

# Pembuatan Sistem Informasi E-Commerce pada Toko Az-Zahra Menggunakan Framework Laravel

## Development of E-Commerce Information System at Az-Zahra Shop Using Laravel Framework

Nawaf Naofal<sup>1</sup>, Muhammad Rifqi Daffa Ulhaq<sup>2</sup>, Cahyo Prianto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Politeknik Pos Indonesia, Bandung, Indonesia

### Article Info

#### Genesis Artikel:

Diterima, 13 Maret 2022

Direvisi, 14 Maret 2022

Disetujui, 14 Maret 2022

#### Kata Kunci:

E-Commerce

Laravel

PHP

Website

### ABSTRAK

Toko Furniture Az-zahra adalah toko furniture yang beralamatkan di Jalan raya pasar Cipunagara, Subang, Jawa Barat. Dalam proses bisnisnya, sebagai upaya untuk memperluas jangkauan konsumen serta bergerak kearah digitalisasi maka, dirancang sebuah sistem e-commerce berbasis website bernama e-fazastore yang diharapkan dapat membantu toko furniture az-zahra dalam proses bisnis yang dijalankan. Dengan adanya sistem e-commerce ini akan membantu dalam beberapa aktivitas seperti penjualan dan pengelolaan data furniture, pengelolaan data pesanan pelanggan serta memudahkan transaksi antar kedua belah pihak yaitu penjual dan para pelanggannya, serta memudahkan dalam mengetahui persediaan barang yang tersedia. Sistem yang dibangun menggunakan framework laravel dengan sistem perancangan arsitektur MVC (Model, View, Controller), yaitu sebuah metode perancangan yang membagi struktur program menjadi tiga bagian utama, yaitu data (Model), tampilan sistem (View) dan cara mengoperasikan suatu alur data (Controller) yang ada didalam sistem.

### ABSTRACT

*Az-zahra Furniture Store is a furniture store which is located at Jalan Raya Pasar Cipunagara, Subang, West Java. In its business process, as an effort to expand the reach of consumers and move towards digitization, a website-based e-commerce system called e-fazastore is designed which is expected to help az-zahra furniture store in running business processes. With this e-commerce system, it will assist in several activities such as selling and managing furniture data, managing customer order data and facilitating transactions between the two parties, namely the seller and their customers, as well as making it easier to find out the available inventory. The system is built using the Laravel framework with an MVC (Model, View, Controller) architectural design system, which is a design method that divides the program structure into three main parts, namely data (Model), system view (View) and how to operate a data flow (Model). controller) in the system.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



### Penulis Korespondensi:

Cahyo Prianto,

Program Studi Teknik Informatika,

Politeknik Pos Indonesia,

Email: cahyoprianto@poltekpos.ac.id

## 1. PENDAHULUAN

terjadi di tengah masyarakat, tidak hanya di dunia nyata, pelaksanaannya kini dapat dilakukan di dunia maya melalui e-commerce. Electronic Commerce atau yang populer dikenal dengan E-Commerce adalah proses bisnis yang melibatkan perusahaan, konsumen, pedagang, services provider yang memanfaatkan jaringan internet, dan juga alat elektronik yang mendukungnya [1]. E-Commerce adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis [2]. E-Commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa yang dilakukan oleh konsumen melalui sistem elektronik seperti internet, WWW (*World Wide Web*), atau jaringan komputer lainnya [3].

Dimana hal tersebut memaksa toko-toko konvensional harus memiliki media nya sendiri untuk mempromosikan produk yang dijualnya melalui internet. Kemudian perilaku masyarakat yang gemar bertransaksi secara daring karena segala kemudahan yang dimilikinya, hal ini semakin membuktikan bahwa e-commerce memang menjadi sarana yang tepat dalam cara bertransaksi pada masa ini. Seperti kasus yang terjadi pada toko furniture az-zahra, promosi produk pada toko tersebut hanya sebatas sosial media, cara yang sebenarnya tidak salah namun kurang efektif dalam penyampaian informasi produk dan proses penjualannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penelitian ini berinisiatif merancang sistem untuk Toko Furniture Az-Zahra. Sistem yang akan dirancang adalah sistem yang berbasis website. Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet [4]. Web menurut Gregorius merupakan kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman dinamakan homepage. Website menurut Hakim Lukmanul merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh [5]. Menurut Yuhefizar website merupakan keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi [6].

Perancangan website e-commerce ini, akan menggunakan bahasa pemrograman PHP. PHP adalah bahasa pemrograman khusus yang digunakan oleh pengguna Web untuk membuat sebuah sistem, dan juga php adalah tools yang sangat penting ketika kita ingin membuat sebuah sistem didalam sebuah website [7]. PHP atau kependekan dari Hypertext Preprocessor adalah salah satu bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML [8]. PHP merupakan singkatan dari PHP Hypertext Preprocessor yang digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen HTML. PHP merupakan software open source yang disebar dan di lisensi kan secara gratis serta dapat didownload secara bebas dari situs resminya <http://www.php.net> [9].

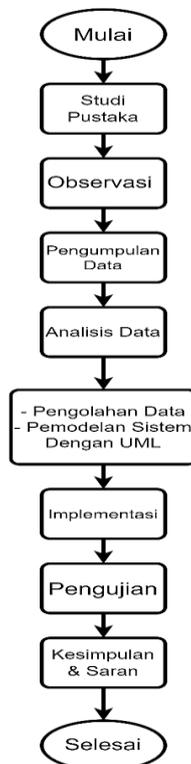
Kemudian untuk mempermudah perancangan front-end dan back-end website, akan menggunakan salah satu framework yaitu laravel. Laravel adalah sebuah MVC web development framework yang didesain untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan dan perbaikan serta meningkatkan produktifitas pekerjaan dengan sintaks yang bersih dan fungsional yang dapat mengurangi banyak waktu untuk implementasi [10]. Laravel adalah framework berbasis PHP yang sifatnya open source, dan menggunakan konsep model-view-controller [11]. Framework laravel adalah sebuah kerangka kerja open source yang diciptakan oleh Taylor Otwell. Laravel merupakan framework bundle, migrasi dan artisan CLI (Command Line Interface) yang menawarkan seperangkat alat dan arsitektur aplikasi yang menggabungkan banyak fitur terbaik dari kerangka kerja seperti Code igniter, Yii, ASP.NET MVC, Ruby on Rails, Sinatra dan lain-lain. Laravel memiliki seperangkat sangat kaya fitur yang akan meningkatkan kecepatan pengembangan web [12]. Sedangkan untuk pengelolaan data dari berbagai proses bisnis yang terjadi, sistem ini akan menggunakan database. Database merupakan sistem penyimpanan yang menyimpan kumpulan informasi yang disusun sehingga mudah untuk diakses [13]. Basis data adalah kumpulan file-file yang saling berelasi, relasi tersebut biasa ditunjukkan dengan kunci dari tiap file yang ada. Satu basis data menunjukkan kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup informasi. Dalam satu file terdapat record-record yang sejenis, sama besar, sama bentuk, merupakan satu kumpulan entitas yang seragam. Satu record terdiri dari field-field yang saling berhubungan untuk menunjukkan bahwa field tersebut dalam satu pengertian yang lengkap dan direkam dalam satu record. Suatu sistem manajemen basis data berisi satu koleksi data yang saling berelasi dan satu set program untuk mengakses data tersebut. Jadi sistem manajemen basis data dan set program pengelola untuk menambah data, menghapus data, mengambil data dan membaca data [14]. Database menurut Minarni & Susanti, 2014 merupakan kumpulan data (elementer) yang secara logic berkaitan dalam mempresentasikan fenomena/ fakta secara terstruktur.

