



Jurnal Cakrawala Informasi

Journal Homepage: <http://www.itbsemarang.ac.id/sijies/index.php/jci>

e-Mail: jci@itbsemarang.ac.id



Perancangan e-Commerce untuk Mempermudah Proses Pemasaran Produk Masyarakat Studi Kasus pada Dusun Keji

Stanislaus Wahyu Eka M ^{1*}

Mechael Anwar ²

Saka Satria ³

Priyo Nugroho Adi ⁴

Hesti Ristanto ⁵

^{1, 2, 3, 4} Sistem dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Semarang

⁵ Manajemen, Institut Teknologi dan Bisnis Semarang

INFO ARTIKEL

Histori artikel:

Diterima : 06 Juni 2022
 Revisi : 16 Juni 2022
 Disetujui : 29 Juni 2022
 Publikasi : 30 Juni 2022

Kata kunci:

e-Commerce
 Internet
 Wordpress
 Pemasaran
 Unified Modelling Language (UML)

ABSTRACT

Currently, all areas of life can't be separated from the existence of information technology. For example in the business field, the use of information technology has also been very much, one of which is the skyrocketing e-Commerce business model in 2020 [1]. e-Commerce applications are used to support buying, selling, marketing products or services, as well as information via the internet [2]. Many national-scale e-commerce applications are available, including Shopee, Tokopedia, Lazada, Bukalapak, Blibli, and so on. Considering that the Covid-19 pandemic has not completely subsided, the existence of e-Commerce applications is very helpful for the economy of the people affected by the Covid-19 pandemic, including the residents of Dusun Keji. The Covid-19 pandemic has had an impact on the sales of products produced by the people of Dusun Keji. In addition, the PPKM policy has narrowed the space for the people of Dusun Keji to market their products. The people of Dusun Keji are not free to carry out the marketing process to other areas, thus affecting people's income. To help overcome these problems, the author aims to build a web-based e-commerce system or application. The e-Commerce application that is built will help the people of Dusun Keji in carrying out product marketing processes and transaction processes, so that they can help increase people's income, reduce poverty, reduce social inequality, and protect the environment, especially in Dusun Keji.

ABSTRAK

Saat ini, semua bidang kehidupan tidak terlepas dari adanya teknologi informasi. Sebagai contoh dalam bidang bisnis, pemanfaatan teknologi informasi juga sudah sangat banyak, yaitu salah satunya dengan semakin meroketnya model bisnis *e-Commerce* di tahun 2020 [1]. Aplikasi *e-Commerce* digunakan untuk mendukung kegiatan pembelian, penjualan, pemasaran produk atau jasa, serta informasi melalui jaringan internet [2]. Banyak aplikasi *e-Commerce* berskala nasional yang sudah tersedia, antara lain Shopee, Tokopedia, Lazada, Bukalapak, Blibli, dan lain sebagainya. Mengingat pandemi *Covid-19* belum reda sepenuhnya, keberadaan aplikasi *e-Commerce* sangat membantu perekonomian masyarakat yang terkena dampak pandemi *Covid-19*, termasuk warga masyarakat Dusun Keji. Pandemi *Covid-19* ini membawa dampak terhadap hasil penjualan produk-produk yang dihasilkan oleh masyarakat Dusun Keji. Ditambah adanya kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang membuat ruang gerak masyarakat Dusun Keji untuk memasarkan produk-produknya menjadi lebih sempit. Masyarakat Dusun Keji tidak leluasa untuk melakukan proses pemasaran ke daerah lain, sehingga mempengaruhi pendapatan masyarakat. Untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut, penulis bertujuan membangun sebuah sistem atau aplikasi *e-Commerce* berbasis *web*. Aplikasi *e-Commerce* yang dibangun akan membantu masyarakat Dusun Keji dalam melakukan proses pemasaran produk maupun proses transaksi, sehingga dapat membantu meningkatkan pendapatan masyarakat, mengurangi kemiskinan, mengurangi kesenjangan sosial, dan melindungi lingkungan khususnya di Dusun Keji.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi merupakan kata yang sudah tidak asing lagi bagi telinga masyarakat di dunia. Menurut Indrajit (2016), teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang berkaitan dengan pengolahan data menjadi sebuah informasi dan proses penyaluran data atau informasi tersebut dalam batas ruang dan waktu [3]. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat ini membawa dunia memasuki sebuah era baru yang lebih cepat dari yang dibayangkan sebelumnya [3]. Tidak ada yang dapat menahan laju perkembangan teknologi informasi [3]. Dengan adanya teknologi informasi ini

menghilangkan garis-garis batas antar negara dalam hal aliran data dan informasi [3]. Semua bidang kehidupan tidak terlepas dari adanya teknologi informasi. Bidang pendidikan saat ini sudah banyak memanfaatkan produk-produk teknologi informasi, misalnya penggunaan jaringan internet melalui beberapa *platform* seperti *Google Classroom*, *Zoom*, *Google Meet*, *MyBest*, atau *FreeConferenceCall* untuk melakukan kegiatan belajar mengajar jarak jauh. Pemanfaatan teknologi informasi di bidang kesehatan, antara lain adanya layanan *telemedicine* [4]. Dalam bidang bisnis, pemanfaatan teknologi informasi juga sudah sangat banyak, yaitu salah satunya dengan semakin meroketnya model bisnis *e-Commerce* di tahun 2020 [1].

