

**Naskah Publikasi**

**SISTEM PEMESANAN PRODUK PADA RESELLER BAJU  
MUSLIMAH MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED  
DESIGN**

Program Studi Informatika



Disusun Oleh :  
**ROSYANA DEWI**  
**5130411223**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA  
2020**

**Naskah Publikasi**

PROYEK TUGAS AKHIR

**SISTEM PEMESANAN PRODUK PADA RESELLER BAJU  
MUSLIMAH MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED  
DESIGN**

Disusun oleh:

**ROSYANA DEWI**  
**5130411223**

Telah disetujui oleh pembimbing

Pembimbing

**Suhirman, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**

Tanggal:.....

# ***SISTEM PEMESANAN PRODUK PADA RESELLER BAJU MUSLIMAH MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN***

**Rosyana Dewi, Suhirman, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**

*Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro  
Universitas Teknologi Yogyakarta*

*Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta*

*E-mail : [rosyanadewi5@gmail.com](mailto:rosyanadewi5@gmail.com) [suhirman@uty.ac.id](mailto:suhirman@uty.ac.id)*

## **ABSTRAK**

*Reseller* atau penjual ulang sangatlah penting bagi pengusaha atau pebisnis, karena dapat membantu memasarkan produk khususnya dalam penjualan secara *online*. Akan tetapi, salah satu *reseller* Roseshop mendapatkan beberapa masalah ketika masih menggunakan sistem lama yaitu jual beli *online* dengan media sosial. Salah satu kendalanya adalah transaksi yang tidak otomatis mengakibatkan seringnya terjadi kesalahan pencatatan dan di sisi pelanggan kesulitan mengetahui stok barang. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat rancangan *interface* yang dapat memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi serta membantu kinerja dari *reseller* dalam menampilkan jumlah, jenis, bahan, warna, ukuran produk. Dalam menerapkan sistem penjualan baju yang berbasis *web service* juga memerlukan dukungan dari suatu metode, metode yang digunakan dalam sistem ini adalah *User Centered Design*. Metode *User Centered Design* dalam sistem ini yaitu untuk mengatasi masalah ketidakmampuan pengguna dalam menggunakan sistem. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi penjualan berbasis web yang menampilkan jenis produk, harga dari suatu produk sehingga bisa memberikan solusi bagi *reseller* dalam melakukan transaksi jual-beli secara efektif dan efisien dan diharapkan pengguna mampu mengetahui fungsi sistem hanya dalam sekali pakai.

Kata Kunci: Sistem, *User Centered Design*, *Web Service*, *Reseller*.

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan bisnis *e-commerce* semakin meningkat berdasarkan data dari perusahaan teknologi pemasaran asal Perancis, Criteo, memprediksi Indonesia menjadi pengguna *e-commerce* terbesar di kawasan Asia Pasifik (APAC). Dari hasil riset perusahaan tersebut, diketahui bahwa sebesar 95,8% konsumen di Indonesia banyak yang menggunakan aplikasi *e-commerce* untuk berbelanja [2]. Melihat dari data ini, sudah jelas dan bisa dipastikan bahwa potensi pasar *e-commerce* di Indonesia sangatlah besar. Hal tersebut memicu banyaknya penjual *online* di Indonesia. Namun tidak semua penjual *online* merupakan seorang produsen. Masih banyak penjual *online* yang menjual barang dari hasil pembelian dari penjual lain atau biasa disebut dengan *reseller*.

Peran dari seorang *reseller* atau penjual ulang sangatlah penting bagi pengusaha atau pebisnis terutama untuk produk baju

muslimah dan hijab, karena dapat membantu memasarkan produk dan meningkatkan penjualan khususnya dalam bidang usaha *online*. Namun dalam prakteknya ada beberapa masalah yang tidak bisa diselesaikan dengan sistem informasi penjualan pada umumnya. Dalam pemesanan produk baju muslimah dan hijab, pembeli terkadang harus menunggu lama untuk menerima konfirmasi dari *reseller* terkait produk yang akan dibeli melalui pesan dari aplikasi *WhatsApp*.