## 2. METODE PENELITIAN

Alur kegiatan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1. Gambar 1 menunjukkan garis besar pelaksanaan dari penelitian ini.

1. Proses studi pustaka pada penelitian ini yaitu mencari referensi penelitian lain yang serupa, guna mengetahui bahasan, permasalahan serta solusi dari penelitian yang dihadapi.
2. Proses observasi dari penelitian ini yaitu peneliti melakukan kunjungan langsung ke toko bersangkutan, guna melihat secara langsung proses bisnis yang terjadi. dalam domain tertentu untuk mendukung aplikasi dalam *sistem* tertentu [15].

3. Proses pengumpulan data, untuk mendapatkan informasi utama secara lengkap serta akurat maka dilakukan metode observasi dan wawancara, dimana peneliti meng observasi data-data yang digunakan pada proses bertransaksi di toko yang bersangkutan.
4. Analisis, metode yang digunakan untuk menganalisis mekanisme sistem adalah analisis *PIECES*. Yaitu Analisis terhadap konsumen menggunakan kuisisioner analisis sistem awal dan sistem usulan (*Performance, Informations, Efficiency* dan *Service*). Analisis ini menggunakan analisis perbedaan tingkat kepentingan antara sebelum dan sesudah perbaikan dengan atribut yang sama dan perlakuan yang berbeda antara sistem yang berjalan dan sistem usulan dengan pendekatan uji beda (*Paired Sample T-Test*) [16].
5. Pengolahan data, pada proses pengolahan ini akan menggunakan basis data sebagai wadah untuk data-data yang akan digunakan pada proses bisnis. Kemudian untuk perancangan, pada proses ini akan memodelkan rancangan basis data menggunakan *Physical Data Model (PDM)* dan memodelkan fitur-fitur sistem akan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).
6. Implementasi, pada proses ini akan dilakukan implementasi perancangan sistem berdasarkan kebutuhan, dimana kebutuhan-kebutuhan tersebut telah dianalisis melalui serangkaian kegiatan sebelumnya.
7. Pengujian, pada proses ini akan menggunakan *black box* sebagai metode pengujian sistem yang telah dirancang, yaitu merupakan pengujian yang menitikberatkan pada kesesuaian kebutuhan fungsional sistem, kesesuaian alur data hingga tampilan.
8. Kesimpulan & saran, pada tahap ini akan dibahas hasil dari fungsional sistem yang dirancang untuk selanjutnya dapat diidentifikasi saran serta perbaikan pada sistem.



Gambar 1. Alur Kegiatan Penelitian

### 3. HASIL DAN ANALISIS

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, akan dibuat tabel analisis *PIECES* yang disajikan dengan tabel. Dilanjutkan dengan pemodelan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML), perancangan basis data menggunakan Precedence Diagram Method (PDM). Sedangkan pada proses pengujian akan menggunakan selenium.

#### 3.1. Pengolahan Data

Tabel 1. Analisis *PIECES*

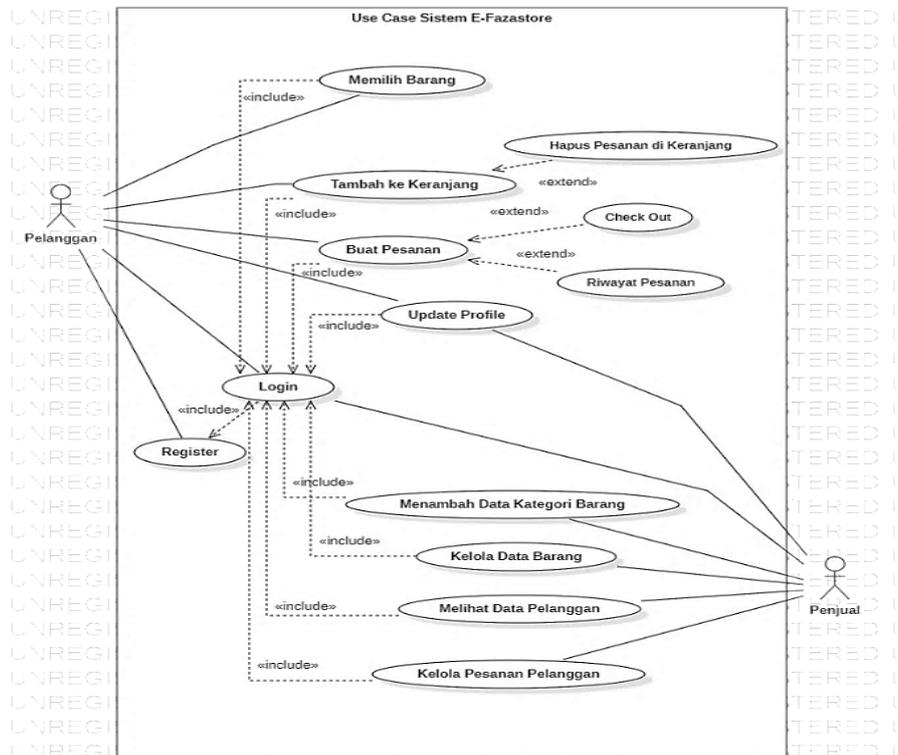
Parameter	Manual	Sistem
<i>Performance</i>	Penjual harus membalas satu persatu pesan dari pelanggan, karena didalam sosial media hanya menyediakan informasi produk secara terbatas tanpa mekanisme pembelian. Pelanggan harus menunggu balasan dari penjual.	Penjual tidak harus membalas pesan dari para pelanggan nya karena sistem sudah menyediakan informasi sekaligus pelanggan dapat melakukan mekanisme pembelian di dalamnya.

Parameter	Manual	Sistem
Information	Semua data yang berkaitan dengan toko dari mulai informasi produk, pelanggan hingga transaksi akan sulit untuk di manajemen, berpotensi menimbulkan ketidak akuratan data, dan sulit untuk dicari jika dibutuhkan karena saling bertumpuk.	Semua data akan terekam dengan rapi di dalam basis data sesuai dengan karakter dan jenis nya, sehingga jika dibutuhkan data akan lebih cepat dicari, lengkap dan akurat.
Economic	Calon pelanggan harus data ke toko bersangkutan untuk membeli barang.	Calon pelanggan tetap di rumah kemudian melakukan kegiatan transaksi dalam sistem.
Control	Potensi kehilangan data cukup besar karena data ditulis secara manual di dalam pembukuan.	Data akan aman di dalam sistem karena masing-masing pengguna telah ditentukan hak aksesnya dengan sedemikian rupa.
Efficiency	Calon pelanggan akan menanyakan Kembali terkait informasi produk jika ingin memesan didalam sosial media.	Calon pelanggan dapat langsung melakukan transaksi di dalam sistem.
Service	Calon pelanggan harus menunggu balasan dari penjual, atau langsung mendatangi toko.	Calon pelanggan dapat langsung membeli barang, dan pesanan akan dilayani oleh penjual.