Definisi *e-Commerce* adalah suatu perangkat teknologi bersifat dinamis, yang terdiri dari proses bisnis dan aplikasi yang dapat menghubungkan konsumen, perusahaan, dan kelompok atau komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan melakukan pertukaran elektronik barang [5]. Aplikasi *e-Commerce* digunakan untuk mendukung kegiatan pembelian, penjualan, pemasaran produk atau jasa, serta informasi melalui jaringan internet [6]. Saat ini sudah banyak aplikasi *e-Commerce* berskala besar yang tersedia, antara lain Shopee, Tokopedia, Lazada, Bukalapak, Blibli, dan lain sebagainya. Aplikasi-aplikasi *e-Commerce* tersebut sudah berskala nasional, di dalamnya banyak terdapat berbagai toko atau penjual dengan berbagai macam produk. Aplikasi jual-beli *online* ini sangat membantu masyarakat dalam melakukan transaksi jual-beli. Mengingat pandemi *Covid-19* belum reda sepenuhnya, keberadaan aplikasi *e-Commerce* sangat membantu perekonomian masyarakat yang terkena dampak pandemi *Covid-19*, termasuk

warga masyarakat Dusun Keji. Berdasarkan *survey* yang telah dilakukan oleh penulis, masyarakat Dusun Keji telah mampu menghasilkan beberapa produk. Produk-produk tersebut berupa hasil pertanian, perkebunan, keterampilan, produk olahan, dan lain sebagainya. Pandemi *Covid-19* ini membawa dampak terhadap hasil penjualan produk-produk tersebut. Adanya kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), membuat ruang gerak masyarakat Dusun Keji untuk memasarkan produk-produknya menjadi lebih sempit. Masyarakat Dusun Keji tidak leluasa untuk melakukan proses pemasaran ke daerah lain, sehingga mempengaruhi pendapatan masyarakat.

Untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut, penulis bertujuan membangun sebuah sistem atau aplikasi *e-Commerce* berbasis *web*. Aplikasi *e-Commerce* yang dibangun akan membantu masyarakat Dusun Keji dalam melakukan proses pemasaran produk maupun proses transaksi, sehingga dapat membantu meningkatkan pendapatan masyarakat, mengurangi kemiskinan, mengurangi kesenjangan sosial, dan melindungi lingkungan khususnya di Dusun Keji.

TINJAUAN PUSTAKA

A. *e-Commerce*

e-Commerce merupakan suatu perangkat teknologi bersifat dinamis, yang terdiri dari proses bisnis dan aplikasi yang dapat menghubungkan konsumen, perusahaan, dan kelompok atau komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan melakukan pertukaran elektronik barang [5]. *e-Commerce* digunakan untuk mendukung kegiatan pembelian, penjualan, pemasaran produk atau jasa, serta informasi melalui jaringan internet [6]. Pada

umumnya, *e-Commerce* dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu *business to business* (B2B) dan *business to customer* (B2C) [6]. Pada perkembangannya, muncul dua kategori baru, yaitu *customer to customer* (C2C) dan *customer to business* (C2B) [6].

1. *Business to Business* (B2B)

B2B merupakan penjualan produk atau jasa yang melibatkan beberapa perusahaan dan prosesnya dilakukan melalui sistem otomatisasi. Secara umum, perusahaan yang terlibat di dalamnya antara lain *supplier*, pabrik, distributor, retail, dan sebagainya. Transaksi yang terjadi dilakukan secara langsung melalui sistem. Model bisnis seperti ini sudah banyak diterapkan, misalnya pada Wal-Mart, Alibaba.com, dan lain sebagainya. Adapun keuntungan model bisnis seperti ini yaitu dapat meningkatkan pendapatan, mempercepat proses pengiriman, menghemat biaya dengan mengurangi biaya administrasi, serta dapat meningkatkan pelayanan pelanggan.

2. *Business to Customer* (B2C)

Model bisnis B2C melibatkan interaksi dan proses transaksi antara sebuah perusahaan penjual dengan para konsumen. Adapun perusahaan-perusahaan yang menerapkan model ini antara lain Dell (www.dell.com), Cisco (www.cisco.com), Amazon (www.amazon.com), dan lain sebagainya.

3. *Customer to Customer* (C2C)

C2C yang juga disebut model bisnis *person to person* merupakan model bisnis (perdagangan) yang terjadi antara konsumen dengan konsumen melalui jaringan internet. Situs-situs seperti eBay (www.ebay.com), Tokobagus.com (www.tokobagus.com),

Shopee (www.shopee.co.id), Tokopedia (www.tokopedia.com), merupakan contoh situs yang menyediakan sarana untuk penjualan dan pembelian yang terjadi diantara para konsumen itu sendiri.

4. *Customer to Business (C2B)*

Pada prinsipnya, model bisnis C2B ini menyediakan sarana bagi individual untuk dapat menawarkan produk atau jasa ke perusahaan. Contoh situs penyedia layanan ini antara lain Amazon (www.amazon.com), Survey Scout (www.surveyscout.com), Fotolia (www.fotolia.com), Jobster (www.jobster.com), dan lain sebagainya.

