

**PENGEMBANGAN *WEBSITE* OLEH-OLEH KHAS CILILIN
SIGADIS DENGAN MENGGUNAKAN *TEMPLATE WIX***

LAPORAN PROYEK I

Dibuat Untuk Memenuhi Kelulusan Matakuliah Proyek I
Tahun Akademik: 2024/2025

Disusun Oleh:

Pahrezi Azhar Qurani [774230009]

Najma Kayla Gadis Hidayat [774230002]



**PROGRAM DIPLOMA IV LOGISTIK NIAGA-EL
UNIVERSITAS LOGISTIK DAN BISNIS INTERNASIONAL
BANDUNG
[2024]**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN *WEBSITE* OLEH-OLEH KHAS CILILIN SIGADIS DENGAN MENGGUNAKAN *TEMPLATE WIX*

PROYEK I

Pahrezi Azhar Qurani [774230009]

Najma Kayla Gadis Hidayat [774230002]

Laporan Proyek I ini telah diperiksa, disetujui dan disidangkan
Di Bandung,

Oleh:

Penguji Pendamping

Penguji Utama

(Iwan Setiawan, ST., MT.)
NIK: 105.76.082

(Dr. Santoso, S.Si, M.Kom.)
NIK: 102.64.040

Kordinator Proyek

Pembimbing Proyek

(Arida Murti Martikasari, S.T., M.T.)
NIK: 222.93.232

(Dr. Santoso, S.Si, M.Kom.)
NIK: 102.64.040

Menyetujui,
Ketua Program Studi D4 Logistik Niaga-EL,

(Dr. Santoso, S.Si, M.Kom.)
NIK: 102.64.040

Statement Of Originality

Proyek ini murni hasil karya kami dibawah arahan dari pembimbing. Semua sumber dalam laporan proyek baik yang diikuti maupun dirujuk berdasarkan referensi dari daftar Pustaka yang telah dicantumkan dengan benar dan baik. Pernyataan ini kami buat denghan penuh kesadaran dan apabila di kemudian hari terdapat beberapa penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka kami selaku penulis bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya yang telah ditetapkan sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi lain.

Tanggal.....2024

Di tanda tangani oleh:

Pahrezi Azhar Qurani

NPM: 774230009

Najma Kayla Gadis Hidayat

NPM: 774230002

ABSTRAK

Proyek ini bertujuan mengembangkan sebuah *Website E-Commerce*, untuk Oleh-oleh Khas Cililin sebagai media betransaksi antara penjual dan pembeli, serta menyajikan konten yang *informatif* dan *responsif* guna meningkatkan jangkauan pasar yang lebih luas, metode rancangan *Website* menggunakan analisis data seperti konten yang digemari, desain yang menarik dengan implementasi *template* untuk pengembangan *website E-Commerce*. Pengembangan *Website* Sigadis diharapkan mampu diakses dengan mudah dengan menyajikan *visual* dan konten serta sarana yang mudah digunakan, dengan demikian *Website E-Commerce* tersebut mampu mempromosikan dan meningkatkan kepuasan pembeli.

Kata Kunci: *Website E-Commerce*, Oleh-oleh Khas Cililin, Media transaksi, Pembeli, Penjual, Implementasi *Template WIX*, Jangkauan pasar.

ABSTRACT

The purpose of this project is to develop an E-Commerce Website for Cililin's Special Souvenirs as a medium for transactions between sellers and buyers, and to present informative and responsive content to expand market reach. The website design method utilizes data analysis such as popular content, attractive design, and template implementation for E-Commerce website development. The development of this Sigadis website is expected to be easily accessible by presenting visuals and content, as well as user-friendly features. Thus, the E-Commerce website will be able to promote and enhance buyer satisfaction.

Keywords: *E-Commerce Website, Cililin Special Souvenirs. Transaction Medium, Customer, Seller, WIX Template Implementation, Market Reach.*

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT dengan rahmat serta karunia-nya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan proyek pertama berjudul “Pengembangan *Website Oleh-oleh Khas Cililin Sigadis dengan Menggunakan Template Wix*” tersebut dengan baik.

Pada laporan proyek pertama kami disusun untuk memenuhi salah satu tugas matakuliah proyek I yang harus dipenuhi mahasiswa Program Studi Diploma Logistik Niaga-EL. Penyusunan laporan proyek I. Kami selaku penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari kata sempurna, dengan begitu, kami menerima saran serta kritik yang membangun dari semua pihak guna perbaikan pada laporan proyek. Dengan begitu kami ingin menyampaikan terima kasih karena dukungan serta kontribusi dari berbagai pihak, dengan begitu kami selaku penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Santoso, S, Si, M. Kom sebagai pembimbing mata kuliah proyek I yang telah berkontribusi dengan arahan penyusunan laporan proyek I dengan baik.
2. Kedua orang tua serta rekan kelompok proyek yang telah bekerja sama dalam penyusunan laporan proyek I, sehingga laporan proyek I yang kami kerjakan dapat terselesaikan dengan baik.

Dengan adanya laporan proyek I ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat memberikan gambaran yang baik, khususnya bidang *E-Commerce*.

Bandung, Juli 2024

Pahrezi Azhar Qurani
Najma Kayla gadis Hidayat

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	I
STATEMENT OF ORIGINALITY	II
ABSTRAK	III
ABSTRACT	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	VII
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR SIMBOL	IX
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH	2
1.3 TUJUAN	2
1.4 RUANG LINGKUP	2
1.5 SISTEMATIKA PENULISAN	2
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Pemrograman <i>Web</i>	4
2.2 <i>E-Commerce</i>	4
2.3 <i>XAMPP</i>	6
2.4 <i>HTML</i>	7
2.5 Analisis	7
2.6 Perancangan	9
2.7 Perancangan Antarnuka	10
2.8 Sigadis	10
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	12
3.1 Analisis	12
3.1.1 Analisis Prosedur/ <i>Flowmap</i> yang sedang Berjalan	12
3.1.2 Analisis Dokumen yang Digunakan	14

3.2 Analisis Sistem yang Dibangun	14
3.2.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi.....	15
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras.....	16
3.3 Perancangan	17
3.3.1 <i>Context Diagram</i>	17
3.3.2 <i>Data Flow Diagram</i>	18
3.3.3 <i>Conceptual Data Model</i>	22
3.3.4 Kamus Alir Data	23
3.3.4 <i>Physical Data Model</i>	24
3.3.5 <i>Kamus Data Tabel</i>	25
3.3.6 <i>Struktur Menu</i>	26
3.3.7 <i>Perancangan Antarmuka</i>	27
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	32
4.1 Lingkungan Implementasi.....	32
4.2 Pengujian dan Hasil Pengujian.....	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran.....	38
Daftar Pustaka	39

DAFTAR GAMBAR




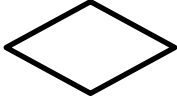
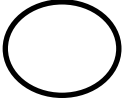




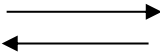
Gambar 3.1 Analisis Prosedur yang sedang Berjalan (<i>offline</i>)	12
Gambar 3.2 Analisis Prosedur yang sedang Berjalan (<i>online</i>).....	13
Gambar 3.1 <i>Context Diagram</i>	17
Gambar 3.1 <i>DVD Level o</i>	18
Gambar 3.2 <i>DVD Sign up</i>	19
Gambar 3.3 <i>DVD Pemesanan</i>	20
Gambar 3.4 <i>DVD Pembayaran</i>	21
Gambar 3.1 <i>Conceptual Data Model</i>	22
Gambar 3.1 <i>Physical Data Model</i>	24
Gambar 3.1 Struktur <i>Menu</i>	26
Gambar 3.1 Halaman Utama.....	27
Gambar 3.2 Beranda.....	28
Gambar 3.3 <i>Menu</i>	29
Gambar 3.4 <i>Log In</i>	30
Gambar 3.5 Halaman <i>Food</i>	30
Gambar 3.6 Halaman <i>shop</i>	31
Gambar 3.7 Halaman Utama.....	32
Gambar 3.8 Halaman Utama.....	33
Gambar 3.9 <i>Menu</i>	33
Gambar 3.10 <i>Log In/Sign Up</i>	34
Gambar 4.1 Halaman <i>Food</i>	34
Gambar 4.2 Halaman <i>Shop</i>	35

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Dokumen yang Digunakan.....	14
Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi.....	15
Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras.....	16
Tabel 3.1 <i>DFD Level o</i>	18
Tabel 3.2 <i>Sign up</i>	19
Tabel 3.3 Pemesanan.....	20
Tabel 3.4 Pembayaran.....	21
Tabel 3.1 Kamus Alir Data	23
Tabel 3.1 Kamus Data Tabel.....	25
Tabel 3.1 Halaman Utama.....	27
Tabel 3.2 Beranda	28
Tabel 3.3 <i>Menu</i>	29
Tabel 3.4 <i>Log In</i>	29
Tabel 3.5 Halaman <i>Food</i>	30
Tabel 3.6 Halaman <i>Shop</i>	31
Tabel 4.1 Pengujian dan Hasil Pengujian <i>Log in</i>	36
Tabel 4.2 Pengujian dan Hasil Pengujian Pemesanan.....	37

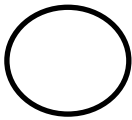

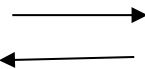

DAFTAR SIMBOL

Simbol 3.1 *Flowchart & Flowmap*

NO	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Awal atau akhir suatu program (prosedur).
2		<i>Output/input</i>	Merupakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> .
3		<i>Process</i>	Proses yang terjadi pada operasional sistem.
4		<i>Decision</i>	Guna menunjukkan suatu kondisi.
5		<i>Connector</i>	Merupakan koneksi yang menghubungkan proses pada proses lainnya.
6		<i>Offline connector</i>	Penghubung dari satu proses ke proses lainnya.
7		<i>Predefined process</i>	Berupa ketentuan penyimpanan yang dalam proses
8		<i>Punched card</i>	<i>Input</i> yang berasal dari <i>output</i> ataupun karu yang ditulis pada kartu
9		<i>Document</i>	Berupa <i>output</i> yang mencetak berupa <i>format</i> dokumen
10		<i>Flow</i>	Adalah arus jalannya suatu proses dan penunjuk



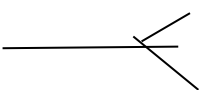
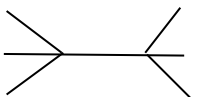
(Khesya, t.t.)

Simbol 3.2 *Data Flow Diagram*

	Simbol	Nama	Fungsi
1		Proses	Untuk menunjukkan kerja atau kegiatan yang dilakukan.
2		<i>Terminator</i>	Menunjukkan bagian dari luar
3		Aliran data/ Arus	Merupakan arus dari proses
4		<i>Data store</i>	Merupakan penyimpanan data berupa <i>file database</i> pada sistem.

(Khesya, t.t.)

Simbol 3.3 *Conceptual Data Model & Physical Data Model*

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		Tabel	Merupakan tabel yang menampung atribut
2		Relasi	Merupakan relasi ataupun penghubung (<i>one to one</i>)
3		Relasi	relasi yang menghubungkan (<i>one to many</i>)
4		Relasi	Relasi yang menghubungkan (<i>many to one</i>)

(Khesya, t.t.)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini teknologi memegang peran penting dan telah memberikan dampak besar serta kemajuan pesat dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya di bidang perdagangan, banyak pihak yang melibatkan teknologi sebagai media transaksi yang biasa disebut dengan *website e-commerce* dengan adanya media tersebut peningkatan pertumbuhan ekonomi semakin baik, banyak aplikasi *e-commerce* yang beroperasi di Indonesia, yang mampu menawarkan berbagai kategori barang hingga makanan, dengan kemajuan tersebut banyak pelaku usaha yang menggunakan aplikasi *e-commerce* sebagai media perdagangan.