Pada tahap ini akan memodelkan mekanisme sistem menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Pada analisis sistem menggunakan *UseCase diagram* ini akan menggambarkan hak akses setiap *user* yang ada didalam sistem diantaranya :

1. Pengguna (Pelanggan dan Penjual) : Orang yang dapat melakukan akses didalam sistem dari login hingga melakukan berbagai proses bisnis, seperti membuat pesanan bagi pelanggan dan pengelolaan data toko bagi penjual.
2. Register : Merupakan proses pertama yang dilakukan pelanggan agar identitas nya dikenali oleh sistem.
3. Login : Setelah mendapatkan akun di register, maka pelanggan harus melakukan login untuk mengakses berbagai layanan didalam sistem.
4. Memilih barang : Suatu kegiatan yang dilakukan oleh pelanggan untuk memilih barang yang ingin dipesan didalam halaman *home*.
5. Tambah ke keranjang : Suatu kegiatan dimana setelah pelanggan memasukkan jumlah barang yang ingin dipesan, maka secara otomatis barang akan ditambahkan kedalam halaman keranjang.
6. Buat pesanan : Setelah barang yang diinginkan sudah ada dikeranjang, maka barulah pelanggan dapat melakukan *check out* setelah mengunggah bukti transfer.
7. Update profile : Suatu kegiatan dimana pengguna dapat memperbarui identitas diri guna keperluan bertransaksi.
8. Menambah data kategori barang : Suatu kegiatan yang dilakukan oleh penjual untuk menambahkan suatu kategori yang dapat digunakan untuk berbagai barang.
9. Kelola data barang : Fitur ini memungkinkan penjual untuk melihat data barang, dan memperbarui atau menghapusnya jikalau diperlukan.
10. Melihat data barang : Pada fitur ini penjual dapat melihat data pelanggan yang sudah memiliki akun didalam sistem.
11. Kelola pesanan pelanggan : Fitur ini memungkin penjual untuk melihat semua pesanan yang dilakukan oleh pelanggan, penjual juga dapat membatalkan atau mengubah status pesanan jika diperlukan.

Berikut rancangan *use case diagram* pada *website e-fazastore* yang menunjukkan interaksi antara pengguna dan sistem.

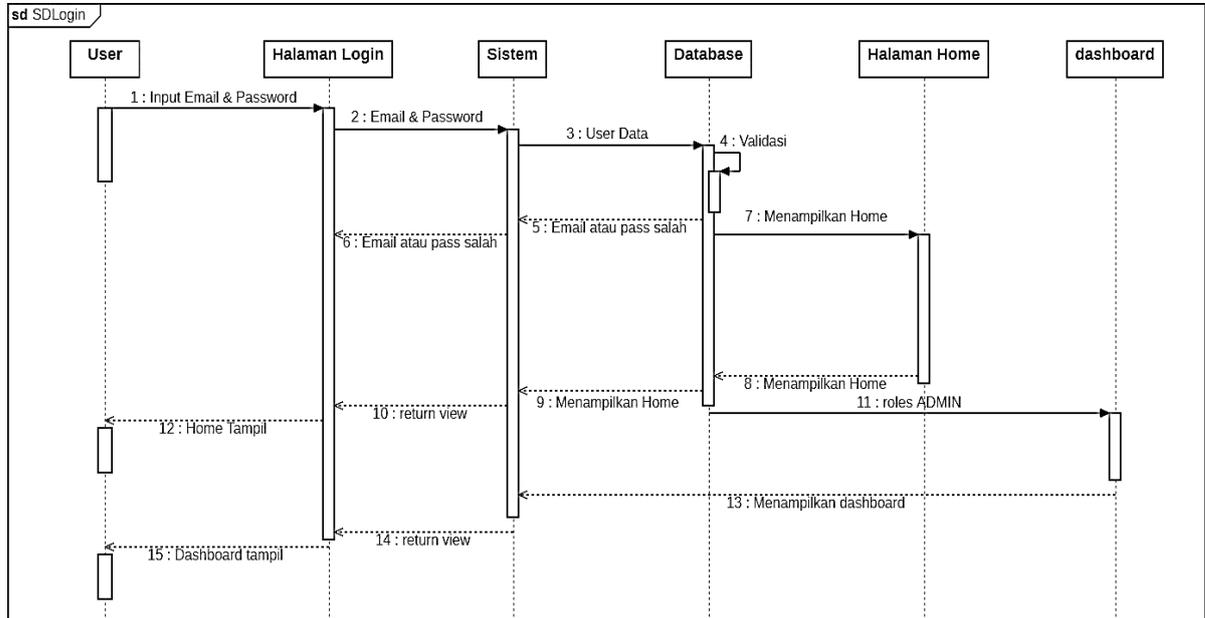


Gambar 2. Use case diagram e-fazastore

Selanjutnya untuk mendeskripsikan setiap proses pada *use case diagram* akan menggunakan *sequence diagram* yaitu sebagai berikut:

1. *Sequence Diagram* Pada Proses *Log In*

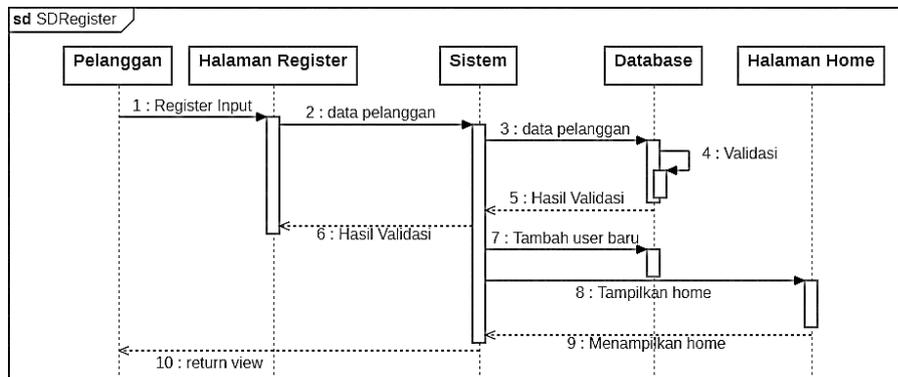
Pada analisis ini menggambarkan alur sistem beserta alur data yang dibawanya, prosedur login ini dilakukan oleh semua user, baik itu user sebagai pelanggan maupun admin. *Sequence diagram* prosedur login dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. *Sequence diagram* pada proses *log in*

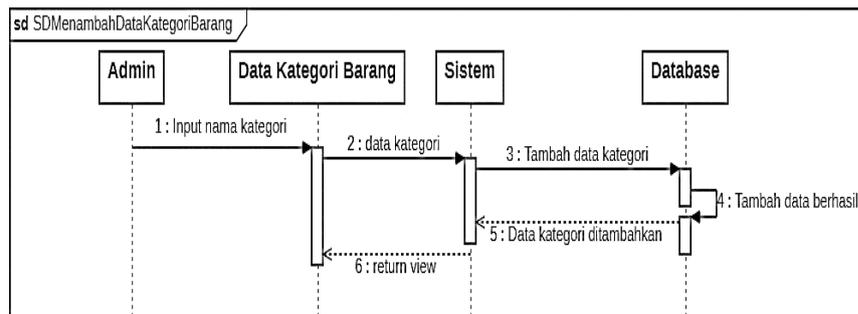
2. *Sequence Diagram* Pada Proses *Register*

Pada gambar 4, terdapat analisis prosedur register ini hanya dilakukan oleh satu user yaitu user sebagai pelanggan. Dimana pelanggan memasukkan beberapa data yang diminta didalam sistem untuk selanjutnya sistem akan mengeksekusi semua data yang diinputkan. Berikut merupakan gambar *sequence diagram* pada prosedur register.