Salah satu *reseller* yang sudah memanfaatkan internet untuk perkenalan dan pemasaran produknya adalah *Shazmamuslimah.id*, dimana *reseller* tersebut menggunakan media *Instagram* dan *WhatsApp* sebagai media promosi dan komunikasi dengan pelanggan. Akan tetapi, kurangnya informasi terkait produk yang

dibeli terkait warna baju, ukuran baju, jumlah ketersediaan produk kadang membuat pembeli bingung karena tidak adanya informasi yang detail dari produk yang dijual, sehingga diperlukan suatu informasi dan rekomendasi dari sistem agar memudahkan pembeli dalam pemesanan.

Selain itu, ada beberapa kendala lain yang dihadapi oleh pihak *reseller* dalam proses transaksi jual beli produk, yang pertama mengklasifikasi jenis pesanan pembeli apabila pembeli memesan produk dalam jumlah banyak. Komunikasi yang terjadi antara *reseller* dan pembeli produk hanya sebatas media sosial (misalnya hanya komunikasi lewat *WhatsApp*) dimana ketika pesan terhapus sebelum data di rekap *reseller* harus menghubungi kembali pembeli untuk konfirmasi pesanan produk. Hal tersebut menjadikan tingkat kepercayaan pembeli terhadap *reseller* berkurang karena sistem pelayanan yang tidak maksimal. Masalah yang kedua ada pada laporan, pengusaha atau produsen membutuhkan laporan dari hasil penjualan baik itu *reseller* atau pembeli sehingga sistem pemesanan produk perlu menyediakan fitur terkait laporan penjualan dan pembelian agar bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk memberikan diskon atau menyebarkan promo khusus apabila produk yang dipasarkan banyak diminati pembeli.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis membuat sebuah penelitian untuk mengatasi masalah terkait dengan kebutuhan informasi dan memberikan solusi alternatif yaitu menerapkan suatu metode *User Centered Design (UCD)* dalam perancangan sistem pemesanan produk baju muslimah dengan memanfaatkan pendapat pengguna, serta pola dan tingkah laku pengguna. Tujuan penggunaan metode *User Centered Design* ini adalah untuk mengatasi masalah ketidakmampuan pengguna dalam menggunakan sistem, dan diharapkan pengguna mampu mengetahui fungsi sistem hanya dalam sekali pakai. Metode *User Centered Design* melibatkan calon pengguna pada tahap awal pengembangan sehingga calon pengguna dapat memberikan masukan mengenai antarmuka sistem pemesanan

produk dari *reseller*. Hasil akhir dalam membangun sistem pemesanan ini diharapkan menghasilkan tampilan dan fungsionalitas yang maksimal serta memiliki nilai *usability*. Metode-metode UCD yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah kuisioner dan *usability testing*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah adalah bagaimana konsep sistem informasi pemesanan berbasis web dengan menggunakan metode *User Centered Design* bisa memberikan solusi bagi *reseller* dan pembeli dalam melakukan transaksi jual-beli secara efektif dan efisien?

## **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian pembuatan sistem pemesanan pada *reseller* baju Muslimah menggunakan metode *User Centered Design*, yang mencakup berbagai hal, sebagai berikut:

- a. Sistem menampilkan produk yaitu gamis dan hijab.
- b. Terdapat fasilitas pencarian produk berdasarkan nama, harga, ukuran, dan produk terlaris.
- c. Sistem memanfaatkan API JNE untuk menentukan ongkos kirim sebagai media pengiriman.
- d. Menggunakan metode *User Centered Design*.

## **1.4. Tujuan penelitian**

Penelitian sistem pemesanan pada *reseller* baju Muslimah menggunakan metode *User Centered Design* bertujuan untuk membantu kinerja dari *reseller* yang bekerja pada sebuah *online shop* dalam memasarkan produknya dan menunjang ketersediaan data secara *realtime*.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Adanya penelitian sistem pemesanan pada *reseller* baju Muslimah menggunakan metode *User Centered Design* berbasis web ini diharapkan.