Menurut penelitian yang dilakukan (Maulana & Saefudin, 2023), ditemukan bahwa peningkatan penjualan Ketika menggunakan beberapa aplikasi *e-commerce* mampu meraup keuntungan yang besar, sebelum menggunakan media tersebut penjualan menurun hingga 50% dikarenakan pandemi dan berkurangnya distributor, namun kembali membaik setelah pandemi tepatnya tahun 2022 serta menggunakan beberapa aplikasi *e-commerce* sebagai media transaksi dengan begitu penjualan yang dilakukan meningkat hingga 70% dan semakin membaik setiap tahunnya.

Dengan temuan informasi berupa jurnal yang relevan, dan masalah terkait kurangnya pemanfaatan teknologi untuk bertransaksi, dengan begitu kami memutuskan untuk membuat *website e-commerce* khusus untuk oleh-oleh khas Cililin berupa makanan yang bertujuan untuk meningkatkan penjualan dan menjangkau pasar yang lebih luas dan menyediakan informasi terkait oleh-oleh khas Cililin yang ditawarkan pada *website* tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dibuat, kami menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Akses jangkauan pasar yang terbatas.
2. Terbatasnya informasi mengenai produk oleh-oleh khas Cililin
3. Banyaknya kategori produk yang ditawarkan pada satu aplikasi *e-commerce* selain produk oleh-oleh khas Cililin.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan pada laporan proyek ini sebagai berikut:

1. Memberikan jangkauan pasar yang lebih luas khususnya untuk oleh-oleh khas Cililin dengan menggunakan *website* sebagai media jual beli.
2. Memberikan informasi yang jelas untuk setiap produk oleh-oleh khas Cililin yang ditawarkan melalui *website*.
3. Memberi tempat melalui *website* yang hanya disediakan untuk oleh-oleh khas Cililin guna memudahkan pembeli untuk mencari produk yang akan dibeli.

1.4 Ruang Lingkup

Pada pengembangan *website* dengan menggunakan *template WIX* sebagai desain dan implementasi, dengan pengembangan tersebut mampu memberikan gambaran serta informasi yang ditawarkan pada *website e-commerce* tersebut yang dapat diakses oleh *user* yang dikategorikan sebagai pembeli dan admin yang memiliki akses untuk mengelola pada sistem *website* tersebut.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan proyek I ini terdiri dari 5 bab, sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan: bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, ruang lingkup serta sistematika penulisan, dengan begitu pembaca dapat memahami mengenai pengembangan pada sistem *website e-commerce* tersebut.

2. Bab II Landasan Teori: pada bab ini akan membahas mengenai teori-teori yang terkait landasan pada pengembangan dan pembuatan *website e-commerce* tersebut.
3. Bab III Analisis dan Perancangan: bab ini menjelaskan tentang analisis dan rancangan, dengan begitu kebutuhan pada pengembangan *website* menjadi terstruktur.
4. Bab IV Implementasi dan Pengujian: bab ke empat ini akan menampilkan pembahasan mengenai implementasi dan pengujian pada *website* dan menjadi acuan sejauh mana *website* dapat digunakan dengan baik.
5. Bab V Kesimpulan dan Saran: pada bab terakhir ini menjelaskan tentang hasil kesimpulan dari pengembangan sistem pada *website* serta perbaikan berupa saran dan pencapaian tujuan dari sistem yang dibuat.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pemrograman Web

Menurut (Simarmata, t.t.) *Web* merupakan fasilitas *hypertext* guna menampilkan data berupa teks, suara, gambar, animasi, serta data multimedia lainnya. *Web* dapat menjadi alat untuk mempromosikan suatu bahkan jasa ataupun layanan secara individu ataupun organisasi. *Web* dikategorikan menjadi 2 sebagai berikut:

a. Web Statis

Web statis ialah *web* yang menampilkan berbagai informasi yang bersifat tetap (statis). Sering disebut statis dikarenakan pengguna tidak dapat berinteraksi dengan *web* tersebut, konten pada *web* statis hanya dapat diubah dengan manual oleh pengembang, konten biasanya ditampilkan langsung dari *server* ke *browser* pengguna. *Web* Statis biasanya digunakan untuk situs layanan maupun informasi pada sebuah perusahaan.

b. Web Dinamis

Web Dinamis ialah *web* yang dapat berinteraksi dengan pengguna dengan menggunakan *form* sehingga dapat mengolah informasi yang diproses, kinerja lebih lambat dibandingkan dengan *web* statis dikarenakan pemrosesan *server* serta pengambilan data melalui basis data, *web* dinamis memiliki sifat fleksibel dan biasanya digunakan untuk situs *e-commerce*.

2.2 E-Commerce

Menurut (Rehatalanit, t.t. 2016) ialah cara untuk menjual dan membeli barang ataupun jasa melalui jaringan *internet*, dan bagian dari *e-business* yang mencakup jangkauan yang lebih luas. *E-Commerce* mendukung transaksi secara *online* dan fokus utama dari *E-Commerce* tersendiri adalah interaksi antara penjual dan pembeli.

Penjelasan dari *E-commerce* tercantum pada jurnal yang dikemukakan oleh (Pradana, 2015), *E-commerce* terbagi menjadi beberapa kategori sebagai berikut:

1. *B2B (Business to Business)*: Kegiatan transaksi ini melibatkan pelaku bisnis dengan pelaku bisnis, kegiatan tersebut biasanya terjadi ketika pemasok yang menjual bahan utama/bahan baku pada produsen.
2. *B2C (Business to Consumer)*: Kegiatan transaksi ini dilakukan antara perusahaan dan individu yang dikategorikan sebagai konsumen, seperti aplikasi *e-commerce*.
3. *C2C (Consumer to Consumer)*: Kegiatan transaksi ini dilakukan antara sesama konsumen, biasanya dilakukan dalam transaksi barang bekas maupun kategori barang yang dijual, antara individu tersebut, banyak aplikasi yang mendukung kegiatan tersebut salah satunya *OLX*.
4. *C2B (Consumer to Business)*: Kegiatan transaksi ini dilakukan antara Konsumen dan perusahaan, biasanya konsumen memiliki nilai jual berupa jasa (layanan) atau produk kepada perusahaan yang membutuhkan.
5. *B2G (Business to Government)*: Kegiatan transaksi ini hampir sama dengan *B2B (Business to Business)*, namun pada *B2G* kegiatan tersebut dilakukan antara perusahaan dan instansi pemerintah, contohnya seperti perusahaan yang bergerak di bidang jasa/layanan *IT* yang dibutuhkan oleh instansi pemerintahan tersebut.
6. *G2C (Government to Consumer)*: Kegiatan ini biasanya dilakukan oleh pemerintah dan konsumen yang dikategorikan sebagai masyarakat berupa layanan secara *online* dan pembayaran pajak.

Dengan mengetahui jenis-jenis *E-commerce* tersebut, Pengembangan *Website* Oleh-oleh Khas Cililin Sigadis dengan Menggunakan *Template Wix* tersebut dapat dikategorikan sebagai *B2C (Business to Consumer)*, karena kegiatan tersebut dilakukan antara pelaku usaha dan konsumen dengan menggunakan media berupa *website E-commerce*.

2.3 XAMPP

Menurut (Mendrofa & Kholiq, 2021) *XAMPP* adalah singkatan dari *X* (tempat sistem operasi apa pun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. *XAMPP* adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan gabungan dari berbagai program serta merupakan alat yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket.

XAMPP merupakan perangkat lunak sumber terbuka pada *server web* di komputer yang dibutuhkan ketika menjalankan *server* pada web pada computer lokal. *XAMPP* memiliki singkatan sebagai berikut:

- a. *X (cross-platform)*: Merupakan sistem operasi yang dapat berjalan pada *Windows*, *Linux*, dan *macOS*
- b. *A (Apache HTTP Server)*: *Server web* ini berfungsi guna meng-hosting pada situs *web*
- c. *M (MariaDB database)* yang sebelumnya disebut sebagai (*MySQL*): merupakan bagian dari *fork* dari *MySQL* dan sistem manajemen basis data.
- d. *P (PHP)*: Merupakan bahasa pemrograman yang sering digunakan Ketika pengembangan *web* dinamis
- e. *P (Perl)*: Sering digunakan Ketika *scripting* dan merupakan bagian dari bahasa pemrograman.

Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai komponen-komponen utama pada *XAMPP*:

- a. *Apache HTTP Server* biasanya digunakan ketika mengirimkan halaman pada web kepada *browser* penggunanya.
- b. *MySQL* atau dahulu disebut dengan *MariaDB* adalah sistem manajemen basis data gunanya untuk mengelola serta menyimpan data pada basis data.
- c. *PHP* adalah bahasa pemrograman, *PHP* pada *XAMPP* digabungkan dengan *Apache Server* guna mengolah kode yang ada *PHP* secara langsung.
- d. *Perl* sama seperti *PHP* namun digunakan untuk pengembangan *web* tertentu saja.
- e. *phpMyAdmin* adalah alat administrasi basis data *web* yang basisnya adalah *PHP*, gunanya adalah mampu mengelola *MySQL databases* melalui antarmuka pada *web*.

- f. *FileZilla FTP Server*, *FTP* memiliki singkatan yaitu *File Transfer Protocol*, biasanya digunakan untuk mentransfer *file* dari maupun menuju *server*.

Komponen diatas adalah lingkungan pengembangan yang ada pada *XAMPP* yang sangat memudahkan dalam menjalankan sebuah aplikasi.

2.4 HTML

Seperti yang dikemukakan oleh (Limbong., dkk, 2021 t.t.) “*HTML* merupakan sebuah bahasa *mark-up* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web* yang mampu membuat dan Menyusun bagian paragraf, *link*, *heading*, serta tautan dan *blockquote* guna halaman *web* serta aplikasi...”, *HTML* mampu Menyusun sebuah halaman pada *web* dan kita biasanya melihat melalui *browser*. Ketika mengeksekusi *HTML* dengan melakukan pemrograman, kita dapat memberi perintah-perintah secara terstruktur berupa *tag-tag*. *HTML* juga sangat berkontribusi ketika melakukan penyusunan dokumen yang terstruktur yang mampu mengelola konten, dan kompatibilitas *browser* serta mampu memudahkan mesin pencari dan pengguna ketika mengakses tautan berupa *link*, *HTML* dapat digunakan secara umum dalam mengelola informasi dan serangkaian data pada suatu dokumen serta dapat diakses dan ditampilkan melalui *web browser*.

2.5 Analisis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), analisis merupakan penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) guna mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya). Analisis membantu untuk memahami serta menjelaskan laporan proyek yang sedang dikaji, dan menguraikan struktur berjalannya sistem pada Pengembangan *Website* Sigadis Oleh-oleh Khas Cililin dengan Menggunakan *Template* sebagai Desain dan Implementasi. Analisis yang akan digunakan yaitu:

1. Dokumen yang Digunakan

Dokumen yang digunakan pada Pengembangan *Website* Sigadis Oleh-oleh Khas Cililin ialah data pesanan yang merupakan hasil *output* ketika *localhost* (pembeli melakukan pemesanan, dan mengirimkan data tersebut dengan perantara *website*, yang nantinya akan diterima oleh admin selaku penjual. Kemudian ada

konfirmasi pesanan, konfirmasi ini adalah lanjutan tahapan yang dilakukan oleh localhost (admin) selaku penjual, admin telah menerima data pesanan yang dikirimkan kontak yang tersedia pada *web*, dengan begitu kontak hubungan terjadi secara langsung antara penjual dan pembeli, setelah mengkonfirmasi pesanan dan admin akan memproses pesanan. Selanjutnya tahapan bukti *transfer* yang dilakukan oleh pembeli, bukti tersebut mencakup nominal harga yang telah di bayar melalui *mobile banking* oleh pembeli melalui kontak yang tersedia salah satunya ialah *WhatsApp*. Demikian penjelasan prosedur/tahapan dokumen yang digunakan pada *Website* ini.