B. Internet

Internet merupakan jaringan terbesar yang menghubungkan jutaan komputer dan perangkat teknologi lainnya yang tersebar di seluruh penjuru dunia dan tidak terikat pada organisasi manapun [6]. Internet atau *Interconnection Network* adalah sekumpulan jaringan komputer yang terhubung menjadi sebuah sistem teratur [2]. Jaringan tersebut diatur oleh sebuah protokol yang disebut *Transfer Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP)* [2]. Melalui jaringan internet, berbagai perangkat teknologi dapat terhubung dan dapat digunakan untuk bertukar data dan informasi. Data dan informasi di sini dapat berupa teks, gambar, audio, maupun video. Aplikasi yang digunakan untuk sharing data dan informasi di internet adalah *World Wide Web* atau disingkat dengan WWW. Berbagai hal yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet, antara lain [2]:

1. Penggunaan internet dalam proses belajar mengajar (bidang pendidikan),
2. Penggunaan internet untuk efisiensi waktu,

3. Penggunaan internet untuk promosi bisnis dan inovasi,
4. Penggunaan internet untuk belanja (*shopping*),
5. Penggunaan internet untuk riset dan pengembangan,
6. Penggunaan internet untuk komunikasi,
7. Penggunaan internet untuk pekerjaan jarak jauh dan penyediaan layanan bisnis,
8. Penggunaan internet dalam manajemen keuangan,
9. Penggunaan internet untuk kemudahan akses kebijakan Pemerintah,
10. dan lain sebagainya.

C. WordPress

WordPress merupakan salah satu *Content Management System (CMS)* yang dapat digunakan untuk membuat *website* atau *blog* [7]. Terdapat berbagai macam CMS, antara lain Joomla, DotNetNuke, WordPress, Drupal, Moodle, dan lain sebagainya. Penggunaan WordPress sangat mudah dan *user friendly*. WordPress dapat digunakan untuk membuat *website* perusahaan maupun *blog* pribadi. Pembuatan *website* atau *blog* menggunakan WordPress dapat dilakukan secara *online* (www.wordpress.com) maupun *offline*. WordPress merupakan CMS berbayar, yang artinya untuk bisa menggunakan seluruh fitur yang disediakan harus membayar atau dengan kata lain membelinya [7]. Berikut ini adalah tampilan WordPress *online*:



Gambar 1. Tampilan WordPress *Online*

D. *Unified Modelling Language (UML)*

Unified Modelling Language (UML) merupakan bahasa pemodelan sistem atau perangkat lunak (*software*) berorientasi objek [5] atau dengan kata lain UML merupakan suatu teknik untuk memodelkan sistem [8]. UML ditemukan oleh Grady Booch, Ivar Jacobson, dan James Rumbaugh. Diagram-diagram pada UML dibagi menjadi dua kelompok, yaitu [8]:

1. *Structure diagram*

Structure diagram menggambarkan data dan hubungan statis dalam sebuah sistem informasi. *Structure diagram* terdiri dari *package*, *object*, *component*, *class*, *deployment*, *composite structure*, dan *profile diagram*.

2. *Behavior diagram*

Behavior diagram menggambarkan hubungan yang dinamis antar objek yang mewakili sistem informasi. *Behavior diagram* terdiri dari *sequence*, *timing*, *interaction overview*, *activity*, *use case*, *protocol state machine*, *communication*, dan *behavior state machine diagram*.

METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* yang paling sederhana [9]. Berikut ini tahapan dari metode *waterfall*:

1. Analisa kebutuhan (*analysis*)

Pada tahapan ini dilakukan proses pengumpulan kebutuhan *user* agar sistem yang dibangun sesuai dengan yang dibutuhkan oleh *user*.

2. Perancangan (*design*)

Pada tahapan ini dilakukan proses transformasi kebutuhan *user* yang diperoleh dari tahapan analisa kebutuhan menjadi representasi perancangan agar dapat diimplementasikan menjadi program aplikasi. Untuk melakukan perancangan sistem ini digunakan *Unified Modelling Language (UML)*.

3. Penulisan code (*coding*)

Hasil perancangan diterjemahkan ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, pada pembangunan *e-Commerce* ini digunakan bahasa pemrograman PHP melalui CMS WordPress.

4. Pengujian (*testing*)

Pada tahapan pengujian dilakukan pemeriksaan apakah aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan *user* dan berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

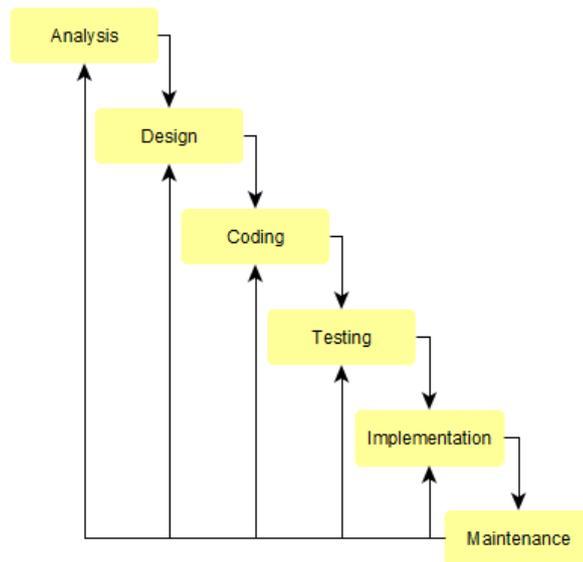
5. Implementasi (*implementation*)

Implementasi dilakukan setelah lolos dari tahapan pengujian. Pada tahapan ini juga dilakukan integrasi dengan perangkat pendukung lainnya.

