarmuka halaman web Zelovent serta untuk pengelolaan database menggunakan MySQL. Aplikasi Zelovent akan diuji menggunakan pengujian kotak hitam dan pengujian penerimaan pengguna.

* 1. **RUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang yang diangkat, maka rumusan masalah yang diangkat pada laporan ini adalah bagaimana cara membangun sebuah website e-commerce yang dapat menghubungkan konsumen dengan pelaku industri kreatif yaitu event organizer atau vendor berbasis sebuah website.

* 1. **BATASAN MASALAH**

Untuk memperjelas fokus pengembangan website Zelovent ini, batasan masalah yang perlu diperhatikan di antaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi berbasis website yang dapat diakses oleh pengguna menggunakan browser.
2. Pengguna dapat memilih sendiri event organizer atau vendor sesuai keinginan dan kebutuhan pengguna.
3. Perancangan website Zelovent menerapkan metode waterfall pada pengembangannya.
4. Pengujian yang dilakukan menggunakan metode black box testing dan user acceptance testing.
   1. **TUJUAN**

Tujuan yang didapatkan dari pengembangan website Zelovent sesuai dari rumusan masalah pada laporan ini yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan pengembangan aplikasi berbasis website Zelovent sebagai platform bagi event organizer dan vendor dalam memasarkan barang dan jasa ke konsumen.
2. Memenuhi kebutuhan konsumen terhadap event organizer dan vendor.
3. Menerapkan metode waterfall pada pengembangan website Zelovent.
   1. **MANFAAT**

Manfaat yang didapatkan dari pengembangan website Zelovent ini diharapkan dapat memberikan dampak baik bagi masyarakat, di antaranya sebagai berikut:

1. Sebagai media referensi penggiat acara dalam menentukan kebutuhan perihal acara yang akan dibuat.
2. Mempermudah para pemilik usaha event organizer dan vendor dalam memasarkan produk dan jasa.
3. Membantu konsumen dalam memilih event organizer atau vendor yang tepat dan sesuai dengan biaya yang dimiliki.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Kegiatan** |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | | **1** | **2** | **3** | **4** |
| **Pengajuan Proposal** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| **Proses Bimbingan** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| **BAB I** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| **BAB II** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| **BAB III** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| **BAB IV** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| **BAB V** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| **Pengumpulan draft** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| **Sidang proyek III** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| **Pengumpulan Administrasi Proyek 1II** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |

* 1. **JADWAL KEGIATAN**

1. **LANDASAN PUSTAKA**
   1. **E- Commerce**

E-commerce dapat diartikan sebagai proses pembelian dan penjualan yang dilakukan melalui internet. Menurut Wong (2010) e-commerce adalah sebuah proses transaksi jual beli dan memasarkan suatu produk ataupun jasa melalui sistem elektronik, seperti radio, televisi dan jaringan komputer atau internet. Dengan berjalannya aktivitas bisnis melalui e-commerce ini maka pebisnis dapat memperluas informasi produk atau jasa yang mereka jual kepada konsumen dengan lebih mudah. Proses transaksi yang selama ini bersifat konvensional menjadi lebih efisien dan efektif dengan tersedianya transaksi secara online.

E-commerce memiliki beberapa perspektif atau pandangan baik itu secara komunikasi, bisnis, serta layanan (Kalakota & Whinston, 1997). Perspektif secara komunikasi dapat diartikan e-commerce sebagai proses pengiriman barang, layanan, informasi, dan transaksi melalui jaringan internet. Perspektif bisnis memiliki maksud e-commerce bertujuan untuk otomatisasi teknologi terhadap transaksi proses bisnis. Perspektif layanan memiliki makna bahwa e-commerce bertujuan agar meringankan biaya layanan pada suatu bisnis untuk meningkatkan kualitas barang dan layanan pengiriman terhadap keinginan suatu perusahaan, konsumen, dan manajemen (Komalasari & Seprina, 2018).