Gambar 4. *Sequence diagram* pada proses *register*

3. *Sequence Diagram* Pada Proses Menambah Data Kategori Barang

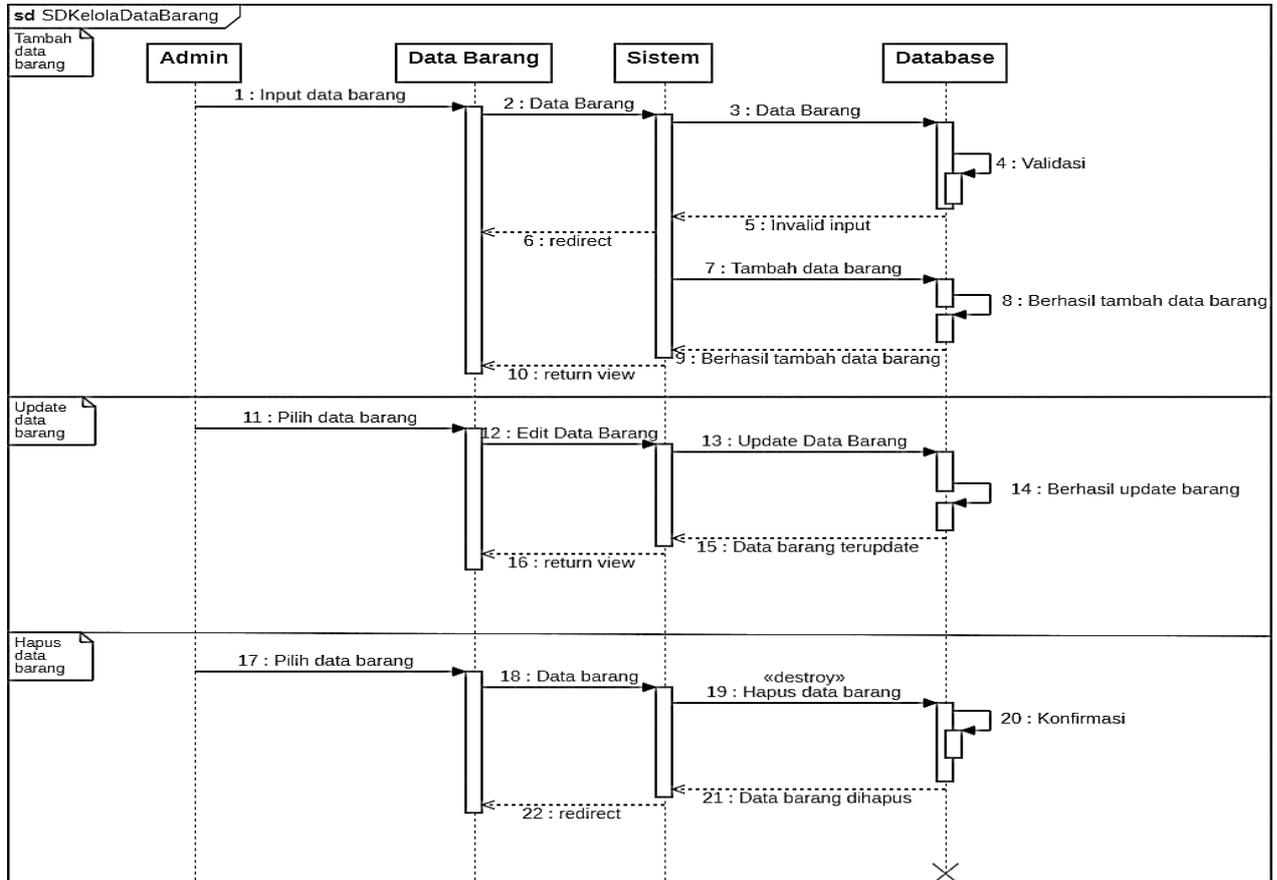


Gambar 5. *Sequence diagram* menambah data kategori barang

Pada gambar 5, terdapat analisis prosedur menambah data kategori. Prosedur ini hanya dilakukan oleh satu user yaitu user sebagai admin. Dimana admin memasukkan beberapa data yang diminta didalam sistem untuk selanjutnya sistem akan mengeksekusi semua data yang diinputkan. Berikut merupakan gambar sequence diagram pada prosedur menambah data kategori

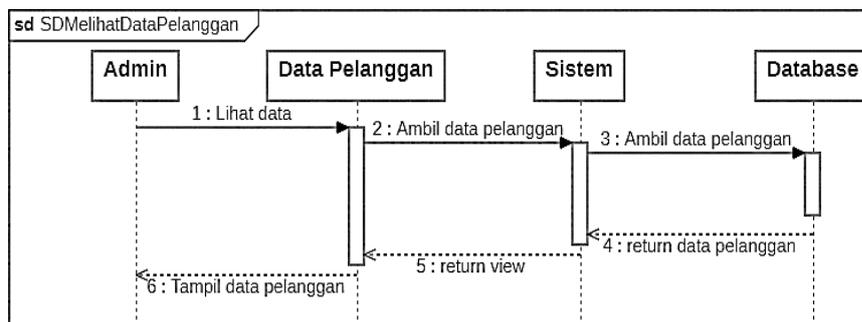
4. *Sequence Diagram* Pada Proses Kelola Data Barang

Pada gambar 6, terdapat analisis prosedur kelola data barang. Prosedur ini hanya dilakukan oleh satu user yaitu user sebagai admin. Dimana admin akan melakukan beberapa fungsi seperti tambah, update atau hapus beberapa data barang yang ada didalam sistem untuk selanjutnya sistem akan mengeksekusi semua data tersebut sesuai dengan fungsi yang diinginkan. Berikut merupakan gambar sequence diagram pada prosedur kelola data barang.



Gambar 6. *Sequence diagram* kelola data barang

5. *Sequence Diagram* Pada Proses Melihat Data Pelanggan



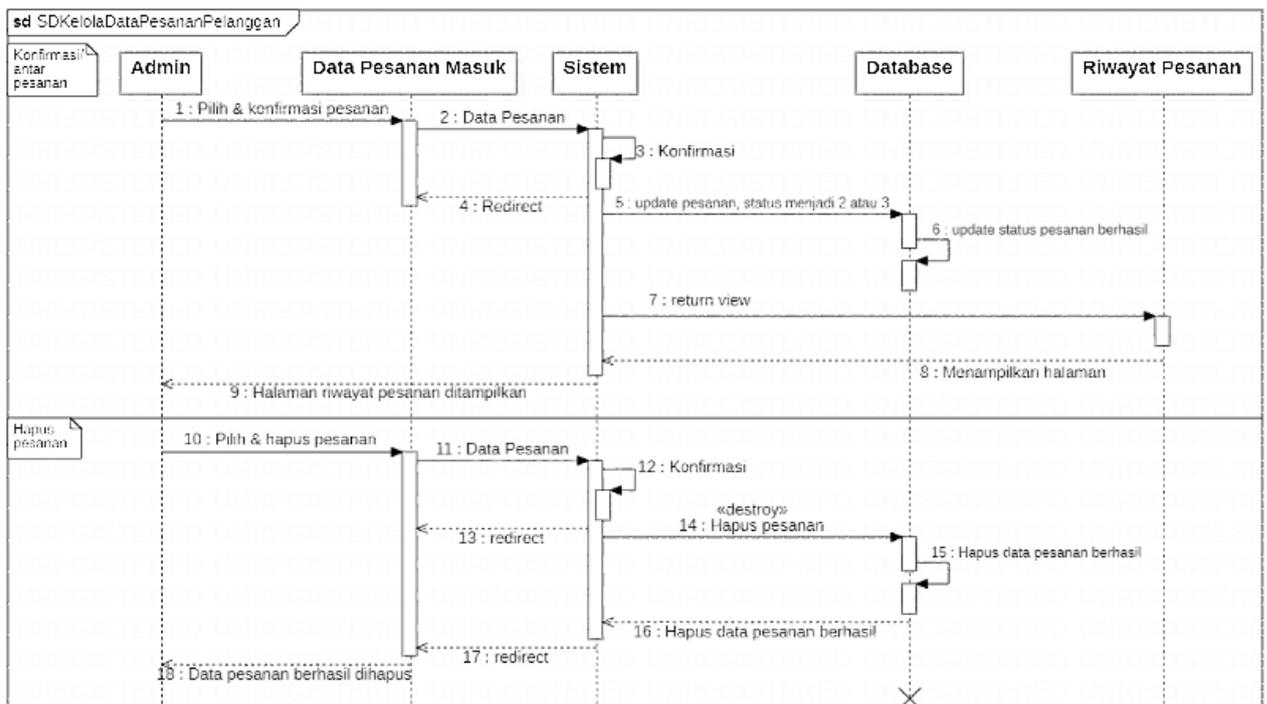
Gambar 7. *Sequence diagram* melihat data pelanggan