6. Perawatan (*maintenance*)

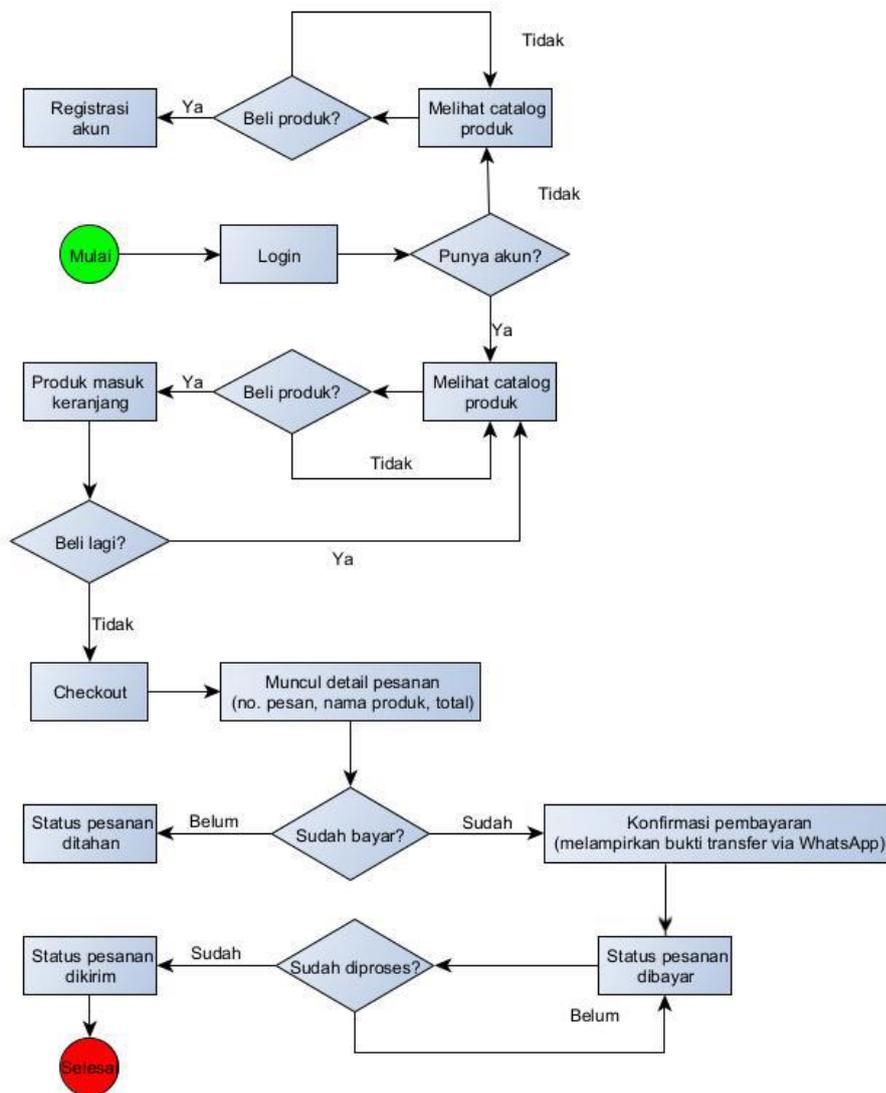
Aplikasi yang telah diimplementasikan juga memerlukan pemeliharaan dengan memperhatikan beberapa aspek, antara lain:

- penanganan perkembangan data seiring dengan berjalannya waktu,
- keamanan sistem,
- perbaikan terhadap *error* atau *bug*,
- penambahan fitur yang dibutuhkan,
- penanganan terhadap perkembangan dan kemajuan teknologi.



Gambar 2. Metode *Waterfall*

Berikut ini gambar *flowchart diagram* dari sistem yang dibangun:



Gambar 3. *Flowchart Diagram*

PEMBAHASAN DAN HASIL

A. Analisa kebutuhan (*analysis*)

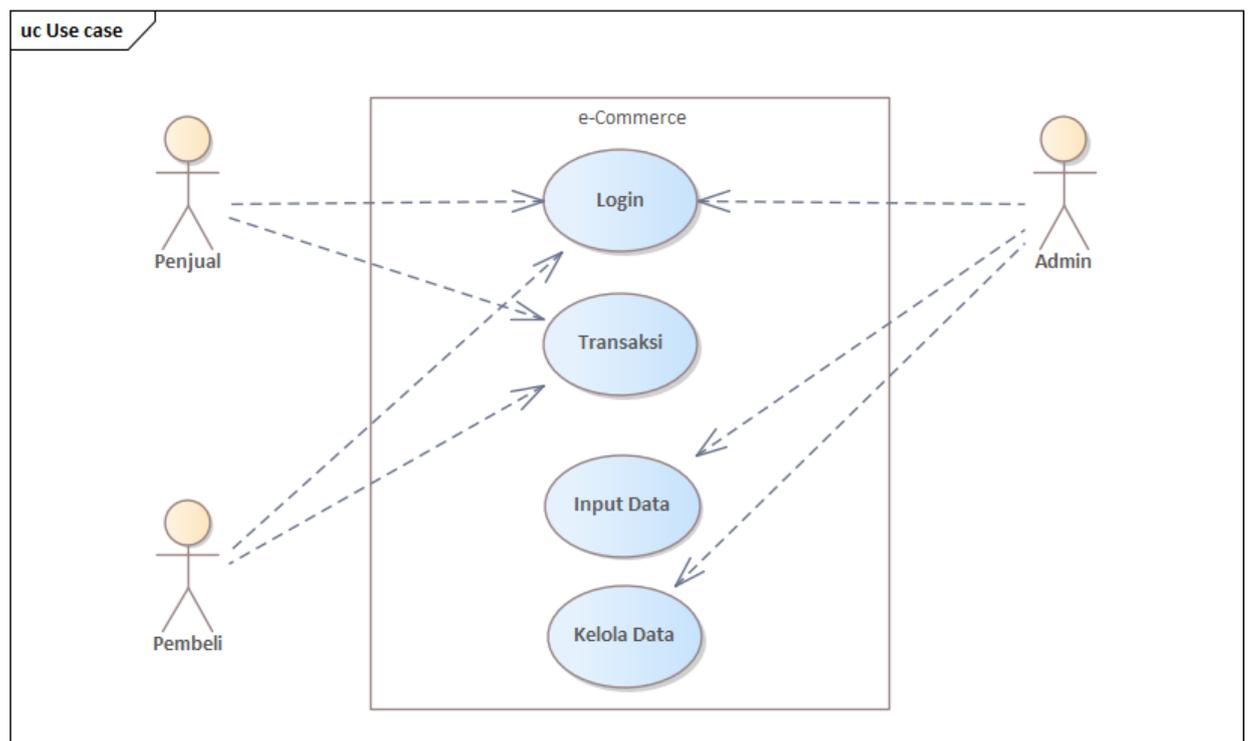
Pada aplikasi yang dibangun ini terdapat tiga pengguna yang dapat berinteraksi, yaitu penjual (warga Dusun Keji), admin, dan pembeli. Setiap pengguna mempunyai kebutuhan terhadap sistem yang berbeda-beda. Untuk penjual yang dalam hal ini adalah warga Dusun Keji mempunyai kebutuhan untuk dapat memasarkan produk mereka melalui aplikasi yang dibangun. Mereka berharap bisa mendapatkan konsumen lebih banyak dan dapat memperluas daerah pemasaran karena selama ini lingkup pemasaran mereka terbatas. Bagian admin di sini bertugas mengelola data yang diperoleh dari para penjual maupun pembeli, antara lain data penjual, data produk, data pelanggan, data pembelian, data penjualan, data retur, dan data stok barang. Pengguna dari sisi pembeli dapat mengetahui informasi produk yang diperjualbelikan. Melalui aplikasi ini juga, pembeli juga dapat melakukan transaksinya.