Kompetitor dari Zelovent kebanyakan sudah menjadi sebuah startup besar yang cukup matang dan memiliki pengalaman dalam mengembangkan sebuah e-commerce di sektor bisnis acara seperti Akusewa.com yang berfokus pada penyedia vendor, Bridestory.com yang berfokus pada wedding organizer, dan Eventbrite.com yang berfokus pada penjualan tiket. Zelovent masuk ke dalam bisnis industri acara dengan mengambil peluang untuk membantu konsumen dalam memilih event organizer dan vendor. Sasaran pasar dari Zelovent adalah kalangan milenial yang ingin membuat sebuah acara namun kesulitan dalam memilih event organizer atau vendor yang tepat sesuai dengan kebutuhan atau biaya yang dimiliki. Selain itu para pemilik usaha event organizer dan vendor masih banyak yang memasarkan produk serta jasa melalui media sosial maka diperlukan sebuah platform untuk memasarkan produk dan jasa tersebut agar semakin mudah diakses oleh konsumen terutama generasi milenial yang menjadi target dari pasar Zelovent. Generasi milenial yang aktif dalam beraktivitas menjadikan kebutuhan acara sebagai keperluaan yang sering diadakan pada lingkup perkuliahan ataupun sekolah.

* 1. ***Event Organizer* dan *Vendor***

Event Organizer merupakan sebuah profesi yang berfokus pada bidang industri acara, profesi ini bertanggung jawab dalam mengorganisasikan seluruh rangkaian acara. Tahapan dalam membangun sebuah acara yang dilakukan event organizer mulai dari perencanaan, persiapan, eksekusi hingga evaluasi pada sebuah acara, dalam rangka membantu mewujudkan tujuan yang diharapkan klien (Keizer, 2011). Acara yang diatur oleh event organizer sendiri bisa dalam skala besar maupun kecil seperti konser, launching product, seminar dan masih banyak lagi.

Pada pelaksanaannya event organizer membutuhkan pihak lain dalam proses pembuatan sebuah acara. Maka dibutuhkan peranan vendor untuk membantu event organizer dalam menyediakan alat serta perlengkapan terkait pembuatan acara. Vendor merupakan pihak yang bertanggung jawab sebagai penjual ataupun penyewaan sebuah barang, baik itu suatu lembaga, badan usaha atau perusahaan (Afifah & Setyantoro, 2021). Pada laporan tugas akhir ini vendor yang dimaksud adalah vendor dalam bisnis industri acara atau dapat diartikan sebagai penyedia kebutuhan dalam pembuatan sebuah acara seperti penyewaan panggung, sound system ataupun lighting. Kehadiran vendor sendiri cukup penting demi kelancaran sebuah acara.

Kebanyakan dari pemilik usaha event organizer masih memasarkan jasa mereka melalui media sosial, hal ini dapat menyulitkan konsumen dalam mencari dan membandingkan setiap event organizer ataupun vendor, konsumen akan kesulitan terutama dalam memilih dan membandingkan harga dikarenakan harus mencari setiap akun media sosial dari pemilik usaha event organizer maupun vendor untuk membandingkannya, melihat media sosial itu sendiri merupakan platform yang terlalu luas yang akan menyulitkan konsumen dalam menemukan event organizer atau vendor pilihan yang tepat sesuai dengan kebutuhan terhadap pembuatan acara.

* 1. **Waterfall Software Development**

Metode pengembangan perangkat lunak waterfall merupakan pengembangan perangkat lunak yang bersifat sistematis dan berurutan dalam proses membangun suatu perangkat lunak. Proses pengembanganya dalam metode waterfall itu sendiri meliputi beberapa tahapan mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan (Pressman, 2012). Dengan metode waterfall pada pengembangan website Zelovent memberikan keuntungan pada proses pengembangan yang lebih terstruktur serta rancangan kebutuhan yang sudah ditentukan sejak awal pengembangan. Namun, metode waterfall juga memiliki kelemahan, salah satunya yaitu sulit untuk melakukan perubahan saat pengembangan perangkat lunak sedang dijalankan karena jika terdapat perubahan di tengah-tengah tahapan pengembangan maka tahapan pengembangan tersebut akan dilakukan dari awal kembali (Moenir & Yuliyanto, 2017).