- a. Membuat sistem penjualan web dengan menggunakan web *service*.
- b. Memudahkan masyarakat dalam mencari informasi produk gamis dan hijab.
- c. Memudahkan masyarakat dalam proses pembayaran dan pengiriman.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1. Kajian Pustaka

Pengaruh *e-commerce*, kualitas produk, dan promosi produk terhadap kepuasan pembelian produk Batik Mahkota di Laweyan, Surakarta. Penelitian yang dilakukan dalam pengumpulan data menggunakan alat bantu kuesioner yang disebut *explanatory research*. Responden yang dipilih adalah yang telah melakukan pembelian di Batik Mahkota dan pernah melakukan transaksi menggunakan alat elektronik. Analisis data primer dalam penelitian ini yaitu, uji validitas, uji reliabilitas, koefisien korelasi, koefisien determinasi, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, dan uji signifikansi (uji t dan F) dengan menggunakan SPSS 16.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-commerce* berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian sebesar 27,4%, kualitas produk berpengaruh sebesar 33,2%, promosi berpengaruh sebesar 29,6%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor selain promosi. Sedangkan secara simultan, *e-commerce*, kualitas produk, dan promosi berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian sebesar 44,8%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor selain *e-commerce*, kualitas produk, dan promosi. Artinya, semakin baik *e-commerce*, kualitas produk, dan promosi maka. [4].

Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Rumah Tinggal di Perumahan Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Penelitian tersebut membahas tentang bagaimana menghasilkan sistem pemilihan rumah tinggal di perumahan dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dengan mempertimbangkan enam aspek yaitu: harga, luas tanah, waktu tempuh ke pusat kota, tipe bangunan, fasilitas umum dan akses menuju perumahan. Hasil akhir dari penelitian tersebut yaitu sebuah sistem yang dapat membantu memberikan rekomendasi kepada calon pembeli rumah sesuai dengan data yang dimasukkan oleh admin sehingga mampu memberikan alternatif terbaik dalam penentuan perumahan. [1].

Membuat sistem menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dalam mengembangkan sistem penjualan berbasis web di sebuah toko Putri Intan Shop. Sistem penjualan yang memanfaatkan jaringan internet tersebut dibuat peneliti agar bisa menjangkau pembeli yang berada diluar jangkauan toko. Peneliti menggunakan kuesioner tertutup dalam mengumpulkan data yang digunakan untuk pengembangan sistem dengan jumlah 30 responden. Hasil dari penelitian tersebut sistem dapat berjalan sesuai dengan keinginan pengguna menggunakan *usability testing* dan tampilan sistem dapat diterima dalam 5 detik menggunakan *5 second testing*. [10].

Penggunaan metode *User Centered Design* (UCD) juga pernah dilakukan untuk layanan pesan antar warung makan dikampus menggunakan Line bot. Penelitian tersebut memanfaatkan *LINE Front-end framework* sebagai media perancangannya dan *system usability scale* (SUS) sebagai standar *usability* dalam pengembangan sistemnya. Dalam penelitiannya, peneliti memanfaatkan fitur *chatbot* yang dikombinasikan dengan web sebagai media sistemnya. Pada penelitian tersebut *LINE Front-end Framework* memiliki pengaruh dalam meningkatkan *usability* desain yang lebih baik. Akan tetapi, sistem masih memerlukan validasi dari segi *user* baik dalam bentuk kualitatif yaitu *feedback* langsung dari *user* maupun kuantitatif berupa data pendukung dari *feedback* tadi berupa skor *usability* atau data lainnya [9].