B. Perancangan (*design*)

Berikut ini adalah beberapa gambar diagram perancangan sistem menggunakan UML:

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan fungsi dasar dari sebuah sistem informasi. Menurut Dennis, *et al* (2015), *use case diagram* mendeskripsikan bagaimana cara sebuah sistem informasi berinteraksi dengan lingkungannya [8]. Pada *use case diagram*, setiap *actor* mempunyai hak yang berbeda, hal ini merupakan salah satu bentuk keamanan dari sistem *web e-Commerce* yang dibangun. *e-Commerce* berbasis *website* ini tidak hanya digunakan untuk proses transaksi saja, tetapi juga dapat digunakan sebagai media promosi dan pemasaran bagi warga masyarakat khususnya Dusun Keji dalam memperkenalkan produk yang dihasilkan kepada masyarakat luas.

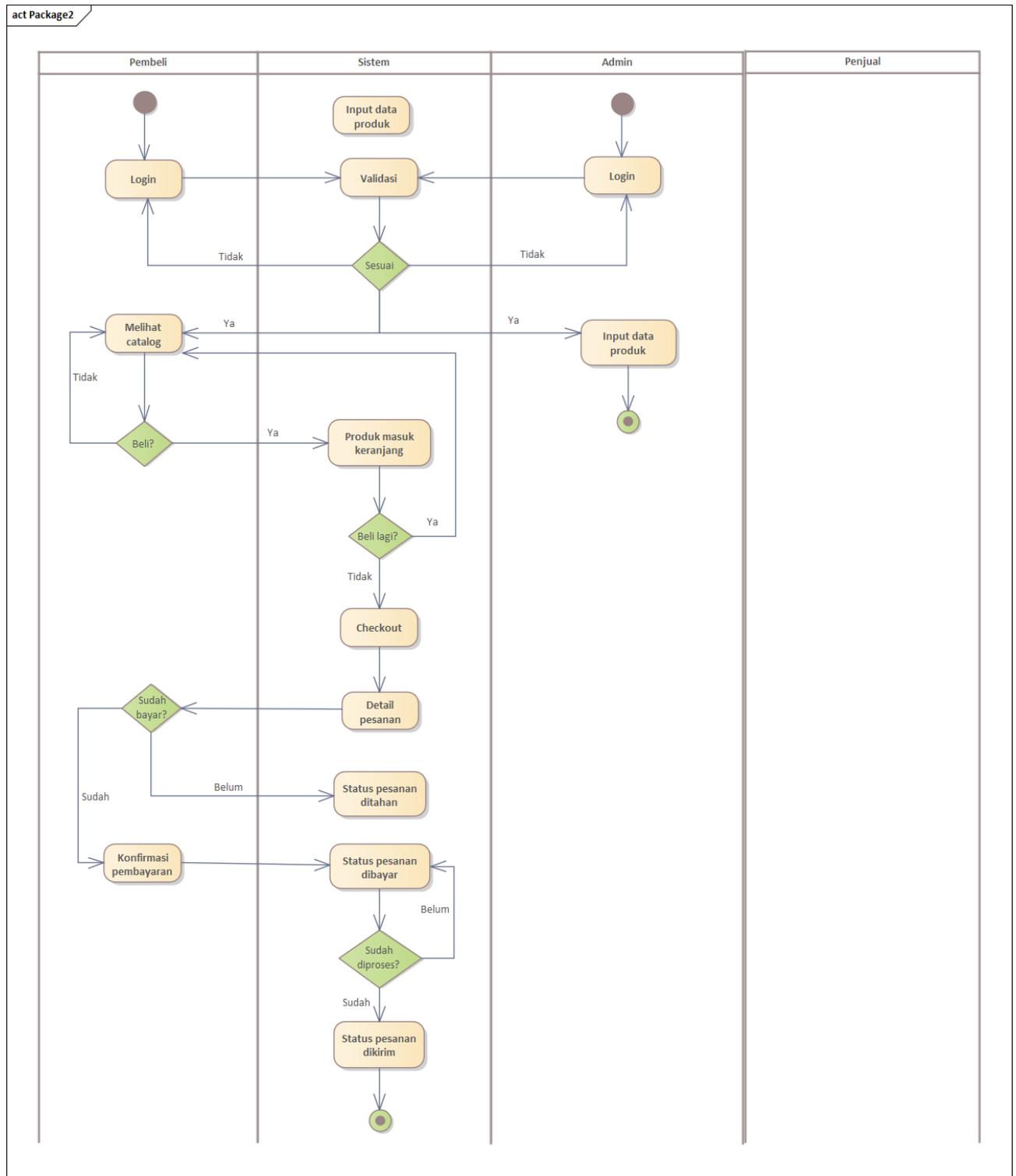


Gambar 4. *Use Case Diagram*

2. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan kegiatan utama dan hubungan (relasi) antar kegiatan yang terjadi pada suatu proses

(Dennis, *et al*, 2015) [8]. Proses bisnis yang terjadi pada sistem e-Commerce ini dituangkan dalam *activity diagram*. *Activity diagram* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. Activity Diagram

Pada *activity diagram* proses bisnis *web e-Commerce*, terlihat bahwa sistem baru yang diusulkan lebih efisien dari sisi waktu, tenaga, biaya. Waktu, tenaga, dan biaya yang digunakan dalam proses transaksi dan pemasaran dapat dikurangi. Proses transaksi dapat dilacak melalui sistem yang dibangun. Data transaksi tersimpan secara aman dan tidak memakan biaya dan tempat penyimpanan yang banyak.

C. Penulisan *code* (*coding*)

Pada penelitian ini, rancangan hasil penelitian adalah membangun sebuah aplikasi *e-Commerce* berbasis *web*. Untuk *user interface* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML melalui CMS WordPress. Sedangkan untuk *database* menggunakan MySQL.

D. Pengujian (*testing*)

Proses pengujian yang dilakukan terdiri dari:

1. Verifikasi, pada tahap ini pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan model konseptual yang dirancang. Berdasarkan hasil verifikasi, *e-Commerce* berbasis *web* yang dibangun sudah sesuai dengan perancangan model konseptual.
2. Validasi, pada tahap ini pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah mewakili tujuan perancangan yang sesuai kebutuhan pengguna. Berdasarkan hasil validasi, sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna, dalam hal kemudahan dalam proses transaksi,