Penjelasan mengenai tahapan dari pengembangan perangkat lunak menggunakan metode waterfall sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan Analisis kebutuhan merupakan tahapan pengumpulan data untuk menentukan kebutuhan yang harus dipenuhi pada perangkat lunak yang akan dikembangkan (Pressman, 2012). Proses pengumpulan data ini berfungsi untuk mencari segala informasi dan kebutuhan dari pengguna untuk mendukung pengembangan perangkat lunak agar sesuai dengan harapan pengguna. Proses pengumpulan data dilakukan melalui survei kepada pengguna dengan memberikan kuesioner mengenai kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2. Perancangan Perangkat Lunak Tahapan ini bertujuan untuk merancang desain atau antarmuka dari perangkat lunak yang hendak dibangun serta pembuatan struktur basis data yang akan digunakan pada perangkat lunak juga dirancang pada tahapan ini. Tahapan perancangan desain berfokus untuk 9 menerapkan hasil dari tahapan analisis kebutuhan untuk menghasilkan sebuah prototype perangkat lunak. Prototype atau dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai purwarupa adalah proses membuat model dari perangkat lunak yang akan dibangun sebelum dilakukannya tahapan pengembangan perangkat lunak. Tujuan dari pembuatan sebuah prototype berfungsi untuk membantu pengembang perangkat lunak dalam membentuk model sebuah perangkat lunak yang hendak dibangun (Asmuni, 2006). Selain itu pembuatan sebuah prototype dapat menguji model dari perangkat lunak sudah sesuai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna. Model perancangan perangkat lunak pada pengembangan website Zelovent menggunakan model Unified Modeling Language (UML), penggunaan UML bertujuan untuk memudahkan pengembangan perangkat lunak dikarenakan perangkat lunak yang dibuat sudah memiliki model (Pressman, 2012). Model UML yang diterapkan pada pengembangan website Zelovent menggunakan jenis activity diagram dan use case diagram.

3. Implementasi Perangkat Lunak Setelah tahap perancangan desain perangkat lunak selesai dilakukan desain tersebut diterjemahkan menggunakan kode bahasa pemrograman untuk mengimplementasikan desain tersebut (Pressman, 2012). Proses pengembangan website Zelovent menggunakan bahasa pemrograman PHP menggunakan framework Laravel yang merupakan sebuah kerangka dalam membangun website berbasis bahasa pemrograman PHP.

4. Pengujian Perangkat Lunak Pengujian perangkat lunak berfungsi untuk melihat kesalahan yang terjadi pada perangkat lunak yang dibangun dengan tujuan untuk mengurangi kesalahan tersebut agar sistem yang dibangun dapat berjalan dengan maksimal. Pada laporan tugas akhir ini pengujian website Zelovent dilakukan menggunakan metode pengujian black box testing dan user acceptance testing. Pengujian ini berfungsi agar website Zelovent dapat meminimalisir kesalahan pada sistem dan sesuai dengan spesifikasi dari pengguna. Pengujian perangkat lunak terdiri dari pengujian fungsionalitas dan pengujian kualitas pada perangkat lunak yang dikembangkan. Pengujian fungsionalitas website Zelovent menggunakan metode pengujian black box testing untuk melihat apakah masukan yang diberikan oleh pengguna ke perangkat lunak dapat memberikan keluaran yang benar sedangkan pengujian kualitas dari perangkat lunak digunakan untuk melihat apakah sistem yang dibangun sudah dapat beroperasi dan layak untuk digunakan oleh pengguna (Pressman, 2012).

5. Pemeliharaan Perangkat Lunak Setelah selesai dilakukannya seluruh pengujian pada perangkat lunak maka pengguna sudah dapat menggunakan sistem secara keseluruhan. Pada saat perangkat lunak telah dirilis ke pengguna kemungkinan ditemukannya kesalahan pada sistem masih dapat terjadi. Peran dari masukan pengguna sangat diperlukan pada tahap pemeliharan ini, tujuannya agar pengembang dapat memperbaiki kemungkinan kesalahan yang masih terlewatkan pada saat pengujian, berdasarkan masukan dari pengguna ini maka pemeliharan perangkat lunak diperlukan agar sistem yang dibangun dapat berjalan sesuai fungsinya (Pressman, 2012).