### 2.2. Landasan Teori

#### 2.2.1 Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran tertentu. Sistem yang baik memiliki karakteristik seperti adanya sejumlah komponen-komponen yang berinteraksi, batasan sistem, lingkungan luar sistem (*environment*), penghubung sistem (*interface*), masukan sistem (*input*) dan keluaran sistem (*output*) [7].

#### 2.2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau penyelesaian suatu sasaran tertentu [11]. Sistem informasi merupakan serangkaian komponen berupa manusia, prosedur, data, dan teknologi yang digunakan untuk menghasilkan informasi yang bernilai untuk pengambilan keputusan. Sistem informasi merupakan infrastruktur penunjang keberhasilan bagi setiap organisasi dalam mencapai tujuannya [12].

#### 2.2.3 Reseller

*Reseller* adalah sebuah kelompok “perusahaan” atau individu “perorangan” yang membeli barang atau jasa dengan tujuan untuk menjualnya kembali. Bukan untuk dikonsumsi atau digunakan sendiri, namun untuk dijual kembali, guna untuk memperoleh keuntungan dari hasil penjualannya tersebut [6].

#### 2.2.4 UCD (User Centered Design)

*User Centered Design* adalah metode dalam suatu perancangan desain berfokus pada kebutuhan *user*. Dalam kaitannya dengan Sistem Informasi, *User Centered Design* merupakan bagian dari SDLC

(*System Development Life Cycle*), sehingga desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan dioptimalkan dan fokus pada kebutuhan *end-user* sehingga diharapkan aplikasi yang akan mengikuti kebutuhan *user* dan *user* tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi [15].

### 2.2.5 Website

Website adalah kumpulan halaman-halaman web yang saling berhubungan secara online menggunakan jaringan lokal maupun internet. [13]. Website adalah kumpulan beberapa halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi, dan suara baik yang bersifat statis maupun dinamis serta membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait yang dihubungkan dengan hyperlink[8].

### 2.2.6 Basis Data

Basis data adalah informasi yang diorganisasikan dan disimpan dengan cara tertentu dan dengan adanya *database* memungkinkan *user* berinteraksi dengan informasi yang tersimpan dalam sebuah basis data, oleh karena itu *database* berisi informasi yang sensitif. [3].

### 2.2.7 MySQL

MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS (*Database Management System*) untuk mengelola basis data yang sudah banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi web. Kelebihan dari MySQL adalah gratis, handal, selalu diperbaharui dan banyak forum yang memfasilitasi para pengguna apabila memiliki kendala [5].

### 2.2.8 PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah sebuah sumber bahasa pemrograman yang bersifat *open source* yang digunakan untuk penulisan kode program dalam pengembangan pembuatan website yang ditanamkan dalam HTML dan dapat digunakan pada semua sistem operasi seperti microsoft windows, linux, Mac OS X, RISC CS. PHP juga merupakan bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis[14].

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam pembuatan sistem ini tentunya peneliti membutuhkan beberapa metode penelitian, diantaranya yaitu :

### 3.1. Metode User Centered Design

Metode yang akan digunakan pada tahap penelitian ini yaitu metode *User Centered Design* (UCD). Penerapan metode UCD dimulai dengan memahami konteks penggunaan sistem pemesanan produk yaitu siapa dan untuk apa sistem pemesanan produk dirancang. Proses selanjutnya menentukan

kebutuhan pengguna untuk sistem pemesanan produk. Kemudian dibuat perancangan desain solusi yang dimulai dari konsep dasar sistem, *prototype* sistem dan desain lengkap sistem pemesanan produk.

Metode UCD membuat lebih mudah dalam perancangan sistem karena metode ini membuat perancang sistem lebih mudah dalam menentukan kebutuhan pengguna secara spesifik. Desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan dioptimalkan dan fokus pada kebutuhan *end-user* yaitu pengguna sebagai admin dan pembeli didalam sistem pemesanan produk, sehingga diharapkan aplikasi yang akan mengikuti kebutuhan *user* dan *user* tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi.