pemasaran, dan pengelolaan serta keamanan data.

3. Uji *prototype*, pada tahap ini pengujian dilakukan untuk membandingkan antara sistem lama yang telah berjalan dengan sistem baru yang dibangun. Berdasarkan hasil uji *prototype*, sistem yang dibangun lebih efektif dan efisien dari sisi tenaga, biaya, dan waktu.

Metode pengujian sistem yang digunakan adalah metode *black box*. Pengujian *black box* bertujuan untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan tujuan dan sudah layak digunakan. *Black box testing* merupakan pengujian dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsi dari sistem. Berikut ini adalah 10 kriteria pengujian metode *black box* [10]:

a. *Equivalence partitioning*

Kriteria pengujian ini dilakukan pada *form* aplikasi *e-commerce* dengan cara melakukan *input* data yang tidak sesuai dengan tipe data atau *input* secara random.

b. *Boundary value analysis*

Kriteria pengujian ini untuk memastikan bahwa data yang *diinput* jika melebihi panjang data yang ditentukan tidak dapat tersimpan pada *database* dan aplikasi hanya bisa menyimpan data yang sesuai.

c. *Comparison testing*

Kriteria pengujian ini membandingkan *interface* aplikasi pada *web browser* yang berbeda. Pada kriteria pengujian ini dilakukan pengujian setiap versi dengan data yang sama untuk memastikan ketika

dijalankan menghasilkan *output* yang sama.

d. *Sample testing*

Kriteria pengujian ini untuk memastikan bahwa fungsi pencarian dapat berjalan dengan baik.

e. *Robustness testing*

Pengujian dengan memasukkan data secara acak untuk memastikan bahwa tidak ada kesalahan jika memasukkan data yang tidak valid (tidak sesuai) dan ketika aplikasi menampilkan *output* yang tidak valid, aplikasi tidak mengalami kegagalan.

f. *Behavior testing*

Kriteria pengujian ini dilakukan dengan melakukan input data baru berkali-kali untuk mengetahui apakah aplikasi dapat menyimpan data dalam jumlah banyak.

g. *Performance testing*

Kriteria pengujian ini dilakukan untuk evaluasi aplikasi apakah sudah beroperasi dengan benar.

h. *Requirement testing*

Kriteria pengujian ini dilakukan hanya untuk melihat spesifikasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak aplikasi mulai dari pembangunan sampai dengan proses pengujian.

i. *Endurance testing*

Kriteria pengujian ini untuk memastikan bahwa operasi matematika pada aplikasi sudah sesuai.