Pada gambar 7, terdapat analisis prosedur melihat data pelanggan. Dimana prosedur ini hanya dilakukan oleh satu user, yaitu user sebagai admin. Dimana admin masuk ke halaman data pelanggan dan sistem menampilkan data semua pelanggan. Berikut merupakan gambar sequence diagram pada prosedur melihat data pelanggan.

6. *Sequence Diagram* Pada Proses Kelola Data Pesanan Pelanggan

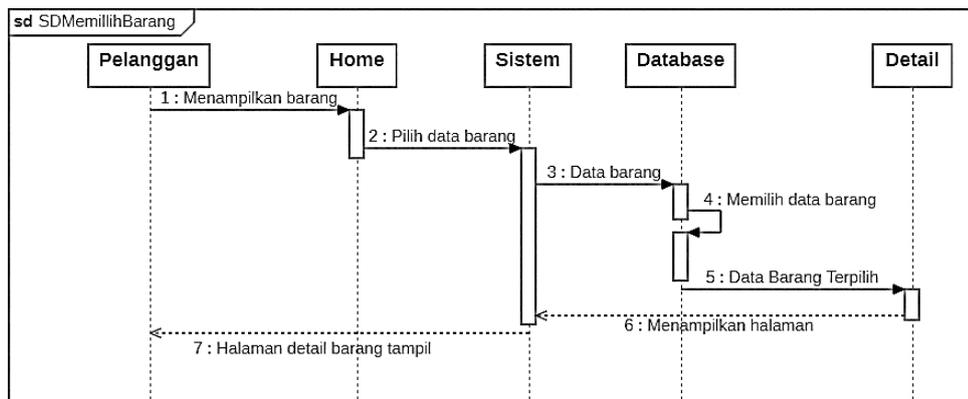
Pada gambar 8, terdapat analisis prosedur kelola data pesanan pelanggan. Prosedur ini hanya dilakukan oleh satu user yaitu user sebagai admin. Dimana admin akan melakukan beberapa fungsi seperti konfirmasi atau hapus beberapa data pesanan yang ada didalam sistem untuk selanjutnya sistem akan mengeksekusi semua data tersebut sesuai dengan

fungsi yang diinginkan. Berikut merupakan gambar sequence diagram pada prosedur data pesanan pelanggan.



Gambar 8. Sequence diagram pada proses kelola data pelanggan

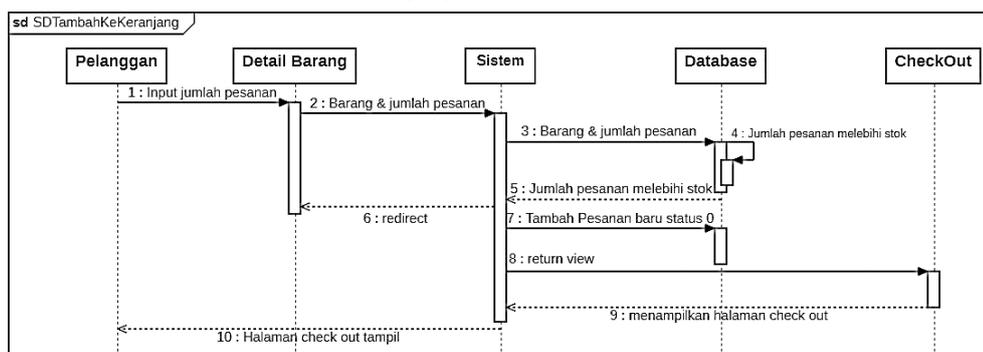
7. Sequence Diagram Pada Proses Memilih Barang



Gambar 9. Sequence diagram memilih barang

Pada gambar 9, terdapat analisis prosedur memilih barang. Prosedur ini hanya dilakukan oleh satu user yaitu user sebagai pelanggan. Dimana pelanggan akan memilih data barang yang ada didalam sistem untuk selanjutnya sistem akan mengarahkan pelanggan kehalaman detail barang. Berikut merupakan gambar sequence diagram pada prosedur memilih barang.

8. Sequence Diagram Pada Proses Tambah Ke Keranjang

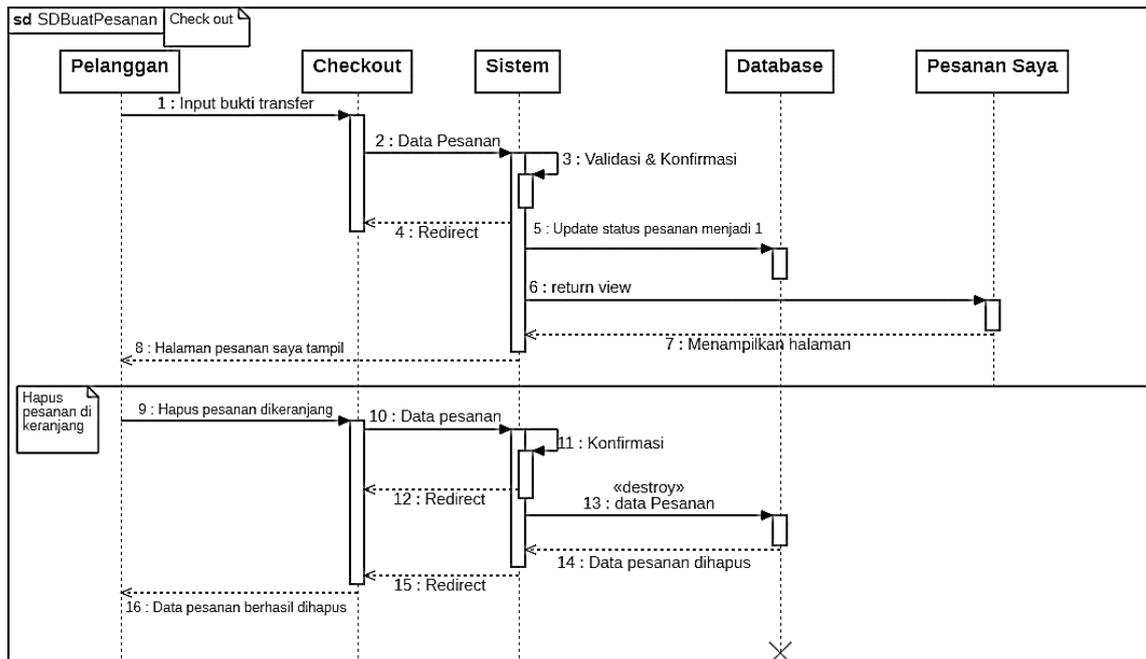


Gambar 10. Sequence diagram tambah ke keranjang

Pada gambar 10, terdapat analisis prosedur tambah ke keranjang. Prosedur ini hanya dilakukan oleh satu user yaitu user sebagai pelanggan. Dimana pelanggan akan melakukan input jumlah pesanan barang yang diinginkan untuk kemudian sistem akan melakukan validasi jika jumlah pesanan melebihi data stok barang maka akan dikembalikan ke halaman detail barang, jika berhasil maka sistem akan mengalihkan ke halaman checkout. Berikut merupakan gambar sequence diagram pada prosedur tambah ke keranjang