### 3.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu metode dan prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang apa saja yang harus dikerjakan pada saat pembuatan sistem menggunakan metode *User Centered Design* pada pemesanan produk di *reseller*. Pada tahap pengumpulan data ini terdapat beberapa hal yang harus dilakukan untuk membangun sebuah sistem, diantaranya adalah sebagai berikut:

#### a. Pengamatan

Merupakan metode penelitian dimana penulis mengamati terhadap obyek penelitian yaitu gamis dan hijab. Untuk mendapatkan data yang akurat penulis mendapatkan data dari beberapa website antara lain <http://www.shierakiindonesia.com>, <http://www.hijabenska.com>, dan beberapa website resmi terkait busana muslimah. Selain website penulis juga mendapatkan data dari buku.

#### b. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari referensi dan buku-buku, jurnal dan internet yang berhubungan dengan sistem pemesanan melalui website, transaksi pembayaran melalui website, metode *User Centered Design, usability*.

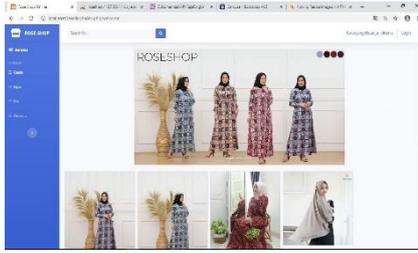
## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Perancangan Sistem

#### 4.1.1 Diagram konteks

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan arus data antara sistem dengan pengguna yang berhubungan dengan sistem. Sistem berhubungan dengan 2 jenis pengguna, yaitu administrator dan member. Data yang diproses meliputi data *user*, data produk, kategori produk, data pesanan, dan invoice. Berikut ini rancangan adalah diagram konteks dapat dilihat pada gambar 1.

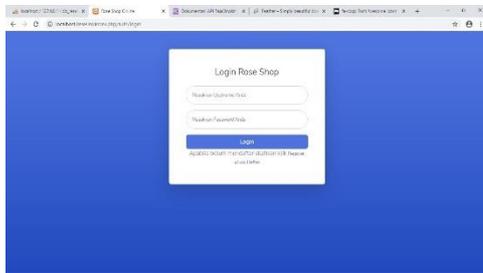




Gambar 7 : Halaman Utama Website

#### 4.2.2 Halaman Login

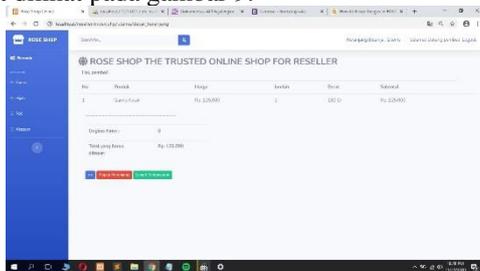
Halaman *form login* berfungsi ketika admin dan member ingin mengakses *website* dalam mengelolah sistem pemesanan produk pada reseller baju muslimah menggunakan metode *User Centered Design*. Tampilan halaman *form login* dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 : Halaman Login

#### 4.2.3 Halaman Keranjang

Halaman keranjang adalah tampilan total belanja dari pengguna yang sudah melakukan login atau sudah terdaftar. Tampilan halaman keranjang dapat dilihat pada gambar 9.

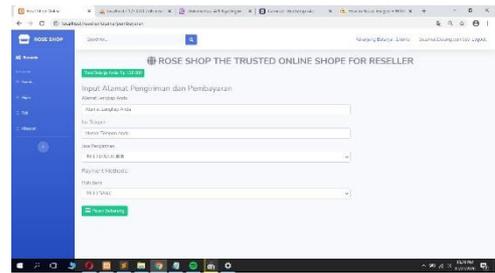


Gambar 9 : Halaman Keranjang

Pada halaman ini pengunjung bisa melihat tampilan belanja yang sudah ditambahkan ke dalam keranjang yang berisi nama produk, jumlah produk, harga, dan total belanja. Pengunjung dapat melakukan transaksi lanjutan yaitu pembayaran atau langsung.