2. Kebutuhan Aplikasi

Kebutuhan aplikasi yang digunakan pada pengembangan *website* tersebut ialah kebutuhan fungsional dan teknis, kebutuhan fungsional ialah deskripsi fungsi yang harus dimiliki oleh *website*, kemudian kebutuhan teknis yang dibutuhkan ketika menjalankan sistem (operasional). Kebutuhan aplikasi terdiri dari beberapa komponen yaitu *fitur* utama, deskripsi umum, kasus penggunaan yang mampu memahami alur kegiatan pembeli dengan begitu penempatan komponen maupun fitur dan konten yang ada dapat dipahami dengan mudah, serta menganalisis performa sistem dan kebutuhan teknis lainnya seperti opsi akses yang dapat ditampilkan pada perangkat elektronik yaitu *handphone* dan *desktop*.

3. Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Pada pengembangan *website* dibutuhkan perangkat lunak dan perangkat keras, upaya tersebut dilakukan agar fungsi serta memiliki penyimpanan, keamanan, jaringan, *server*, serta konten yang baik, kemudian perangkat lunak yaitu basis data, operasi pada sistem berjalan sebagaimana mestinya, rician dapat dilihat pada Tabel

3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras pada BAB III.

4. Kamus Alir Data

Pada Pengembangan *Website* Sigadis Oleh-oleh Khas Cililin, kamus alir data menjadi salah satu analisis yang perlu dilakukan karena pembuat *web* dapat memahami secara jelas terutama arus yang terjadi pada aliran data, penjelasan Kamus Alir Data dapat dilihat pada BAB III pada Tabel 3.1 Kamus Alir Data.

5. Kamus Data Tabel

Kamus Data Tabel mampu memberi dokumentasi yang baik terutama deskripsi serta fungsi pada setiap atribut yang ada pada sistem *web*, dengan begitu pengembang *web* dapat dengan mudah memahami struktur yang berisikan basis data yang saling terhubung pada sistem operasional tersebut, penjelasan mengenai Kamus Data Tabel dapat dilihat pada Tabel 3.1 Kamus Alir Data pada BAB III.

2.6 Perancangan

Menurut (Azis, t.t. 2022) Perancangan merupakan proses, cara, perbuatan merancang. Perancangan mampu memberi gambaran mengenai konsep secara terencana dengan begitu perancangan mengenai Pengembangan *Website* Oleh-oleh Khas Cililin dapat mencapai hasil dan tujuan yang jelas dan efisien. Perancangan yang akan digunakan yaitu:

1. *Flowchart*: Menurut (Khesya, t.t.), “*Flowchart* ialah Langkah-langkah pemecahan berupa masalah yang dilambangkan dengan simbol-simbol”, serta dapat membantu menggambarkan alur pada program.
2. *Flowmap*: Menurut (Pranada, 2024.) “*Flowmap* adalah gabungan antara peta dan *Flowchart*, dengan menunjukkan pergerakan dari tahap satu ketahap lainnya...”.
3. *Data Flow Diagram* (DFD): Menurut (Nuralam, t.t. 2021), “*Data Flow Diagram* (DFD), dapat memberikan tampilan secara visual tentang aliran data dan informasi dari suatu sistem...”. *DFD* dapat membantu untuk menganalisis sistem dan memahami pada sistem yang dikembangkan.
4. *Context Diagram*: Menurut (Desmayani dkk., 2022), “*Context Diagram* merupakan bentuk diagram yang paling sederhana guna menggambarkan alur data pada sistem secara umum...”, *Context Diagram* memiliki elemen utama seperti antitas eksternal, sistem utama, serta aliran data.
5. *Conceptual Data Model* (CDM): Menurut (Desmayani dkk., 2022), “*Conceptual Data Model* (CDM) adalah hasil penerjemahan *ERD* ke dalam bentuk konsep struktur tabel”.

6. *Physical Data Model*: Menurut (UNIKOM_ANDI KURNIADI_BAB 5.pdf, t.t.) “*Physical Data Model (PDM)* merupakan hasil penerjemah *CDM* ke dalam bentuk gambaran fisik dari struktur basis data”.
7. *Struktur Menu*: Menurut (Nugroho & Sofyan, 2011), “*Struktur menu* merupakan struktur yang menunjukkan obyek *menu...*”.

2.7 Perancangan Antar Muka

Seperti yang telah dikemukakan mengenai perancangan antar muka menurut (Manurung & Manuputty, 2020), ialah proses merancang tampilan serta interaksi antarmuka kemudian digunakan oleh pengguna melalui sistem *computer* maupun aplikasi. Tujuan dari perancangan antarmuka ini guna membuat pengalaman pengguna yang *efisien* dan mudah ketika berinteraksi dengan aplikasi maupun sistem, serta memberi desain yang mudah melalui *fitur-fitur*, *visual*, dan fungsi yang disediakan. Pada Perancangan Antarmuka, tahapan yang dilakukan ialah mengidentifikasi tujuan dikembangkannya *website* dan pengguna seperti apa yang menjadi tuju, identifikasi tujuan pada pengembangan *website* ialah memperluas jangkauan pasar dan dapat memperkenalkan oleh-oleh khas cililin berupa makanan yang beragama yang tersedia pada *website* kepada pengguna dari berbagai kalangan. Penjelasan secara detail dan desain mengenai Perancangan Antarmuka ada pada BAB III dengan gambar serta tabel yang telah didesain sedemikian rupa.

2.9 Sigadis

Sigadis merupakan nama dari *website* Oleh-oleh Khas Cililin yang menjual produk berupa makanan dengan berbagai kategori dan varian rasa yang tersedia pada *Website* tersebut dan dikhususkan untuk oleh-oleh khas Cililin, dan memiliki harga yang dapat dijangkau oleh pembeli dengan berbagai kalangan. Rancangan desain *visual* berupa elemen yang digunakan pada *website* sebagai berikut:

1. Warna; warna pada backroad yang digunakan pada pengembangan *website* sigadis adalah merah.
2. Tipografi: Tipografi yang digunakan ialah beragam seperti tipe *font* serta penempatan pada setiap *font* yang ada pada *web*, bertujuan untuk memberi

kesan yang rapih serta menarik bagi pengguna ketika berinteraksi dengan *website*.

3. Gaya Ikon: Gaya Ikon yang digunakan pada *website*, adalah ikon yang mewakili dari kata ikon tersebut, contohnya seperti ikon pencarian yang dilambangkan sebagai ikon kaca pembesar, dengan begitu pengguna dapat dengan mudah memahami setiap konten ataupun ikon yang tersedia pada Pengembangan *Website Sigadis Oleh-oleh Khas Cililin Menggunakan Template* tersebut.

Dengan merancang desain *visual* seperti di atas dan perancangan antarmuka yang telah dibuat pada BAB III pada setiap halaman yang ada pada *Website Sigadis Menggunakan Template wix* tersebut

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

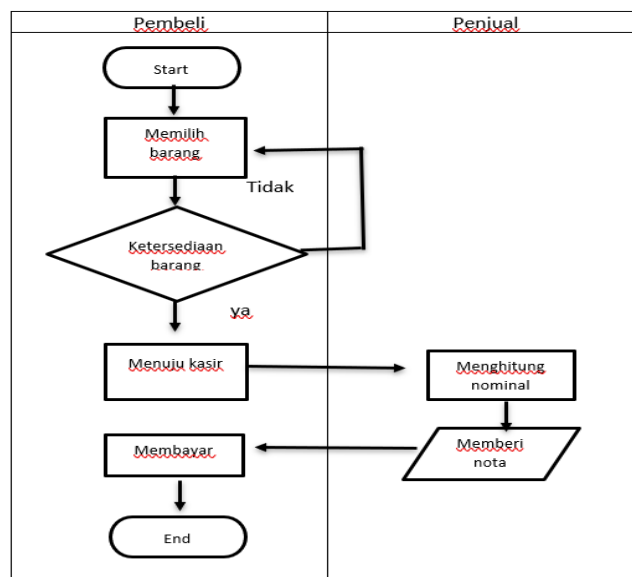
3.1 Analisis

3.1.1 Analisis Prosedur/*Flomap* yang Berjalan

Berikut hasil analisis sistem yang sedang berjalan pada toko *offline* dan *online* dengan menggunakan *flowmap* sebagai berikut:

a. *Offline*

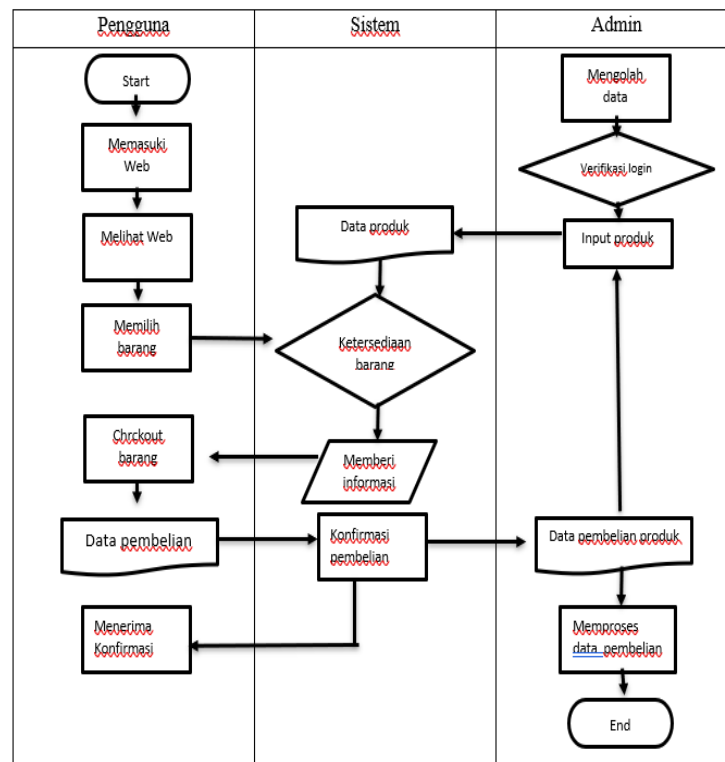
Seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.1 dibawah ini dengan menggunakan *Flowmap* pada toko *offline* oleh-oleh khas Cililin, proses berawal dengan simbol *terminal/start* yang dilakukan oleh pembeli dengan mendatangi toko secara langsung, kemudian pembeli akan mencari produk yang diminati dan memilih produk yang diumpamakan sebagai simbol segiempat/proses, ketika pembeli tidak menemukan produk yang diinginkan pembeli akan melakukan kembali pemilihan barang, jika pembeli menemukan produk yang diminati, pembeli akan menuju kasir dan kasir akan mulai menghitung nominal produk dan mencatat nota yang berisikan detail produk secara rinci kemudian produk dibayar oleh pembeli dan nota yang telah disiapkan oleh kasir akan diberikan kepada pembeli, dan pembeli akan menyudahi proses tersebut dengan keluar dari toko tersebut dengan simbol *terminal/end*.



Gambar 3.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan (*offline*)

b. *Online*

Seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.2 seperti dibawah ini, proses yang terjadi pada sistem *Website Oleh-oleh Khas Cililin*, proses berawal dengan simbol *start* dimana pengguna/pembeli yang dikategorikan sebagai *localhost* akan memasuki *web* tersebut, kemudian pembeli akan melihat *web* kemudian memilih barang, pembeli akan mencari informasi mengenai informasi ketersediaan barang, sebelum serangkaian proses tersebut *admin/localhost* telah memasukkan data dan rincian lainnya mengenai produk yang akan ditawarkan pada *web* serta menyertakan stok yang tersedia yang dapat dilihat oleh pembeli, kemudian pembeli akan melakukan *checkout* pada produk serta melakukan serangkaian pembelian barang, data pembelian akan dikirim melalui *web* dan akan diterima oleh admin selaku *localhost*, setelah itu admin akan memberikan konfirmasi pesanan pada pembeli/*localhost* dan berakhir (*end*) ketika data pesanan tersebut akan diproses oleh admin.