9. Sequence Diagram Pada Proses Buat Pesanan

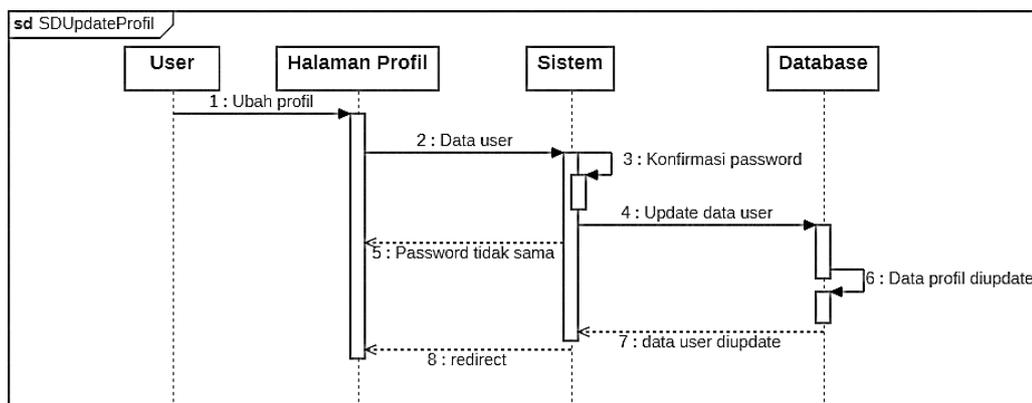
Pada gambar 11, terdapat analisis prosedur buat pesanan. Prosedur ini hanya dilakukan oleh satu user yaitu user sebagai pelanggan. Dimana pelanggan harus melakukan input bukti transfer terhadap pesanan yang diinginkan untuk kemudian sistem akan mengeksekusi data pesanan tersebut, jika data pesanan sesuai dengan validasi maka sistem akan mengalihkan ke halaman riwayat pesanan. Berikut merupakan gambar sequence diagram pada prosedur buat pesanan.



Gambar 11. Sequence diagram buat pesanan

10. Sequence Diagram Pada Proses Update Profile

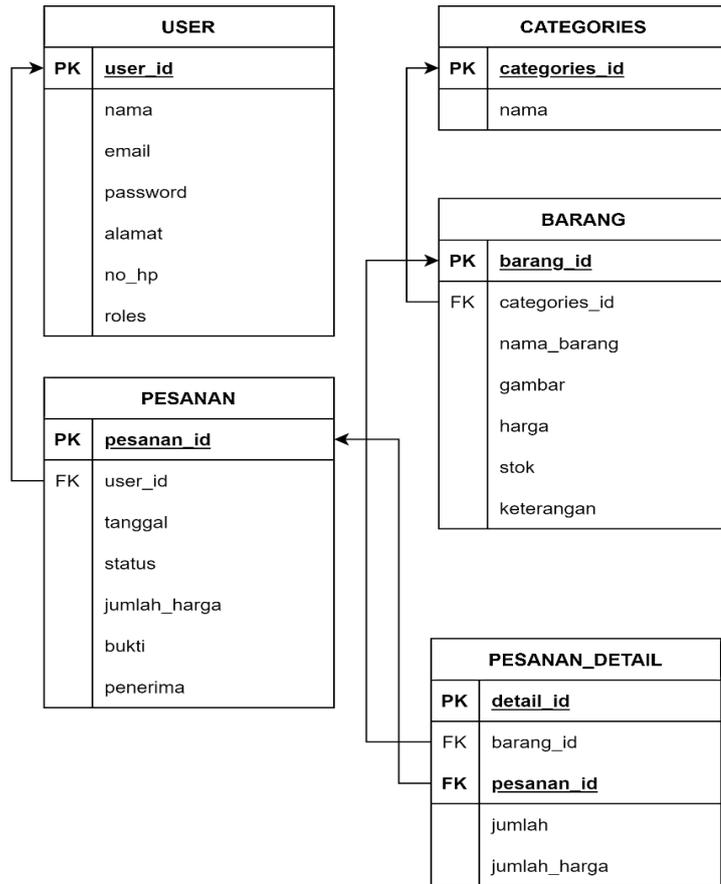
Pada gambar 12, terdapat analisis prosedur update profile. Prosedur ini dilakukan oleh setiap user baik itu user sebagai pelanggan maupun admin. Dimana user akan mengubah beberapa data yang diinginkan untuk selanjutnya sistem akan mengeksekusi data yang diinginkan diubah tersebut. Berikut merupakan gambar sequence diagram pada prosedur update profile.



Gambar 12. Sequence diagram update profile

3.2. Perancangan Basis Data

Physical data model (PDM) akan menunjukkan relasi antar tabel entitas di dalam basis data, berikut rancangan PDM pada sistem yang dibangun.