#### 4.2.4 Halaman Pembayaran

Pada halaman pembayaran menampilkan *form* yang harus diisi yaitu alamat pengiriman dan metode pembayaran yang harus diisi oleh pengunjung yang sudah login ke dalam sistem pemesanan produk pada reseller baju muslimah menggunakan metode *User Centered Design*. Tampilan halaman pembayaran dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 : Halaman Pembayaran

#### 4.2.5 Halaman Admin

Pada halaman tersebut admin dapat mengelola *website* secara luas. Pada halaman administrator terdapat lima menu yang dapat dikelola langsung oleh admin, yaitu menu beranda, data produk, invoice, setting, logotip, sehingga admin dapat menginput data, mengubah, dan menghapus suatu data yang ada pada sistem. Tampilan halaman admin dapat dilihat pada gambar 11.

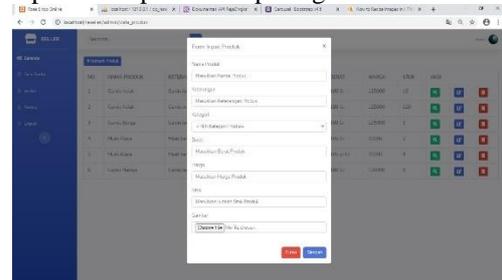


Gambar 11 : Halaman Admin

Berikut adalah penjelasan menu yang terdapat pada halaman administrator.

##### a. Form Tambah Produk

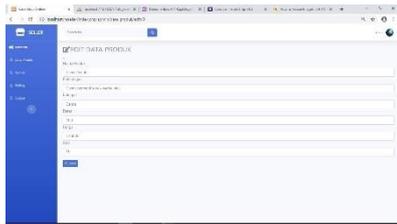
Pada halaman admin didalam halaman menu data produk terdapat *button* tambah produk, selanjutnya dari *button* tersebut akan muncul *form* tambah produk yang harus diisi oleh admin ketika akan menambah produk yang akan ditampilkan dihalaman beranda *website*. Tampilan *form* tambah data produk dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12 : Form Tambah Produk

##### b. Form Edit Produk

Pada halaman admin di menu data produk terdapat *button* aksi salah satunya *button edit*. Admin dapat mengubah, menambah detail produk melalui *form* edit data produk lalu disimpan untuk ditampilkan dihalaman beranda *website*. Tampilan *form* edit data produk dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13 : Form Edit Produk

### 4.3. Hasil Pengujian

Pada tahap pengujian ini nantinya akan dilakukan pengujian dengan cara melihat dari alur kerja dan *output* sistem yaitu pengujian *black box*, di mana *black box testing* ini digunakan untuk memperlihatkan fungsi-fungsi operasional *software* sehingga *input* dan *output* dihasilkan dengan tepat. Pengujian dapat dilihat pada tabel 5.1.

No	Test Case	Skenario Pengujian (Input)	Hasil Pengujian (Output)	Hasil
1.	Masukan username dan password salah	Masukan username dan password	Muncul peringatan username atau password salah	Valid
2.	Masuk kedalam menu tambahkan ke keranjang.	Belum terdaftar member	Muncul peringatan bahwa pengguna harus login atau daftar terlebih dahulu	Valid
3.	Masukan data produk belum lengkap	Masukan data produk yaitu nama produk, keterangan produk, kategori produk, kategori produk, harga produk, stok, dan gambar produk	Muncul peringatan bahwa data produk belum lengkap	Valid
4.	Memasukan password tidak sama saat daftar	Memasukan nama, username, password dan konfirmasi password.	Muncul peringatan pesan bahwa password tidak sama	Valid

## 5. PENUTUP

### 5.1. Simpulan

Kesimpulan dari hasil Proyek Tugas Akhir pada sistem pemesanan produk pada reseller baju muslimah menggunakan metode *User Centered Design* adalah sebagai berikut:

- Telah berhasil dibangun aplikasi *website* sebagai bahan informasi produk pada reseller baju muslimah dengan menampilkan gambar produk beserta dengan detail produk yang dijual.
- Dapat melakukan transaksi pembelian lebih efektif antara *reseller* dan pembeli.
- Pengguna dari sisi *customer* lebih mudah dalam transaksi karena adanya keranjang belanja produk.