Gambar 3.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan (*online*)

3.1.2 Analisis Dokumen yang Digunakan

Dengan memahami tren penjualan, serta mengetahui kebutuhan stok, dan referensi pelanggan (selera). Pada analisis tersebut kita memerlukan beberapa atribut serta pengertian yang bersumber dari KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) sebagai berikut:

1. **Dokumen:** Dokumen adalah surat yang tertulis atau tercetak yang dapat dipakai sebagai bukti keterangan.
2. **Deskripsi:** Deskripsi merupakan pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata secara jelas dan terperinci.
3. **Atribut:** Atribut adalah tanda kelengkapan (berupa baret, lencana dan sebagainya).
4. **Output:** *Output* merupakan segala hasil yang diperoleh dari proses ataupun sistem.

Dengan menggunakan komponen seperti yang telah dijelaskan, rincian dokumen telah dicantumkan pada gambar 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Analisis Dokumen yang Digunakan

No	Komponen	Keterangan
1	Dokumen	Data pesanan
	Deskripsi	Berupa gabungan data terkait produk yang dipesan oleh <i>localhost</i> (pelanggan) dari <i>website e-commerce</i>
	Fungsi	Memberi informasi produk yang dipesan
	Atribut	Spesifikasi produk, transaksi
	Output	Data produk yang dipesan tersimpan tersimpan pada <i>database</i> yang bisa diakses <i>localhost</i>
2	Dokumen	Konfirmasi pesanan
	Deskripsi	Informasi pesanan yang akan diterima oleh <i>localhost</i> , kemudian pesanan dapat diproses
	Fungsi	Menjadi sumber informasi mengenai produk yang dipesan dan proses persiapan pada prosuk oleh <i>localhost</i>
	Atribut	Spesifikasi produk, transaksi
	Output	Informasi pesanan
3	Dokumen	Bukti transaksi
	Deskripsi	Informasi berupa bukti transaksi pesanan yang akan diproses <i>localhost</i>
	Fungsi	Memberi informasi bukti transaksi
	Atribut	Spesifikasi produk, transaksi
	Output	Berupa informasi transaksi yang telah dilakukan <i>localhost</i>

3.2 Analisis Sistem yang akan Dibangun

Pada tahap ini akan dicantumkan kebutuhan pada sistem yang akan dibangun, dibutuhkan beberapa analisis seperti Analisis Kebutuhan Aplikasi yang merupakan bagian yang sangat dipertimbangkan pada pengembangan web. Kemudian Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras yang dapat membantu menciptakan web yang sesuai dengan rancangan web dengan fungsi dari beberapa aplikasi/perangkat yang berbeda. Dan Kebutuhan Dokumen yang Digunakan yang mencakup dokumen apa yang digunakan, beserta deskripsi, fungsi, atribut, dan hasil output. Serta Analisis Prosedur/Flowmap yang sedang Berjalan, dengan beberapa analisis dilakukan dengan tujuan Pengembangan *Website* Sigadis Oleh-oleh Khas Cililin mampu dioptimalkan secara optimal.

3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi

Analisis kebutuhan merupakan bagian yang harus ditentukan guna mengetahui kebutuhan pada aplikasi *Website* Oleh-oleh Khas Cililin menjadi tertata dan sistem berjalan dengan semestinya, berikut kebutuhan fungsionalitas dan teknis:

Deskripsi Umum: deskripsi umum merupakan bagian dalam struktur teks yang menjelaskan tentang definisi atau identitas objek yang dideskripsikan.

Fitur Utama: Menurut KBBI Fitur ialah karakteristik khusus yang terdapat pada suatu alat (secara umum).

Kasus Penggunaan: adalah proses atau alur interaksi antara pengguna dan sistem.

Performa: Menurut KBBI, performa ialah Kapabilitas mesin atau sistem berdasarkan keberhasilannya menjalankan tugas dalam kondisi tertentu.

Kebutuhan Teknis: Merupakan proses yang membutuhkan perantara berupa alat, guna menjalankan sistem.

Analisis Kebutuhan Aplikasi di masukkan kedalam Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi di bawah ini.

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi

Kebutuhan fungsional & Teknis	keterangan
Deskripsi Umum	<i>Website</i> Sigadis Oleh-oleh Khas Cililin menjadi media yang dapat digunakan pengguna untuk memberi produk beraneka ragam, harga terjangkau, serta jangkauan pasar yang lebih luas, dengan produk yang berkualitas secara online
<i>Fitur</i> Utama	Menu, navigasi produk
Kasus Penggunaan	Pengguna dapat menambahkan produk yang telah dipilih, pengguna pun dapat <i>scroll</i> halaman utama yang akan menampilkan cerita, kategori rasa yang tersedia, kontak yang dapat dihubungi
Performa	Sistem dapat merespon peralihan pada <i>fitur</i> yang tersedia kurang atau lebih 5 detik
Kebutuhan Teknis	Sistem dapat diakses dan ditampilkan pada <i>handphone</i> dan <i>desktop</i>

3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Pada sistem yang akan dibangun analisis sistem merupakan upaya yang dilakukan guna mengetahui Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras pada sistem *Website* Sigadis Oleh-oleh Khas Cililin, serta dapat memberi gambaran dan memahami fungsi dari setiap perangkat lunak dan perangkat keras seperti tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak dan P.Keras

No	Perangkat Lunak dan keras	Fungsi	keterangan
1	<i>Visual Studio Code</i>	Editor kode	Pendukung berbagai bahasa pemrograman
2	<i>XAMPP</i>	Pengembangan <i>web</i>	Berupa bahasa pemrograman (perintah)
3	<i>Wix</i>	<i>Template</i> pembuat <i>web</i>	Pembuatan <i>website online</i>
4	<i>Internet</i>	koneksi	Jaringan global
5	<i>Laptop</i>	Komputasi portabel	<i>Computer portebel</i> umum
6	<i>Mouse</i>	Pemindai gerak	Alat navigasi <i>laptop</i>
7	<i>W3school</i>	Edukasi <i>web</i>	Sumber belajar <i>web</i>
8	<i>Keyboard</i>	<i>Input</i> teks	<i>Input</i> teks pribadi
9	<i>handphone</i>	Komunikasi <i>mobile</i>	Komunikasi <i>mobile</i>

3.3 Perancangan

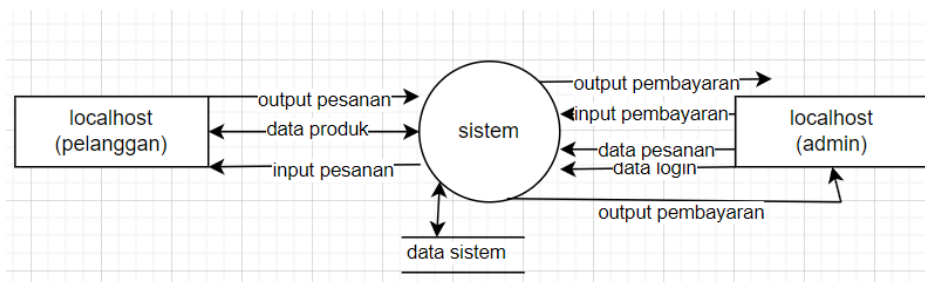
3.3.1 Context Diagram

Context Diagram dapat membantu memahami dan menggambarkan alur yang paling umum yang terjadi pada sistem *Website Oleh-oleh Khas Cililin*, berikut tabel penjelasan dan gambar pada halaman selanjutnya menggunakan *Context Diagram*:

Tabel 3.1 *Context Diagram*

NO	Komponen	Keterangan
1	<i>Localhost</i> (pelanggan)	Merupakan entitas yang mampu berinteraksi dengan sistem <i>web</i> dengan berperilaku layaknya pembeli dan tidak turut andil dalam mengolah sistem <i>web</i> .
2	<i>Localhost</i> (admin)	Merupakan entitas yang mampu berinteraksi secara menyeluruh, mulai dari <i>input</i> data, konfirmasi data, menata data, dan mengolah hal lainnya dan mampu berkomunikasi dengan pembeli/pelanggan melalui sistem <i>web</i> .
3	Sistem (<i>web</i>)	Merupakan bagian yang menjalankan aplikasi, dan perantara antara <i>localhost</i> (pelanggan) dan <i>Localhost</i> (admin), serta pusat <i>database</i> (menyeluruh).

Pada gambar 3.1 di bawah ini proses tersebut diawali oleh *localhost* selaku pelanggan dengan mengirimkan data pesanan yang nantinya akan diolah sistem dan mengirimkan *output* yang mencakup data pembayaran serta data produk pada *localhost* selaku admin yang bertanggung jawab memonitoring sistem tersebut.



Gambar 3.1 *Context Diagram*

3.3.2 Data Flow Diagram

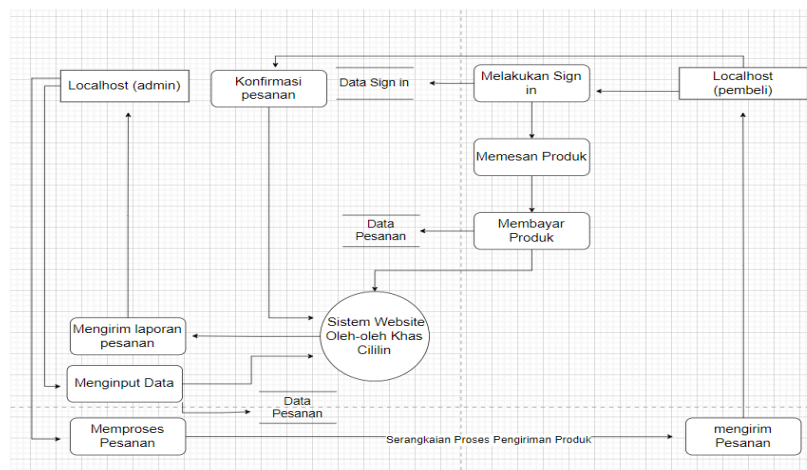
Agar mengetahui gambaran umum dari sistem *Website Oleh-oleh Khas Cililin* dan berfokus pada hubungan antara entitas dan menggambarkan input serta *output* yang terjadi pada sistem *web*, berikut hasil berupa tabel dan gambar terkait *Data Flow Diagram*:

a. DFD Level 0

Tabel 3.1 DFD Level 0

No	Komponen	Keterangan	Input/Output
1	<i>Localhost</i> (pembeli)	Merupakan entitas yang dapat mengakses dan berinteraksi dengan sistem <i>web</i> dengan Batasan selayaknya pembeli.	<i>Input</i> : Data pembeli, data produk, data pembayaran. <i>Output</i> : Konfirmasi produk.
2	<i>Localhost</i> (admin)	Merupakan entitas yang dapat mengakses dan mampu mengelola seluruh data termasuk data pembeli.	<i>Input</i> : Data produk, data <i>sign up</i> , informasi lainnya. <i>Output</i> : Konfirmasi data berupa notifikasi (Pesanan).
3	Sistem (<i>web</i>)	Komponen yang paling utama yang mampu menjalankan interaksi dan penyimpanan data serta menjadi perantara bagi <i>localhost</i> (admin) dan <i>localhost</i> (pembeli).	<i>Input</i> : Data admin, data pembeli, Laporan sistem.

Seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.1 *DVD Level 0* di bawah ini, proses pertama kali dilakukan oleh admin dengan memasukkan berbagai data yang nantinya akan di olah sistem *web*, kemudian *localhost* selaku pembeli akan memasukan data berupa data diri, pesanan produk serta bukti transaksi, dengan begitu admin akan mengkonfirmasi pesanan tersebut dan berbagai data lainnya, dan proses produk terkait akan dilakukan dan pembeli akan menerima konfirmasi (notifikasi).