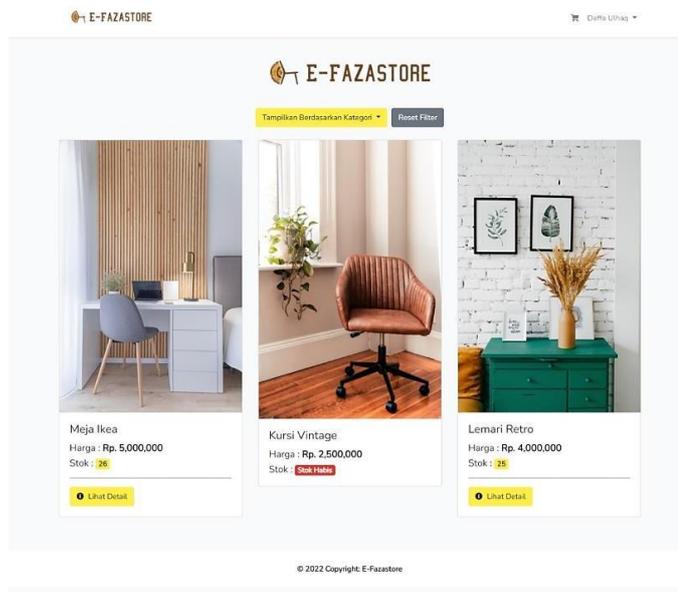


Gambar 13. PDM basisdata e-fazastore

### 3.3. Implementasi Antarmuka

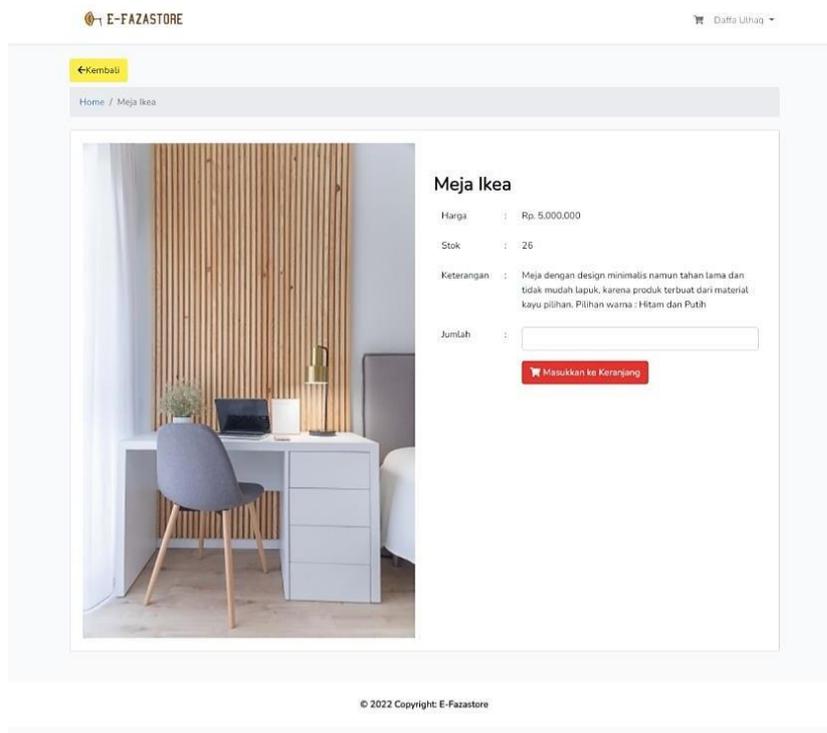
#### 1. Halaman Home

Halaman ini merupakan halaman utama di dalam website dimana semua produk toko ditampilkan sekaligus menjadi halaman pertama yang diakses pelanggan setelah *log in*, dihalaman ini juga terdapat beberapa menu yaitu *profile*, keranjang, pesanan dan *log out*. Berikut gambar 14 antarmuka dari halaman *home*.



Gambar 14. Antarmuka home

## 2. Halaman Detail Produk

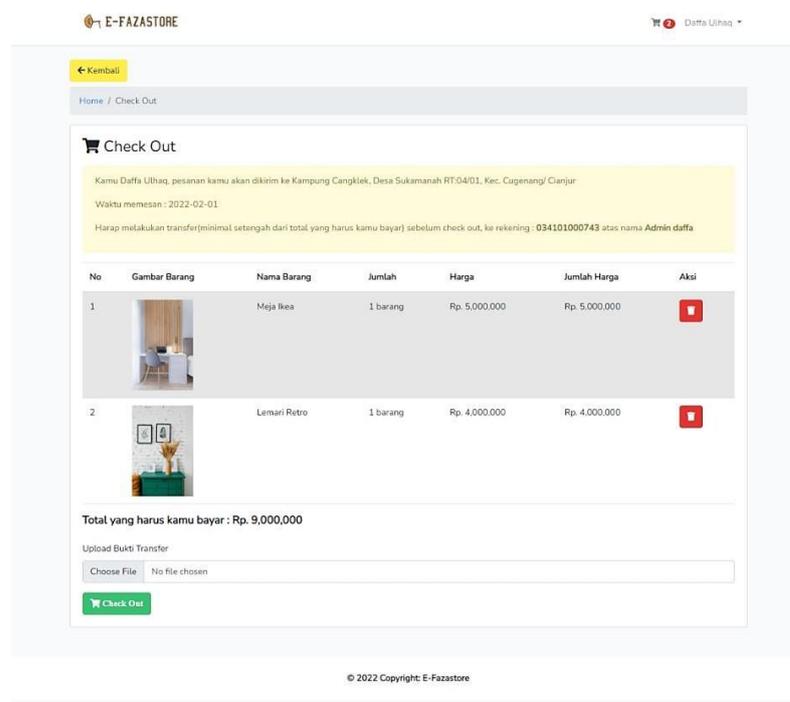


Gambar 15. Antarmuka detail produk

Halaman ini akan menampilkan detail dari produk, meliputi nama, deskripsi dan harga produk. Pada halaman ini juga pelanggan dapat menginputkan jumlah pesanan barang yang ingin dibeli.

## 3. Halaman Keranjang

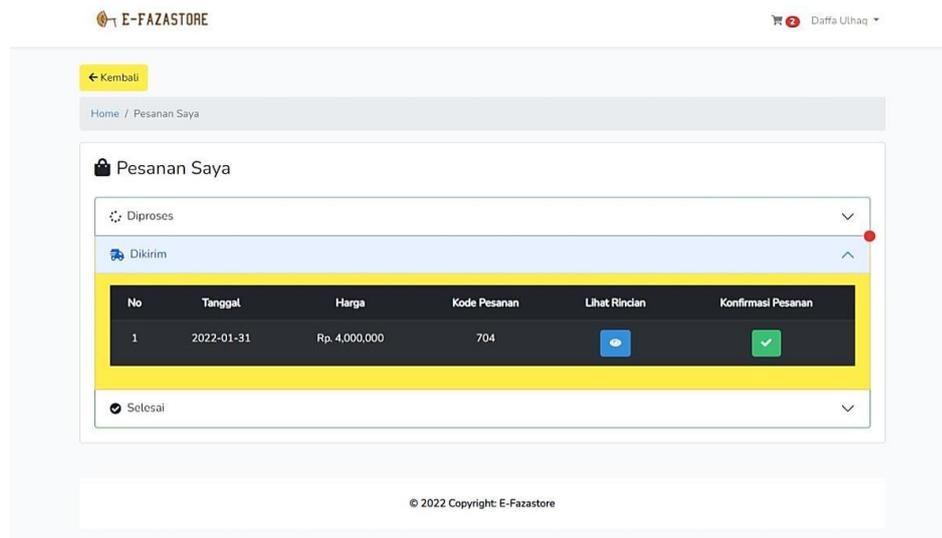
Pada halaman ini lah pelanggan akan membeli barang/ produk, setelah pelanggan menginputkan jumlah pesanan, sistem akan meneruskan pelanggan ke halaman ini untuk selanjutnya melakukan *checkout*.



Gambar 16. Antarmuka keranjang

## 4. Antarmuka Halaman Pesanan

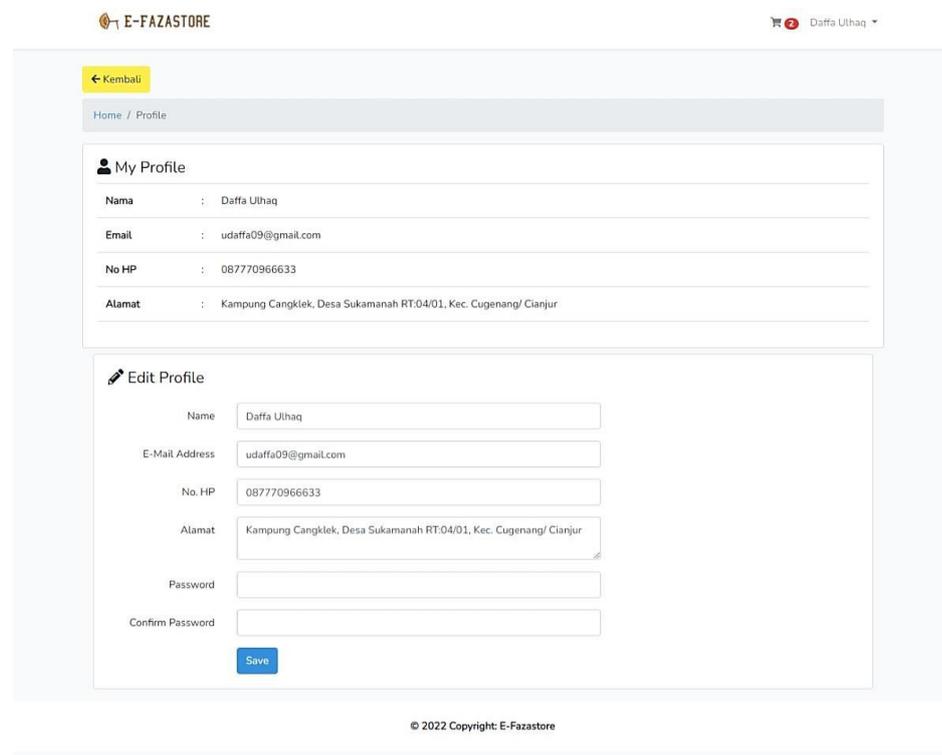
Pada halaman ini pelanggan dapat melihat data pesannya berdasarkan status, yaitu meliputi pesanan yang masih diproses, pesanan yang sedang dikirim dan pesanan yang telah selesai.