Proses validasi dalam bertransaksi pembelian produk pada sistem telah berhasil diterapkan yaitu ketika pengunjung *website* akan berbelanja dengan langsung menambahkan produk kedalam keranjang belanja, maka sistem akan merespon bahwa pengunjung tersebut harus login terlebih dahulu atau daftar terlebih dahulu apabila belum menjadi member.

### 5.2. Saran

Dari hasil Proyek Tugas Akhir untuk pengembangan sistem pemesanan produk pada reseller baju muslimah menggunakan metode *User Centered Design* didapatkan saran-saran guna pengembangan lebih lanjut terhadap sistem. Saran-saran tersebut yaitu:

- Diharapkan untuk penelitian berikutnya dapat ditambahkan fasilitas penilaian dari pengunjung terkait produk yang disajikan pada sistem.
- Diharapkan untuk pengembangan berikutnya dapat ditambahkan layanan rating harga dalam pencarian produk.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adianto, T. R., Arifin, Z., Khairina, D. M., Mahakam, G. dan Palm, G., (2017), *Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Rumah Tinggal Di Perumahan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw) (Studi Kasus : Kota Samarinda)*, *Pros. Semin. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, hal. 197–201.=
- [2] Azhar (2017). *Negara Kesatuan RI Diprediksi Jadi Pengguna e-Commerce Terbesar Se-Asia Pasifik*. <https://digitalentrepreneur.id/pengguna-e-commerce>, diakses 13 Januari 2020
- [3] Bahri, S.K. dan Sjachriyanto, S., (2008), *Teknik Pemrograman Delphi*, Bandung: INFORMATIKA.

- [4] Ghoribi, S, K. A.. dan Djoko, H., (2018), *Pengaruh E-commerce, Kualitas Produk dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian*, hal. 1–7.
- [5] Hidayatullah, P. dan Kawistara J.K., (2017), *Pemrograman Web*, Bandung: Informatika Bandung.
- [6] <https://www.dosenpendidikan.co.id/reseller-adalah/>, diakses 25 November 2020
- [7] Hutahaeen, J. (2015), *Konsep Sistem Informasi*, Yogyakarta: Deepublish.
- [8] Moreira, A., (2013), *Pengertian Website dan Unsur-unsurnya*, (<http://anigia.mhs.narotama.ac.id>), diakses 10 Oktober 2020.
- [9] Rangga, A. S., (2019). *Perancangan Line Bot Layanan Pesan Antar Warung Makan “Dikampus” Menggunakan Metode User Centered Design*. Skripsi,S.I., Sistem Informasi, Universitas Telkom, Bandung.
- [10] Saputri, I.S.Y., Fadhli, M., Surya, I. (2017). *Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web*. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2), hal 269-278.
- [11] Sholikhin, A. dan Riasti B.K., (2013), *Pembangunan Sistem Informasi Inventarisasi Sekolah pada Dinas Pendidikan Kabupaten Rembang Berbasis Web*. *Indonesian Jurnal on Networking and Security (IJNS)* 2(2): 50-57.
- [12] Soeherman, M. dan Pinontoan (2008), *Designing Information System*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [13] Sumaryadi, A., (2014), *Mengenal Website dan Jenis-Jenis Website*, (<https://www.adisumaryadi.com>), diakses 15 Oktober 2020.C.V ANDI OFSET.
- [14] The PHP Group (2017), *PHP (Hypertext Preprocessor)*, <http://php.net>, diakses 08 Oktober 2020
- [15] Wijaya, A.S., (2019). *User Centered Design*. <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>, diakses 10 Oktober 2020.