Gambar 3.1 DFD Level 0

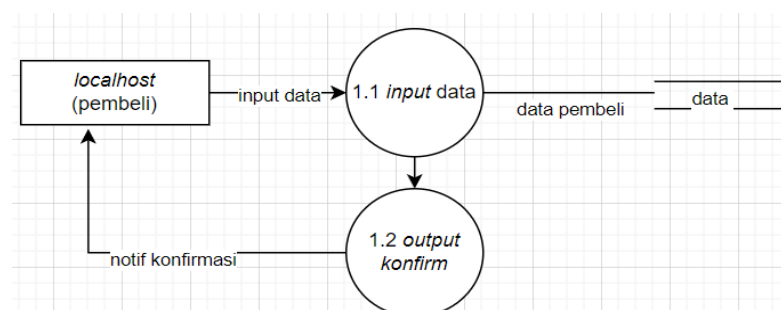
b). *DFD Level 1*1. *DFD Sign up*

Pada proses *Sign Up*, pembeli akan diminta beberapa data diri, proses tersebut dilakukan agar pembeli dapat memiliki akun pada *Website Oleh-oleh Khas Cililin* tersebut dan memiliki akses dan memudahkan berinteraksi dengan *web* tersebut, dengan begitu proses serta keterangan akan dijelaskan pada tabel 3.2 *Sign Up* sebagai berikut:

Tabel 3.2 *DFD Sign Up*

Proses	Keterangan
Nama proses	<i>Sign up/registrasi</i>
Deskripsi	<i>Sign up</i> data pribadi
Sumber	<i>Localhost</i> (pembeli)
Input	Data <i>sign up/registrasi</i>
Output	Info <i>sign up/registrasi</i>
Deskripsi proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Localhost</i> (pembeli) memasuki <i>web</i> 2. Ketika proses <i>sign up</i> terjadi kesalahan maka dianjurkan untuk mengisi Kembali data 3. Ketika proses <i>sign up</i> valid maka, pengguna dapat menjalankan <i>web</i> sebagaimana mestinya

Seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.2 *Sign Up* dibawah ini, proses tersebut menjelaskan bagaimana alur *localhost* selaku pembeli melakukan input data yang sebelumnya telah disiapkan oleh *localhost* selaku admin berupa data diri bagi pembeli, data tersebut akan tersimpan oleh sistem kemudian *output* berupa konfirmasi yang menjelaskan bahwa *sign up* tersebut telah berhasil dilakukan.

Gambar 3.2 *DFD Sign up*

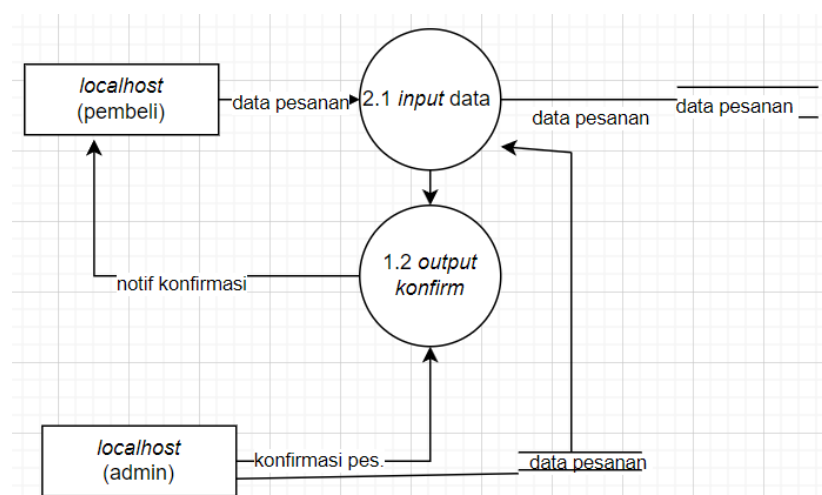
2. DFD Pemesanan

Pada tahap proses pemesanan yang dilakukan oleh *localhost* selaku pembeli yang telah memilih produk dengan kategori serta varian yang diminati serta memutuskan untuk membeli produk tersebut dan melakukan pada pemesanan yang telah disediakan oleh *website* tersebut, upaya tersebut dilakukan guna produk terkait dapat diproses oleh admin, berikut penjelasan terkait proses tersebut:

Tabel 3.3 Pemesanan

Proses	Keterangan
Nama proses	Pemesanan
Deskripsi	<i>Localhost</i> (pembeli) melakukan pemesanan
Sumber	<i>Localhost</i> (pembeli)
<i>Input</i>	Data pesanan
<i>Output</i>	Informasi pesanan
Deskripsi proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Localhost</i> (pembeli) melakukan pemesanan pada <i>web</i> 2. <i>Web</i> akan menerima dan mengirimkan informasi tersebut kepada <i>admin</i> sebagai <i>localhost</i>.

Seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.3 Pemesanan di bawah ini, proses tersebut menjelaskan bagaimana alur dari sudut pandang *localhost* selaku pembeli yang melakukan *input* data pesanan dan konfirmasi hasilnya berupa informasi mengenai pesanan (notifikasi) dari *localhost* (admin) selaku pemilik produk dan penanggung jawab pada sistem *website* tersebut.



Gambar 3.3 pemesanan

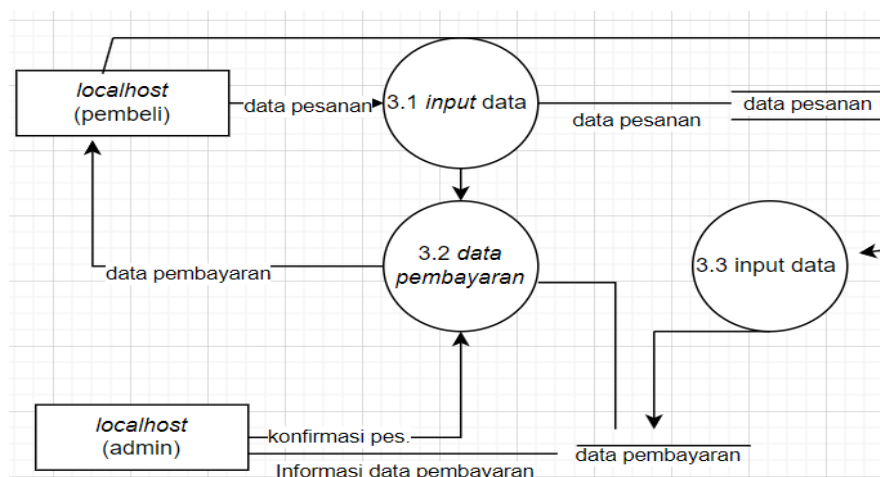
3. DFD Pembayaran

Pada tahap ini *localhost* selaku pembeli akan menerima informasi detail mengenai pembayaran serta deskripsi pesanan yang akan dibeli, pada tahap ini pembeli juga diberi opsi maupun pilihan pembayaran yang sesuai dengan begitu pembayaran yang akan dilakukan akan dikonfirmasi oleh sistem *Website* Oleh-oleh Khas Cililin tersebut, berikut penjelasan lengkap pada tabel 3.4 Pembayaran:

Tabel 3.4 DFD Pembayaran

Proses	Keterangan
Nama proses	Pembayaran
Deskripsi	<i>Localhost</i> (pembeli) melakukan pembayaran
Sumber	<i>Localhost</i> (pembeli)
Input	Data pembayaran
Output	Konfirmasi berupa bukti pembayaran
Deskripsi proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Localhost</i> sebagai pembeli menerima detail pembayaran dan deskripsi pesanan 2. <i>Localhost</i> yang dikategorikan pembeli melakukan pembayaran

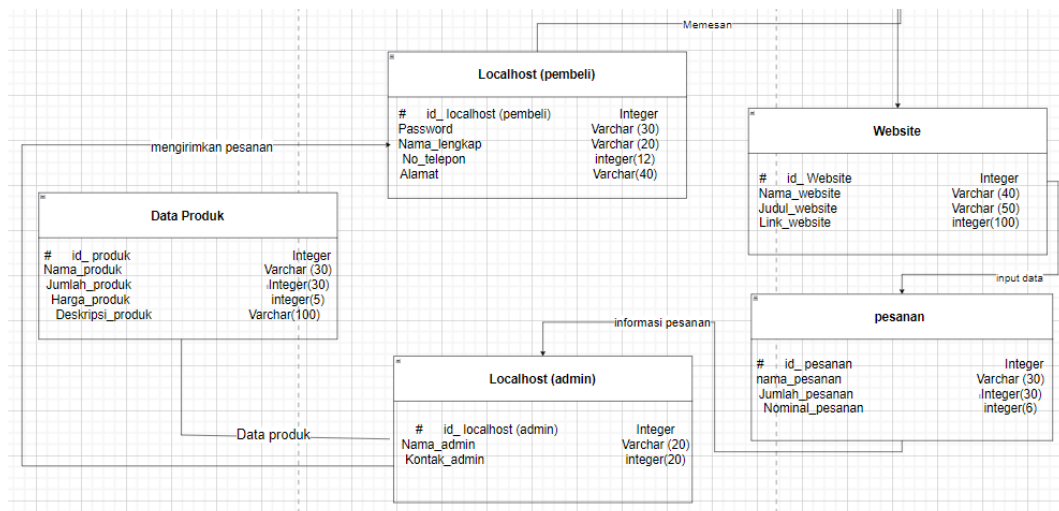
Seperti yang telah ditunjukkan pada gambar 3.4 di bawah ini, proses tersebut menjelaskan serangkaian tahapan berupa data pesanan yang akan diinputkan pada sistem *web* yang kemudian sistem akan memberikan data pembayaran yang sebelumnya telah disiapkan oleh admin pada sistem *web* dan data pembayaran tersebut akan diterima oleh pembeli dan pembeli akan memberikan hasil pengisian data pembayaran tersebut pada *website* yang akan diterima oleh admin.



Gambar 3.4 DFD pembayaran

3.3.3 Conceptual data model

Seperti yang terlihat pada gambar 3.1 *Conceptual Data Model* dibawah, berikut penjelasan lebih rinci mengenai *CDM* sistem *Website Oleh-oleh Khas Cililin*, (Entitas: *Localhost* (admin), *Localhost* (pembeli), *Website*, Pesanan, Data Produk). (Atribut: *Id* dan data yang dimiliki setiap entitas).



Gambar 3.1 Conceptual Data Model

Berdasarkan *CDM* yang telah dibuat menunjukkan basis data pembeli yang memiliki atribut-atribut berupa nama lengkap, no telepon, dan alamat, hubungan yang terjadi antara *Website Oleh-oleh Khas Cililin* adalah *one to one*, berarti pembeli hanya memiliki satu akun pada website, selanjutnya pada basis data *website*, proses memasukkan data produk berupa nama produk, jumlah produk, harga produk, dan deskripsi mengenai produk yang telah diinputkan oleh admin, kemudian data tersebut akan ditampilkan di *website* melalui basis data, data pesanan yang terdiri dari beberapa produk mempunyai hubungan *one to many* berarti mampu berkaitan pada beberapa basis data, berikutnya data pesanan yang menyimpan detail mengenai produk yang dibeli oleh pembeli. Interaksi yang terjadi antara basis data tersebut telah dicantumkan pada gambar, rincian pembelian seperti melakukan pembelian barang dan *web* mengolah informasi tersebut berupa data pesanan kemudian admin akan memprosesnya, hubungan yang terjadi antara beberapa data yang pembeli lakukan bisa dikategorikan *many to one*. Ini adalah alur yang terjadi secara umum dari basis data *Website Oleh-oleh Khas Cililin*.