* 1. **Website**

Pengertian website adalah sebuah media yang terdiri dari sekumpulan halaman yang saling terkoneksi dan berhubungan yang ada pada sebuah domain di internet dengan tujuan tertentu serta memberikan tampilan data dan informasi seperti teks, gambar, audio dan video yang saling berhubungan.[10]

* 1. **PHP**

PHP adalah singkatan dari Hypertext Pre-processor yang sebelumnya disebut Personal Home Pages, yaitu sebuah bahasa pemrograman scripting server-side, yang terdiri dari sekumpulan instruksi pemrograman yang digunakan untuk membangun sebuah website statis atau dinamis maupun aplikasi Web.[11]

* 1. **Black Box Testing**

Black box testing merupakan pengujian spesifikasi fungsionalitas dari perangkat lunak yang tidak mengacu pada kode pemrograman perangkat lunak ataupun pengetahuan tentang pemrograman (Febiharsa & Sudana, 2018). Penguji dapat melakukan pengujian dengan memberikan masukan ke perangkat lunak sebagai pengujian spesifikasi fungsional program. Metode pengujian ini dapat diterapkan pada semua tingkatan pengujian perangkat lunak seperti unit, fungsional, integrasi, sistem dan penerimaan pengguna. Penggunaan black box testing diperuntukan untuk :

a. Fungsi yang tidak sesuai.

b. Kesalahan pada desain antarmuka atau tampilan perangkat lunak.

c. Kesalahan pada struktur basis data.

Keunggulan dari menggunakan pengujian black box testing sebagai metode pengujian perangkat lunak sebagai berikut :

a. Pengujian dilakukan dari sudut pandang pengguna.

b. Cenderung efisien pada perangkat lunak yang berukuran cukup besar.

c. Penguji tidak perlu memahami bahasa pemrograman dalam melakukan pengujian.

* 1. **User Acceptance Testing**

User acceptance testing merupakan proses pengujian sebuah perangkat lunak yang bertujuan untuk memastikan sebuah perangkat lunak sudah sesuai dengan kebutuhan dari pengguna. Pengujian ini memastikan perangkat lunak yang dikembangkan memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. User acceptance testing memiliki sifat yang sama seperti black box testing yaitu penguji tidak perlu memahami bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan sebuah perangkat lunak dalam melakukan pengujian (Triandito & Kusumo, 2018)

**DAFTAR PUSTAKA**

Afifah, V., & Setyantoro, D. (2021). Rancangan Sistem Pemilihan dan Penetapan Harga dalam Proses Pengadaan Barang dan Jasa Logistik Berbasis Web. Jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA Vol 5 No. 2.

Arrahim, A., & Andreswari, R. (2018). ARCHITECTURE OF E-MARKETPLACE “DYLAND” FOR SERVICE PROVIDERS OF EVENT ORGANIZER – PARTY PLANNER USING ITERATIVE INCREMENTAL METHOD (MODULE VENDOR).

Asmuni, I. (2006). KAJIAN TEORETIS PENDEKATAN PROTOTYPING DAN RELEVANSINYA TERHADAP PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BISNIS. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2006 (SNATI 2006).

Febiharsa, D., & Sudana, I. (2018). UJI FUNGSIONALITAS (BLACKBOX TESTING) SISTEM INFORMASI LEMBAGA SERTIFIKASI PROFESI (SILSP) BATIK DENGAN APPPERFECT WEB TEST DAN UJI PENGGUNA.

Juniansyah, B., & Susanto, E. (2020). PEMBUATAN E-COMMERCE PEMESANAN JASA EVENT ORGANIZER . Jurnal TEKNO KOMPAK. Kalakota, R., & Whinston, A. (1997). Electronic Commerce: A Manager's Guide.

Keizer, D. P. (2011). EVENT ORGANIZER SEBAGAI PELUANG WIRAUSAHA. HUMANIORA Vol.2 No.1.

Komalasari, D., & Seprina, I. (2018). PENERAPAN E-COMMERCE PADA TOKO MAWAR SONGKET . Jurnal Ilmiah Betrik, Vol. 09, No.01.

Laudon, J., & Laudon, K. (2009). Management Information Systems: International Edition. E.Pearson Higher Education.

Moenir, A., & Yuliyanto, F. (2017). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN BERBASIS WEB DENGAN METODE WATERFALL PADA PT. SINAR METRINDO PERKASA. JURNAL INFORMATIKA UNIVERSITAS PAMULANG. Pradana, M. (2015). KLASIFIKASI JENIS-JENIS BISNIS E-COMMERCE.

Pressman, R. (2012). Software Engineering: A Practitioner’s Approach, Sixth Edition, McGraw-Hill Publication. Triandito, V., & Kusumo, D. (2018). ANALISA METODE FIT DALAM USER ACEPTANCE TESTING. e-Proceeding of Engineering : Vol.5.

Wong, J. (2010). Internet Marketing for Beginners