Gambar 17. Antarmuka Pesanan

#### 5. Antarmuka Halaman Profil

Pada halaman ini pelanggan akan melihat data profil, pelanggan juga dapat melakukan ubah profil jika diinginkan untuk keperluan transaksi.



Gambar 18. Antarmuka Profil

## 4. KESIMPULAN

Aplikasi E-Fazastore cukup baik dan mudah digunakan untuk pengelolaan berbagai data toko furniture. Dalam Aplikasi E-Fazastore ini memiliki dua akses user log in yaitu, log in sebagai admin dan pelanggan. Untuk log in admin, sistem akan mengarahkan user ke halaman beranda dan halaman pengelolaan barang dan pesanan, dan untuk log in sebagai pelanggan sistem akan mengarahkan user sebagai pelanggan tersebut ke halaman home atau halaman yang memuat berbagai produk. Esensi layanan dari aplikasi E-Fazastore akan melakukan pengelolaan pada publikasi produk/ barang yang diproduksi toko, data barang dan pesanan. Untuk transaksi sendiri, aplikasi ini mengharuskan pelanggan menginputkan bukti transfer sebelum checkout, selanjutnya hasil dari kegiatan penelitian ini fungsionalitas sistem berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan begitu aplikasi E-Fazastore untuk Toko Furniture Az-Zahra diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan-

permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, dan juga mempermudah pekerjaan penjual dalam menjual dan pengelolaan barang di tokonya. Kendati demikian, aplikasi ini masih belum sempurna sehingga memerlukan kontribusi aktif dari pengguna agar dapat menemukan berbagai kekurangan untuk selanjutnya akan dijadikan bahan evaluasi untuk memperbaiki aplikasi ini. Ada hal yang perlu diterapkan jika sistem ini ingin dilakukan pengembangan, yaitu diterapkannya program pembayaran midtrans yaitu mekanisme transaksi yang terintegrasi dengan berbagai platform resmi seperti e-money atau gerai-gerai pembayaran resmi seperti indomaret dan alfamart, dengan begitu metode pembayaran yang disajikan untuk pelanggan lebih beragam dan tentu saja hal ini akan memudahkan pengguna untuk bertransaksi didalam sistem.

## REFERENSI

- [1] H. E. . Nugroho and A. Nugroho. (2021, Mei 1). Analisis Dan Perancangan E-Commerce Pada Toko Sepatu Dope13store Menggunakan Framework Laravel. Diakses pada 1 November 2021, dari <https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/infos/article/view/565>.
- [2] Ponsen Sindu Prawito dan Rahadi.(2020, Desember). Perancangan Sistem Informasi Toko Online Berbasis Web dengan Menggunakan Laravel dan Api Rajaongkir. Diakses pada 1 November 2021, dari <https://www.jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/1849>.
- [3] Himawan Himawan, Asep Saefullah, Sugeng Santoso (2014, Mei 1). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif. Diakses pada 1 November 2021, dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/sji/article/view/3641>.
- [4] Ahmat Josi. (2017, Juni). Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). Diakses 31 Januari 2022, dari [http://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jti/article/view/108/87#:~:text=Menurut%20Rohi%20Abdulloh%20\(2015%3A1,disediakan%20melalui%20jalur%20koneksi%20interne](http://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jti/article/view/108/87#:~:text=Menurut%20Rohi%20Abdulloh%20(2015%3A1,disediakan%20melalui%20jalur%20koneksi%20interne)
- [5] M.Arfa Andika Candra, Ika Artahalia Wulandari . (2021), Maret Sistem Informasi Berprestasi Berbasis Web Pada Smp Negeri 7 Kota Metro, diakses pada 31 januari 2022. <https://scholar.ummetro.ac.id/index.php/IlmuKomputer/article/download/1238/544>
- [6] Agus Prayitno, Yulia Safitri. (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis. Diakses pada 31 Januari 2022 dari Microsoft Word - 07 Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital.doc (bsi.ac.id)
- [7] Fifit Alfiah, Rasyid Tarmizi, Aad Adyani Junidar.(2020, Februari). PERANCANGAN SISTEM E – COMMERCE UNTUK PENJUALAN PAKAIAN PADA TOKO A & S. Diakses pada 23 Januari 2022 dari 300387-perancangan-sistem-ecommerce-untuk-penju-cdb25355.pdf (neliti.com).
- [8] Astria Firman, Hans F. Wowor, Xaverius Najoan (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. Diakses pada 31 Januari 2022 dari JURNAL ASTRIA (unsrat.ac.id)
- [9] Ahmad Sahi. (2020, Juni). APLIKASI TEST POTENSI AKADEMIK SELEKSI SARINGAN MASUK LP3I BERBASIS WEB ONLINE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. Diakses pada 31 Januari 2022 pada <https://www.jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/download/386/255>
- [10] Delia Mediana, Andi Iwan Nurhidayat. (2018). RANCANG BANGUN APLIKASI HELPDESK (A-DESK) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL (STUDI KASUS DI PDAM SURYA SEMBADA KOTA SURABAYA). Diakses pada 31 Januari 2022, dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/11/article/viewFile/24298/22224>.
- [11] Ahmad Zaini Muchtar, Ahmad Zaini Muchtar.(2019, Juli). Perancangan Web E-Commerce Umkm Restoran Bakso Arema Menggunakan Framework Laravel. Diakses pada 1 November 2021, dari <https://media.neliti.com/media/publications/318365-perancangan-web-e-commerce-umkm-restoran-84d94b40.pdf>.
- [12] I Gede Handika, Ayi Purbasari. (2018, 8-9 Maret). Pemanfaatan Framework Laravel Dalam Pembangunan Aplikasi E-Travel Berbasis Website. Diakses pada 31 Januari 2022 dari <http://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/knsi2018/article/download/533/458>
- [13] Daniel Dido Jantce TJ Sitinjak, Maman, Jaka Suwita. (2020, Juni). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang. Diakses pada 31 januari 2022 dari [https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs\\_ipem/index.php/stmik-ipem/article/download/164/136](https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/download/164/136).
- [14] Mhd Bustanur Rahmad, Tedy Setiady. (2017). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY SPARE PART ELEKTRONIK BERBASIS WEB PHP (Studi CV. Human Global Service Yogyakarta). Diakses pada 31 Januari 2022 dari <https://media.neliti.com/media/publications/211053-perancangan-sistem-informasi-inventory-s.pdf>
- [15] Ade Putra Nanda. (2016, Desember). PENGELOLAAN DATA PENDIDIKAN DAN PELATIHAN UNTUK PEGAWAI BANK RAKYAT INDONESIA. Diakses pada 31 Januari 2022 dari <http://ejurnal.jayanusa.ac.id/index.php/J-Click/article/download/21/7/>
- [16] A nwardi, Anggi Ramadona, Misra Hartati, Tengku Nurainun, Ekie Gilang Permata. (2020). Analisis PIECES dan Pengaruh Perancangan Website Fikri Karya Gemilang Terhadap Sistem Promosi Menggunakan Model Waterfall. Diakses pada 1 Februari 2022 dari 380-1-1214-2-10-20220111.pdf.