3.3.4 Kamus Alir Data

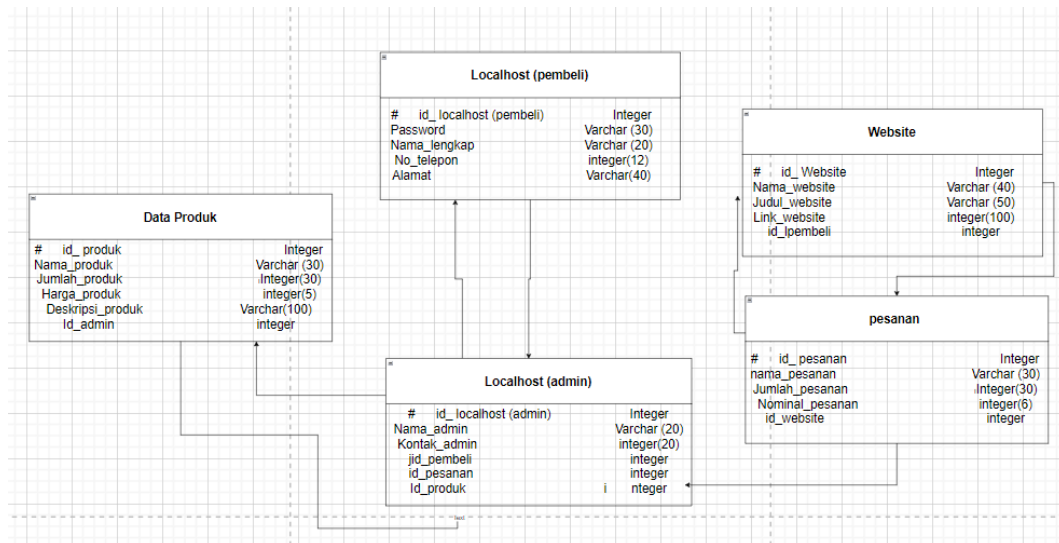
Kamus Alir Data dapat menjelaskan arus pada data (aliran), dengan begitu pemahaman mengenai sistem *Website Oleh-oleh Khas Cililin* dapat dimengerti dengan mudah terutama bagi admin maupun pembuat rancangan dalam mengembangkan *Website E-Commerce* tersebut, seperti Tabel 3.1 Kamus Alir Data di bawah ini.

Tabel 3.1 Kamus Alir Data

No	Nama Kamus Alir Data	Keterangan
1	<i>Sign Up/Log in</i>	Halaman yang memuat pengisian data diri yang telah disediakan oleh website tersebut.
	Asal Arus	Pembeli
	Penjelasan	Proses tersebut berawal dari pembeli yang merupakan <i>localhost</i> , ketika melakukan pengisian data diri pada halaman <i>Sign Up</i> tersebut, kemudian data tersebut akan disimpan oleh basis data.
2	Ruang penyimpanan data	Ruang ini tidak terlihat secara umum namun, setiap data akan tersimpan pada ruang yang biasanya disebut sebagai (<i>storage</i>).
	Asal Arus	Setiap data
	Penjelasan	Setiap arus yang berkaitan dengan sistem, akan tersimpan pada ruang penyimpanan (<i>storage</i>), mencakup data dari pembeli ketika melakukan registrasi, mengenai produk, maupun setiap kegiatan yang dilakukan oleh admin, termasuk hasil <i>input/output</i> antara setiap entitas (admin/pembeli), dengan begitu data akan selalu tersimpan pada (<i>storage</i>) tersebut.

3.3.5 Physical Data Model

Seperti yang terlihat pada gambar 3.6 *Physical Data Model*, tujuan ini dilakukan guna mengetahui setiap data yang disimpan dan mengoptimalkan desain yang direncanakan agar mengoptimalkan basis data.



Gambar 3.1 *Physical Data Model*

Berdasarkan *Physical Data Model* yang telah dibuat, entitas *localhost* selaku pembeli memiliki *id* yang dikategorikan sebagai *primary key* yang terhubung ke *db web* singkatan dari *db* sendiri ialah *database*, kemudian data tersebut ada pada *localhost* selaku *admin* yang mengolah data tersebut karena admin perlu untuk berkomunikasi dan memproses pesanan pembeli, *db* pesanan memiliki *id* serupa dengan *database* lainnya yang terhubung pada admin untuk memproses pesanan, *admin* sendiri memiliki *id* dan akses yang lebih fleksibel untuk berkomunikasi dan informasi yang baik dan satu-satunya yang terhubung dengan *db* produk, produk mempunyai data yang direlasikan oleh admin untuk ditampilkan pada *Website* Oleh-oleh Khas Cililin.

3.3.6 Kamus Data Tabel (*Database*)

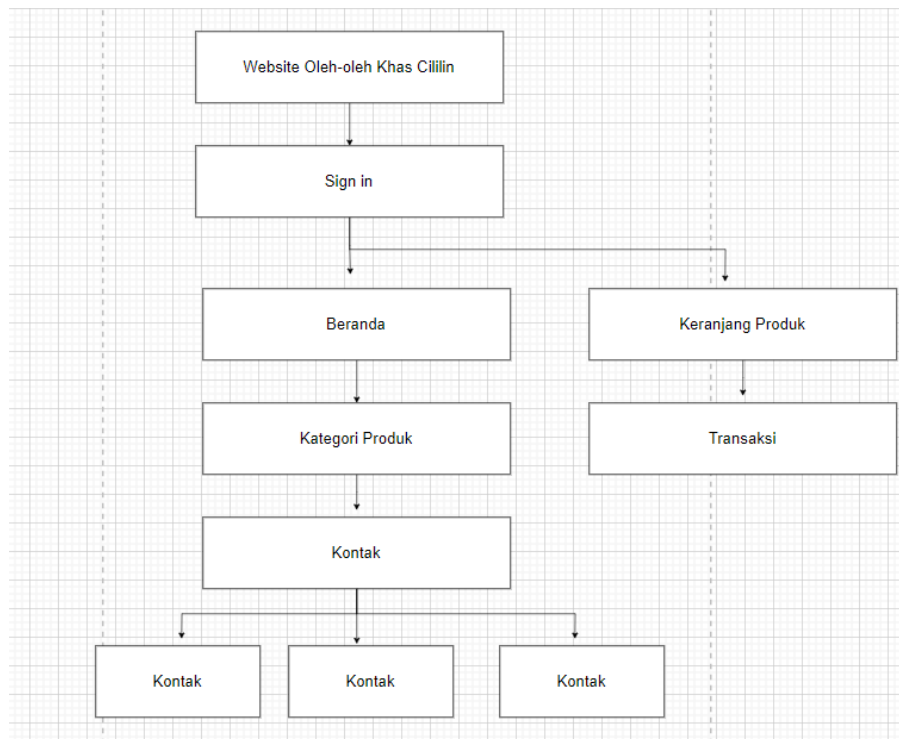
Seperti yang terlihat pada tabel 3.1 Kamus Data Tabel (*database*) dibawah, digunakan untuk merinci setiap informasi terkait dengan atribut serta keterangan dan memberikan gambaran dokumentasi yang lebih baik seperti tabel dibawah ini.

Tabel 3.1 Kamus Data Tabel (*database*)

Nama atribut	Keterangan
<i>Id_localhost</i> (pembeli)	Kunci unik berupa <i>integer</i> yang memiliki beberapa angka (nomor)
<i>Password</i>	Atribut tersebut adalah alat untuk mengakses <i>Website</i> Oleh-oleh Khas Cililin yang hanya diketahui oleh pembeli berupa <i>varchar</i> yang terdiri dari beberapa huruf
Nama lengkap	Atribut ini menjadi identitas pembeli dan berupa <i>varchar</i>
No telepon	Atribut satu ini adalah sebagai koneksi antara <i>web</i> dan <i>admin</i> , terdiri dari 12 int.
Alamat	Alamat adalah tujuan ketika menerima barang yang terdiri dari 40 <i>varchar</i>
<i>Id website</i>	Merupakan <i>primary key</i> yang unik, berupa <i>integer</i>
Judul <i>website</i>	Letak judul <i>website</i> berada dihalaman <i>website</i> berupa <i>berchar</i>
Nama <i>website</i>	Letak nama <i>webite</i> ada pada tab paling atas pada <i>browser</i> , berupa <i>varchar</i>
Judul <i>website</i>	Letak judul <i>website</i> berada dihalaman <i>website</i> berupa <i>varchar</i>
<i>Link website</i>	Berupa akses ke halaman <i>website</i> yang terdiri dari <i>varchar</i> dan <i>integer</i>
<i>Id localhost</i> (pembeli)	Ialah kunci yang diambil dari entitas <i>localhost</i> (pembeli) guna menghubungkan dengan entitas pada <i>db web</i> berupa <i>integer</i>
<i>Id pesanan</i>	Primary key berupa <i>integer</i>
Nama pesanan	Atribut yang berisikan nama produk berupa <i>varchar</i>
Jumlah pesanan	Berupa jumlah pada produk
Nominal pesanan	Adalah harga dari jumlah pesanan
<i>Id localhost</i> (admin)	Merupakan <i>primary key</i> yang unik
Nama admin	Atriibut berupa nama lengkap admin
Kontak admin	Berisi kontak yang menjadi penghubung antara pembeli dan admin
<i>Id produk</i>	Berupa karakter <i>integer</i>
Nama produk	Berisi nama dari produk yang ditawarkan pada <i>web</i>
Jumlah produk	Persediaan produk yang akan dijual berupa <i>integer</i>
Harga produk	Berupa <i>integer</i> dan nominal yang harus dibayar oleh pembeli
Deskripsi produk	Berisikan informasi penjelasan pada setiap produk berupa <i>varchar</i>

3.3.7 Struktur Menu

Menurut (Nugroho & Sofyan, 2011), struktur *menu* dapat menata dan mengorganisir setiap navigasi ataupun elemen (*fitur-fitur*) yang akan disediakan pada *Website Oleh-oleh Khas Cililin*, serta memberikan gambaran setiap posisi dari masing-masing konten yang telah dirancang pada *web* tersebut. Penjelasan dapat dilihat pada Gambar 3.1 Struktur Menu di bawah ini.



Gambar 3.1 Struktur Menu

Berdasarkan struktur *menu* pada *Website Oleh-oleh Khas Cililin* pada gambar diatas, alur pertama yang terjadi ketika *localhost* (pembeli) mengakses *website*, pembeli akan diarahkan untuk *sign in*, setelah mengisi pendaftaran tersebut pembeli akan diperlihatkan beranda pada *website* berisikan cerita asal muasal oleh-oleh khas Cililin dan berbagai varian yang ditawarkan, tersedia kontak seperti *WhatsApp*, *instagram*, dan nomor telepon yang tercantum, kemudian pada bagian kanan atas tersedia fitur navigasi menu dan keranjang produk, fungsi navigasi *menu* adalah untuk membawa pembeli pada halaman yang diuji tanpa harus *menscroll*, pada navigasi *menu* ada *home*, *food* dan *shop*.

3.3.8 Perancangan Antarmuka

Pada Perancangan Antarmuka, digunakan sebagai rancangan yang kemudian menjadi patokan maupun gambaran bagaimana menciptakan desain visual yang akan ditampilkan terutama pada *Website E-Commerce* (Sigadis) dengan menyediakan beragam produk oleh-oleh khas Cililin dengan varian yang tersedia, dengan perancangan tersebut diharapkan mampu memberi pengalaman yang baik bagi pengguna ketika berinteraksi dengan *Website* Oleh-oleh Khas Cililin tersebut.

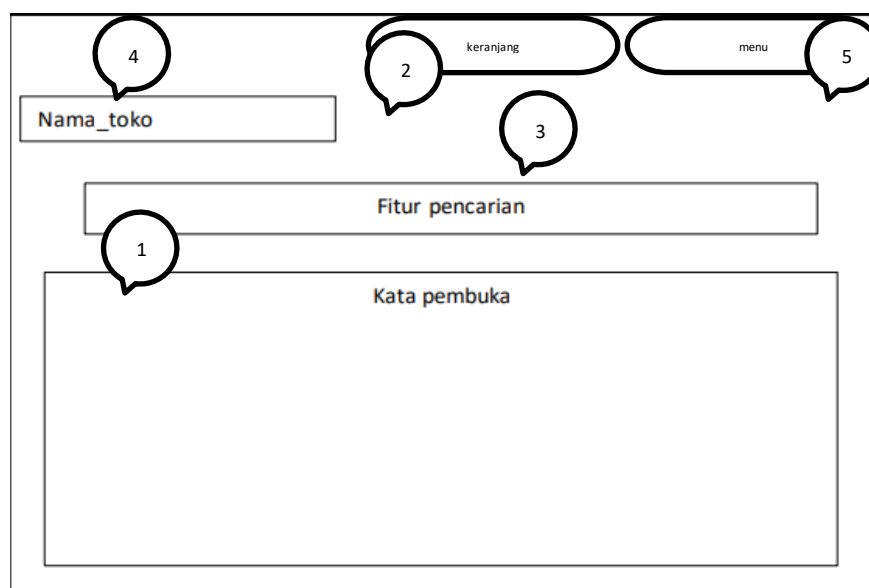
1. Halaman Utama

Pada Tabel 3.1 Halaman Utama di bawah ditunjukkan mengenai apa saja komponen yang ada pada *web* Halaman Utama tersebut.