j. *Cause-effect relationship testing*

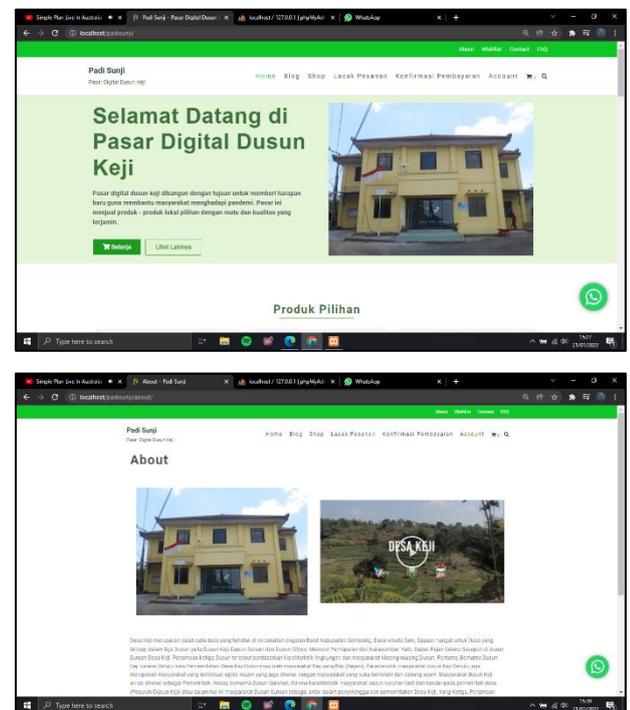
Kriteria pengujian ini melibatkan kondisi input dan aliran data mulai dari proses *create, read, update, dan delete*.

E. Implementasi (*implementation*)

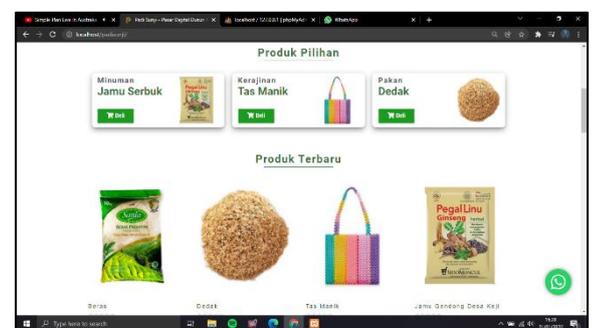
Pada proses implementasi sistem yang dibangun ini, beberapa kegiatan yang dilakukan antara lain:

1. *Input* data produk.
2. Proses transaksi.
3. Proses pelacakan pesanan.
4. Proses konfirmasi pembayaran.
5. Pengelolaan akun.

Adapun tampilan *web e-Commerce* yang dibangun, yaitu:



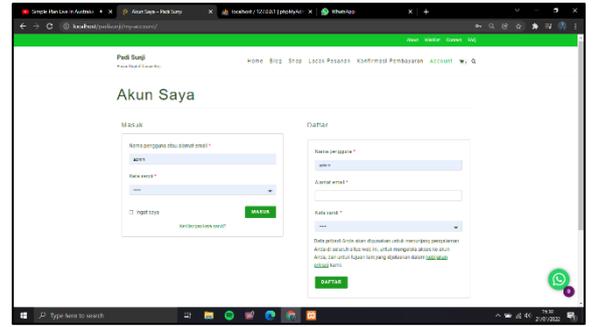
Gambar 6. *Homepage*



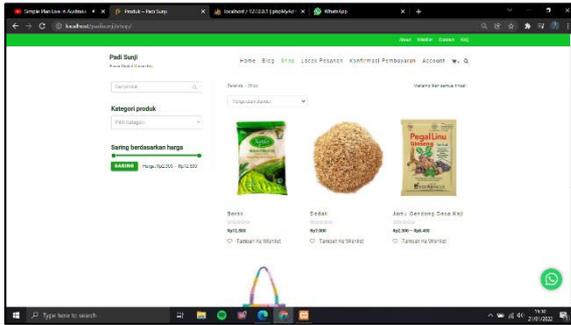
Gambar 7. *Halaman Produk*



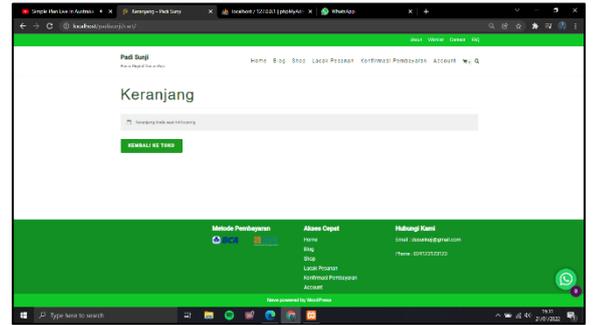
Gambar 8. Halaman *Blog* dan Berita



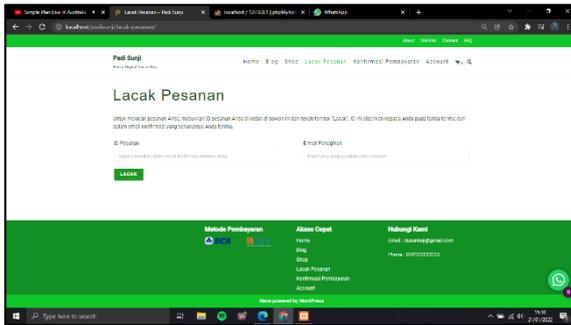
Gambar 12. Halaman Pengelolaan Akun



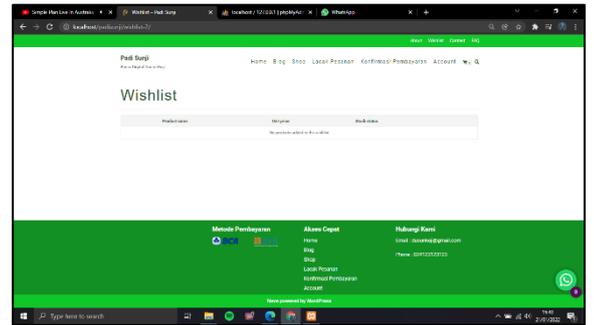
Gambar 9. Halaman Katalog



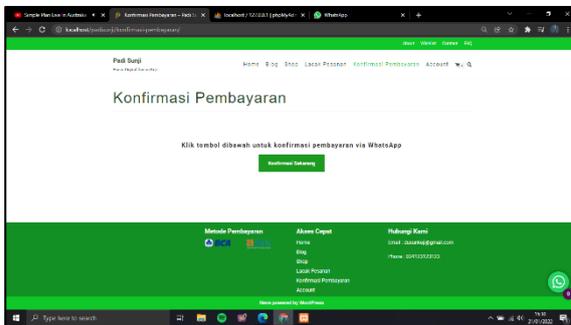
Gambar 13. Halaman Keranjang Belanja



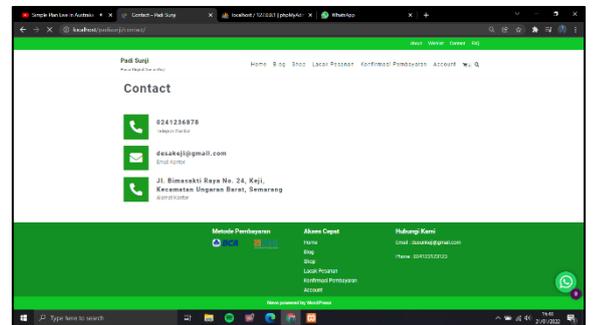
Gambar 10. Halaman Pelacakan Pesanan



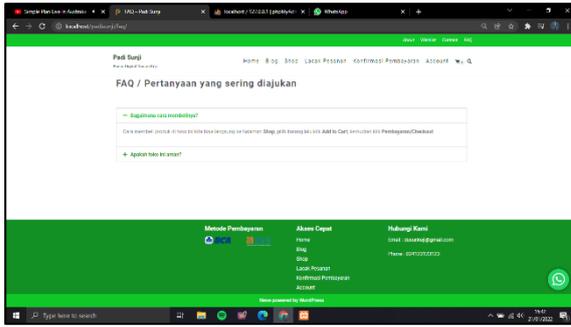
Gambar 14. Halaman *Wishlist*



Gambar 11. Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 15. Halaman Kontak



Gambar 16. Halaman FAQ Section



Gambar 17. Dashboard Admin

F. Perawatan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan bahwa aplikasi *e-Commerce* yang sudah dibangun ini mengalami perubahan karena adanya kesalahan yang tidak terdeteksi pada saat proses pengujian. Tahap pemeliharaan yang dilakukan adalah dengan mengulang proses pengembangan sistem dari tahap paling awal, yaitu analisa kebutuhan sistem untuk sistem yang sudah terbangun ini, bukan untuk membangun sistem baru.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan suatu sistem *e-Commerce* berbasis *website* untuk produk-produk yang dihasilkan oleh masyarakat Dusun Keji dengan tujuan untuk mendukung dan memperluas pangsa pasar dari produk-produk yang dihasilkan tersebut. Dengan adanya *e-Commerce* ini dapat memperluas jangkauan pemasaran sekaligus memperkenalkan produk-produk apa saja yang

dihasilkan oleh masyarakat Dusun Keji. Konsumen dapat memperoleh informasi berkaitan dengan produk yang dikehendaki dan dapat melakukan proses transaksi secara *online*. *e-Commerce* ini memberikan banyak peluang baru bagi masyarakat setempat yang ingin mengembangkan produknya. Selain itu, dengan adanya *e-Commerce* ini, dapat meningkatkan efisiensi dari sisi waktu, tenaga, dan biaya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Susafaati, N. Hidayatun, and H. Murtina, "Pembangunan Web *e-Commerce* B2B untuk Meningkatkan Pemasaran dan Penjualan Produk Menggunakan Linear Sequential Model," *J. Inform. dan Komput.*, vol. 22, no. 2, pp. 205–214, 2020.
- [2] J. Dalle, A. Akrim, and Baharuddin, *Pengantar Teknologi Informasi*. Depok: Rajawali Pers, 2020.
- [3] R. E. Indrajit, *Konsep Dasar Sistem dan Teknologi Informasi*. Jakarta: The Preinexus, 2016.
- [4] R. D. Lestari, "Perlindungan Hukum bagi Pasien dalam Telemedicine," *J. Cakrawala Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 51–65, 2021.
- [5] S. Handayani, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *e-Commerce* Studi Kasus Toko Kun Jakarta," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, pp. 182–189, 2018.
- [6] A. Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi, Revisi*. Research Gate, 2014.
- [7] P. W. Team, "Mengenal WordPress," 2015. <https://psi.itats.ac.id/>.
- [8] Fintri Indriyani, Yunita, D. A. Muthia, A. Surniandari, and Sriyadi, *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Jakarta: Bina Sarana Informatika Jakarta, 2019.

- [9] R. A. M. S. Sukamto, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2013.
- [10] U. Hanifah, R. Alit, and Sugiarto, "Penggunaan Metode Black Box pada Pengujian Sistem Informasi Surat Keluar Masuk," *SCAN*, vol. XI, no. 2, pp. 33–40, 2016.