Tabel 3.1 Halaman Utama

No	Nama	Keterangan
1	Iklan	Berupa penawaran produk serta informasi potongan harga
2	Keranjang	Berisi produk yang dipilih oleh pembeli
3	Fitur pencarian	bantu guuna mencari produk yang dituju
4	Nama toko	Berupa nama dari <i>Website</i> Oleh-oleh Khas Cililin
5	menu	Berupa ikon

Seperti yang ditampilkan pada gambar 3.1 Halaman Utama dibawah menunjukkan rancangan yang sudah ditetapkan pada gambar, kemudian akan diimplementasikan pada *Website* yang akan dibuat tersebut, sebagai berikut:



Gambar 3.1 Halaman Utama

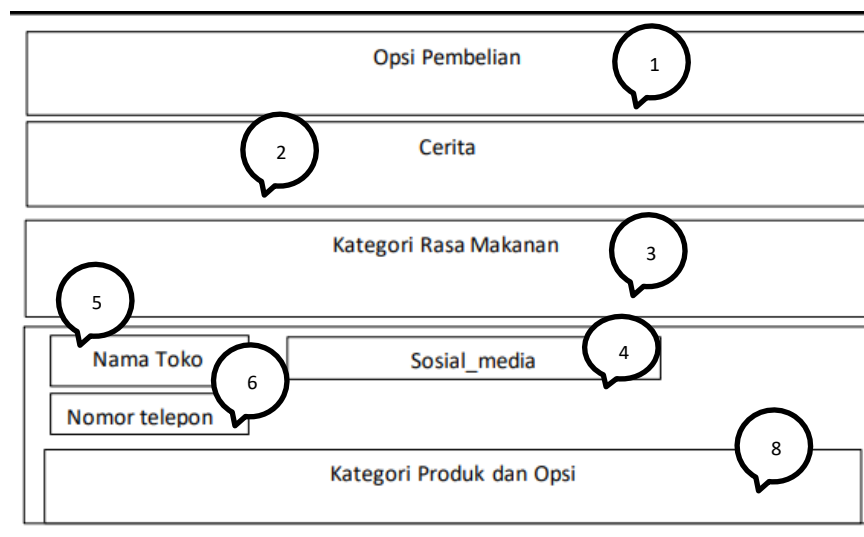
2. Beranda

Seperti yang dimapilkan pada Tabel 3.2 Beranda, menunjukkan keterangan mengenai setiap komponen yang ada pada website tersebut, terutama pada halaman beranda sebagai tampilan yang akan dilihat oleh pengguna setelah halaman utama tersebut, berikut rincian mengenai tabel tersebut:

Tabel 3.2 Beranda

No	Nama	Keterangan
1	Opsi pembelian	Berupa pilihan yang ditawarkan dalam membeli
2	Cerita	Berisikan cerita terkait cililin dan berbagai produk
3	Kategori rasa makanan	Berupa <i>varian</i> rasa yang ditawarkan
4	<i>Social media</i>	<i>Social media</i> yang dicantumkan terkait produk
5	Nama toko	Nama toko dari <i>website</i>
6	Nomor telepon	Nomor yang bisa dihubungi pembeli
7	Kategori produk dan opsi	Menawarkan kategori dan opsi terkait pembelian dan produk

Seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.2 Beranda di bawah, rancangan dijelaskan dengan menggunakan sketsa berupa gambar tersebut dengan begitu komponen maupun elemen dapat tertata dengan rapih seperti yang telah di rancang sebagai berikut:



Gambar 3.2 Beranda

3. Menu

Pada halaman *Menu* yang merupakan opsi yang diberikan oleh *website* kepada pengguna, dengan menyediakan beberapa halaman yang berbeda dan memudahkan pengguna dengan menyediakan halaman berupa halaman *home* yang memuat halaman awal, halaman *food* yang menyediakan gambaran secara lebih jelas serta halaman *shop* yang menawarkan produk dengan tingkat keunggulan berupa penjualan yang paling tinggi dan paling digemari pembeli. dengan begitu setiap halaman akan membawa pengguna dengan tujuan yang lebih spesifik. dengan begitu rancangan pada halaman *web* tercantum pada Tabel 3.3 Dibawah ini.

Tabel 3.3 *Menu*

No	Nama	Keterangan
1	<i>Home</i>	Halaman beranda
2	<i>Food</i>	Berupa produk yang ditawarkan
3	<i>Shop</i>	Dapat memberi opsi produk <i>best seller</i>

Penjelasan akan terlihat dengan lebih jelas pada gambar yang sudah dibuat seperti pada Gambar 3.3 *Menu* di bawah ini.



Gambar 3.3 *Menu*

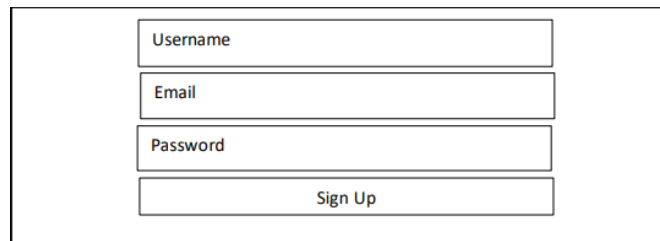
4. Log in

Log in merupakan halaman yang memuat mengenai tahapan pengguna agar memiliki akun dan membuat pengguna dapat berinteraksi dengan mudah setelah melakukan tahapan registrasi tersebut dengan rincian seperti Tabel 3.4 *Log In* dibawah ini.

Tabel 3.4 *Log in*

No	Nama	Keterangan
1	<i>Username</i>	Nama pengguna
2	<i>Email</i>	Alamat email yang dituju
3	<i>Password</i>	Berupa kata kunci
4	<i>Sign up</i>	Tombol <i>input</i>

Pada Gambar 3.4 *Log In* tersebut menjelaskan posisi/tatanan setiap komponen yang dapat diisi oleh pengguna pada *Website Oleh-oleh Khas Cililin* tersebut sebagai berikut:



The diagram shows a login form with four input fields stacked vertically. The first field is labeled 'Username', the second 'Email', the third 'Password', and the fourth is a button labeled 'Sign Up'.

Gambar 3.4 *log In*

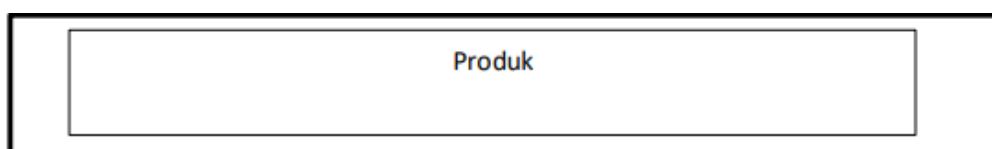
5. Halaman *Food*

Pada Halaman *Food*, *website* menjelaskan berbagai produk yang ditawarkan berupa deskripsi, pada halaman ini pengguna dapat dengan mudah memutuskan produk yang akan dibeli dengan deskripsi yang jelas yang ada pada *Website Oleh-oleh Khas Cililin* tersebut, komponen telah dijelaskan pada Tabel 3.5 Halaman *Food* sebagai berikut:

Tabel 3.5 Halaman *Food*

No	Nama	Keterangan
1	Produk	Deskripsi mengenai produk

Pada Gambar 3.5 *Food* yang tercantum di bawah, memuat dengan jelas setiap deskripsi mengenai produk serta menampilkan beberapa produk dengan gambar dan deskripsi.



The diagram shows a rectangular box with a double border. Inside the box, the word 'Produk' is centered in a blue font.

Gambar 3.5 *Food*

6. Halaman *Shop*

Pada Halaman *Shop*, pengguna akan disuguhkan halaman yang berisikan mengenai produk mulai dengan kategori *best seller* yang berarti paling digemari setiap pembeli dengan begitu pengguna mengetahui berbagai kategori produk yang ditawarkan pada *website* tersebut. Pada Tabel 3.6 Halaman *Shop* di bawah yang menjelaskan keterangan dari Halaman *Shop* sendiri, sebagai berikut:

Tabel 3.6 Halaman *Shop*

No	Nama	Keterangan
1	<i>Best seller</i>	Urutan produk dengan peminat yang banyak

Pada rancangan Halaman *Shop* diperlukan penempatan produk seperti Gambar 3.6 Halaman *Shop*, sebagai berikut:



Gambar 3.6 Halaman *Shop*

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

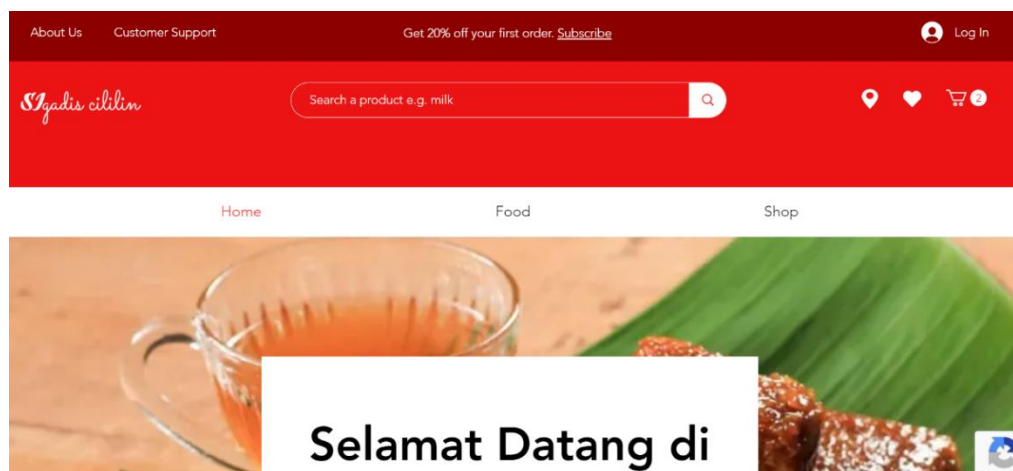
4.1 Lingkungan Implementasi

1. Pembahasan Hasil Implementasi

Pada Pembahasan Hasil Implementasi akan dijelaskan mengenai rancangan yang telah ditetapkan dengan hasil implementasi yang telah dilakukan pada *Website* Oleh-oleh Khas Cililin tersebut, pembahasan akan menampilkan hasil implementasi pada rancangan bab sebelumnya, berikut penjelasan mengenai setiap rancangan yang telah dilakukan pada *website* tersebut:

a. Halaman Utama

Halaman Utama merupakan halaman pertama yang akan ditampilkan pada pengguna, dengan begitu pengguna akan mengetahui tujuan pembuatan *website* tersebut, dengan gambar wajib sebagai *background web*, kemudian kata sambutan yang memperkenalkan dengan jelas mengenai tujuan dari website tersebut sebagai *media E-Commerce*, serta ada nama toko di posisi atas sebelah kiri sebagai identitas nama toko, serta ada keranjang dan *fitur* lainnya yang ada pada bagian atas *Website* Oleh-oleh Khas Cililin tersebut dan *fitur* pencarian ketika pengguna akan mencari produk. Penjelasan tersebut telah dicantumkan pada *Website* Oleh-oleh Khas Cililin, seperti Gambar 4.1 Halaman Utama sebagai berikut:



Gambar 4.1 Halaman Utama

Pada Gambar 4.2 Halaman Utama di bawah, dijelaskan mengenai informasi lainnya dan gambar di bawah terhubung dengan Gambar 4.1 Halaman Utama sebelumnya, halaman tersebut bertujuan memperkenalkan produk khas Cililin dengan cerita serta informasi yang ditampilkan pada *website* tersebut.



Gambar 4.2 Halaman Utama

b. *Menu*

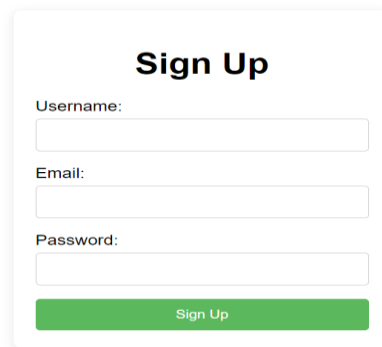
halaman *Menu* merupakan halaman yang menyediakan fitur/komponen yang mampu membantu pengguna ketika melakukan pergantian halaman sesuai dengan tujuan daripada pengguna tersebut, halaman yang tertera pada Gambar 4.3 *Menu* tersebut, dikategorikan sebagai halaman beranda, serta halaman *Food* dan halaman *shop* dengan isi penempatan posisi yang berbeda pada setiap halamannya.



Gambar 4.3 *Menu*

c. *Log in/Sign Up*

Pada halaman *Log In/Sign Up*, pengguna akan dimintai data diri dengan memasukkan *Username*, *Email*, *Password*, upaya tersebut dilakukan agar pengguna dapat memiliki akun pada *Website Oleh-oleh Khas Cililin* tersebut, serta memudahkan sistem untuk mengidentifikasi proses transaksi maupun informasi dari pengguna tersebut seperti Gambar 4.4 *Log In* di bawah ini.



The image shows a 'Sign Up' form with a white background and a green border. At the top, the text 'Sign Up' is centered in bold. Below it, there are three input fields labeled 'Username:', 'Email:', and 'Password:'. Each field is a simple white rectangle with a thin border. At the bottom of the form is a green button with the text 'Sign Up' in white.

Gambar 4.4 *Log In*

d. Halaman *Food*

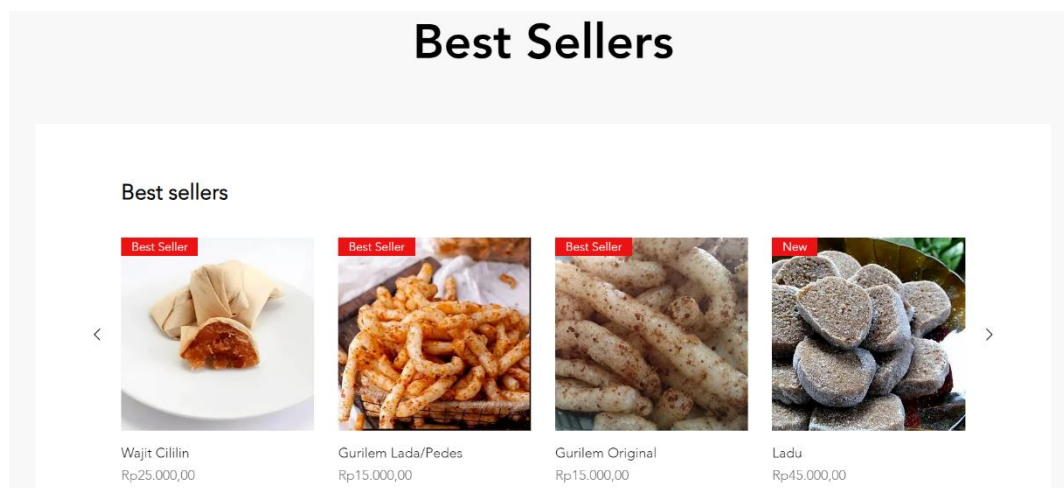
Halaman *Food* merupakan salah satu halaman yang tercantum pada halaman menu, pada Halaman *Food*, pengguna akan disuguhkan tampilan gambar yang lebih detail mengenai produk yang ditawarkan pada *Website Oleh-oleh Khas Cililin* tersebut, contoh dari *website* tersebut tertera seperti Gambar 4.5 Halaman *Food* di bawah ini.



Gambar 4.5 Halaman *Food*

e. Halaman *Shop*

Halaman *shop* merupakan salah satu halaman yang tertera pada halaman menu sebelumnya, di awal halaman ini berisikan produk dengan kategori *best seller* serta produk lainnya yang ditawarkan, upaya tersebut dilakukan agar pengguna mengetahui produk yang paling digemari serta nominal yang tertera pada setiap gambar yang ada pada halaman tersebut, seperti Gambar 4.6 Halaman *Shop* di bawah ini.



Gambar 4.6 Halaman *Shop*

4.2 Pengujian dan Hasil Implementasi

Pada bagian pengujian dengan melakukan uji pada *Website* Oleh-oleh Khas Cililin, upaya tersebut memastikan apakah sistem pada *website* berjalan dengan semestinya dan mengetahui kesalahan dan kelemahan yang terjadi, sehingga menjadi patokan untuk perbaikan, dengan begitu hasil pengujian dimasukkan pada Tabel 4.1 *Log In* di bawah ini.

1. Log In

Tabel 4.1 Pengujian dan hasil pengujian *Log In*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	<i>Username</i> , alamat email, serta password diisi dan klik <i>Sign Up</i>	<i>Username</i> , email:nana dan <i>Password</i> :nana	Berhasil dan mempunyai akun	Berhasil	<i>Valid</i>
2	<i>Username</i> , alamat email tidak diisi dan <i>Password</i> diisi	<i>Username</i> , email:kosong, <i>password</i> :nana	Sistem akan menolak dan menampilkan perintah pengisian ulang	Berhasil	<i>Valid</i>
3	<i>Username</i> , alamat email diisi dan <i>Password</i> tidak diisi	<i>Username</i> : email: nan dan <i>Password</i> : kosong	Sistem akan menolak dan menampilkan perintah pengisian ulang	Berhasil	<i>Valid</i>
4	<i>Username</i> , alamat email tidak diisi, email diisi, <i>Password</i> diisi	<i>Username</i> : nanda, email: kosong, <i>Password</i> : kosong	Sistem akan menolak dan menampilkan perintah pengisian ulang	Berhasil	<i>Valid</i>

2. Pemesanan

Pada hasil pengujian yang dilakukan ketika melakukan pemesanan oleh pengguna pada sistem *Website Oleh-oleh Khas Cililin* tersebut, melalui kontak yang tertera seperti aplikasi *WhatsApp*, pengguna akan melakukan serangkaian tahapan yang perlu dilakukan ketika memesan produk pada *web* tersebut, hubungan tersebut merupakan komunikasi antara pengguna/pembeli dengan admin/penjual, guna memudahkan proses transaksi tersebut, maka skenario pengujian dilakukan seperti Tabel 4.2 Pengujian dan Hasil Pengujian Pemesanan di bawah ini.

Tabel 4.2 Pengujian dan Hasil Pengujian Pemesanan

No	Skenario pengujian	<i>Test case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	kesimpulan
1	Memilih produk dan klik nomor kontak.	-	Pengguna berada pada halaman kontak	Berhasil	<i>valid</i>
2	Di halaman kontak kemudian klik	-	Pengguna berpindah pada halaman kontak tersebut	Berhasil	<i>Valid</i>
3	Pada halaman kontak syarat transaksi salah satu data tidak diisi	<i>Username:nana, alamat:sarijadi, nomor tlp:kosong, email:nana, password:nan</i>	Admin akan memberikan penolakan dan menampilkan perintah pengisian ulang	Berhasil	<i>Valid</i>
4	Pada halaman kontak, saat transaksi semua diisi dengan baik dan benar	<i>Username: nana, alamat: sarijadi, nomor tlp:081256738900, password:nan, email:nana.</i>	Admin akan memberikan konfirmasi berhasil dan menerima informasi, kemudian berlanjut pada informasi rincian mengenai pesanan.	berhasil	<i>Valid</i>

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan implementasi *website* oleh-oleh khas Cililin pada bagian bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancang bangun pada website yang menjual oleh-oleh khas Cililin telah berhasil dibuat.
2. Menyediakan khusus oleh-oleh khas Cililin dengan varian yang beragam.
3. Memberikan media yang memudahkan pembeli untuk membeli produk khas Cililin dengan transaksi *online*.
4. *Website* Oleh-oleh Khas Cililin menjadi sarana yang memberi kemudahan baik bagi pembeli dan penjual serta memudahkan dalam pengelolaan produk dan transaksi dengan baik.

5.2 Saran

Teknologi saat ini sudah menjadi kebutuhan pada berbagai aspek, dengan adanya teknologi, pemanfaatan serta pengembangan menjadi optimal terutama pada bidang perdagangan, pemanfaatan tersebut dilakukan untuk memperluas jangkauan perdagangan menggunakan *handphone* ataupun *desktop*, dengan adanya teknologi yang dikembangkan seperti media berbasis *website* akan mempermudah kegiatan berbelanja dan keuntungan yang didapat oleh pembeli maupun penjual, dengan begitu kami membuat *website* oleh-oleh khas Cililin dengan menggunakan *template* sebagai desain dan implementasi yang menawarkan berbagai *fitur* yang tersedia dan beragam kategori produk khas Cililin yang belum dikenal secara luas, saran yang dapat kami buat ialah perlu adanya peningkatan akses *web* (*performa*), karena membuat pembeli menunggu lebih lama, dan pada beberapa fitur terdapat *error* terutama proses transaksi dan pengiriman yang perlu diperbaiki agar optimal. Kami berharap pengembangan pada *website* ini dapat berguna untuk pengalaman kami dalam pengembang *Website* Oleh-oleh Khas Cililin dengan menggunakan *template* sebagai desain dan implementasi.

DAFTAR PUSTAKA

Azis, t.t. 2022.pdf. (t.t.).

Desmayani, N. M. M. R., Wardani, N. W., Nugraha, P. G. S., Indrawan, I. P. Y., & Mahendra, G. S. (2022). Sistem Informasi Inventory pada PT. Djaya Buah Bersinar Denpasar Berbasis Web. *INSERT : Information System and Emerging Technology Journal*, 3(2), 82–93.
<https://doi.org/10.23887/insert.v3i2.54696>

Flowmap NEW.pdf. (t.t.).

Khesya, N. (t.t.). *MENGENAL FLOWCHART DAN PSEUDOCODE DALAM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN.*

Manurung, R. A. Y., & Manuputty, A. D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Lembaga Kemahasiswaan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. *Jurnal SITECH : Sistem Informasi dan Teknologi*, 3(1), 9–20.
<https://doi.org/10.24176/sitech.v3i1.4703>

Maulana, D., & Saefudin, N. (2023). *Marketing Strategy Based on Digital Marketing to Increase The Selling Power of MSME Products (Case Study: Wajit Legieta in Cililin).*

Mendrofa, L. M., & Kholiq, A. (2021). *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN WARGA RUKUN TETANGGA PADA KELURAHAN PENGASINAN. 1.*

Nugroho, P. S., & Sofyan, A. F. (2011). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK DASAR-DASAR PEMBUATAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX 2004. 12(4).*

Nuralam, H. S. (t.t.). *PEMBUATAN APLIKASI KIDS APPLICATION DENGAN MENGGUNAKAN PROGRAM ANDROID STUDIO.*

Pradana, M. (2015). *KLASIFIKASI JENIS-JENIS BISNIS E-COMMERCE DI INDONESIA. 9(2).*

Rehatalanit, Y. L. R. (t.t.). *PERAN E-COMMERCE DALAM PENGEMBANGAN BISNIS.*

Simarmata, J. (t.t.). *Copyright © Yayasan Kita Menulis, 202.*

Simarmata—Copyright © Yayasan Kita Menulis, 202.pdf. (t.t.).

UNIKOM_ANDI KURNIADI_BAB 5.pdf. (t.t.).