

Rancang Bangun Sistem *E-Commerce Business to Consumers (B2C)* Berbasis *Web* untuk Penjualan Produk Lokal Khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Program Strata 1 (S.1)
dalam Ilmu Teknologi Informasi



Diajukan oleh :

MUHAMMAD SATRIA YUSUF

1808096023

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Satria Yusuf

NIM : 1808096023

Jurusan : Teknologi Informasi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul :

RANCANG BANGUN SISTEM *E-COMMERCE BUSINESS TO CONSUMERS (B2C)* BERBASIS *WEB* UNTUK PENJUALAN PRODUK LOKAL KHAS KABUPATEN BLORA DI KECAMATAN SAMBONG

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Blora, 15 November 2022

Pembuat Pernyataan



Muhammad Satria Yusuf

NIM. 1808096023



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka Km. 1 Semarang
Telp. 024 76433366 Semarang 50185
E-mail: fst@walisongo.ac.id. Web : <http://fst.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Rancang Bangun Sistem *E-Commerce Business to Consumers* (B2C) berbasis *Web* untuk Penjualan Produk Lokal Khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong
Nama : Muhammad Satria Yusuf
NIM : 1808096023
Jurusan : Teknologi Informasi


Telah diujikan dalam ujian tugas akhir oleh Dewan Penguji Fakultas Sains dan Teknologi dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Teknologi Informasi.

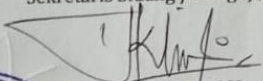
Semarang, Desember 2022

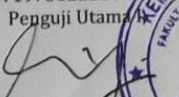
DEWAN PENGUJI

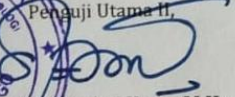
Ketua Sidang / Penguji,

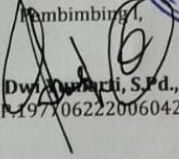
Sekretaris Sidang / Penguji,


Nur Cahyo Hendro W., S.T., M.Kom
NIP. 197312222006001001
Penguji Utama I,


Mokhamad Iklil M., M.Kom.
NIP. 198808072019031010
Penguji Utama II,


Dr. Khotibul Uman, S.T., M.Kom
NIP. 19790827201101001001
Membimbing I,


Gery Mustofa, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198703172019031007
Membimbing II,


Wenty Dwi Nurwati, S.Pd., M.Kom
NIP. 197706222006042005


Mokhamad Iklil M., M.Kom.
NIP. 198808072019031010

NOTA PEMBIMBING

Yth. Ketua Program Studi Teknologi Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Walisongo Semarang

Assalamu'alaikum wr.wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Rancang Bangun Sistem *E-Commerce Business to Consumers (B2C)*
Berbasis *Web* untuk Penjualan Produk Lokal Khas Kabupaten Blora di
Kecamatan Sambong
Nama : Muhammad Satria Yusuf
NIM : 1808096023
Program Studi : Teknologi Informasi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo Semarang untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Semarang, November 2022

Pembimbing I,



Wenty Dwi Yuniarti, S.Pd., M.Kom.

NIP. 19770622 200604 2 005

NOTA PEMBIMBING

Yth. Ketua Program Studi Teknologi Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Walisongo Semarang

Assalamu'alaikum wr.wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Rancang Bangun Sistem *E-Commerce Business to Consumers (B2C)*
Berbasis *Web* untuk Penjualan Produk Lokal Khas Kabupaten Blora di
Kecamatan Sambong

Nama : Muhammad Satria Yusuf

NIM : 1808096023

Program Studi : Teknologi Informasi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo Semarang untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Semarang, November 2022

Pembimbing II,



Mokhammad Iklil Mustofa, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19880807 201903 1 010

LEMBAR PERSEMBAHAN

*Malam kembali pagi,
Hingga malam tak sempat merindu,
Tak mampu uraikan apalagi tuliskan.
Kata demi kata, frasa demi frasa terus mencoba.
Menyerah adalah mudah, bangkit tak kunjung terbit.
Oh naifnya diri ini,
Masih merasa aman, teramat nyaman.
Persembahan ini sedikit mengilustrasikan rasaku.
Tak banyak mewakili, tapi tak apa.
Terimakasih Tuhan atas ujianMu ini menghantam lemahku,
Terimakasih lagi untukMu karena tetap memberiku Pelangi.
Terimakasih diriku kau layak bernama Satria.
Terimakasih orangtuaku ibu, ayah dan kedua dosbingku.
Terimakasih keluarga sedarah ataupun searah.
Terimakasih Kamu (D) dan Terimakasih semua.
Karya kecil ini kupersembahkan,
Untuk Kalian.
Semoga Allah memberikan RahmatNya selau. Aamiin.
(Muhammad Satria Yusuf)*

MOTTO HIDUP

“Cukuplah Allah menjadi tempat diri bagi kami, sebaik – baiknya pelindung dan sebaik – baiknya penolong kami”

KUNCI HIDUP

“Senantiasa berterima kasih dan meminta maaf”

TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I.

Konsonan

Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	Ş	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	Ĥ	Ha (dengan titik di atas)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha

د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
ش	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	Ain	-	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka

	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	Ea
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha (dengan titik di atas)
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Rancang Bangun Sistem *E-Commerce Business to Consumers (B2C)* Berbasis *Web* untuk Penjualan Produk Lokal Khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong

Oleh :

Muhammad Satria Yusuf

NIM. 1808096023

ABSTRAK

Era digital mewabah ke berbagai sektor tidak terkecuali pemasaran barang / jasa. Perdagangan barang dan jasa secara konvensional (manual) tidak lagi efektif di zaman sekarang ini. Hambatan terkait ketersediaan barang yang kurang lengkap, transportasi ke toko / pasar. Menyikapi masalah tersebut hadirnya sebuah inovasi berupa sistem jual beli online yang biasa kita kenal dengan elektronik *commerce (e-commerce)*. Dari penjelasan di atas dengan diterapkannya sistem *e-commerce business to consumers (B2C)* berbasis web untuk penjualan produk lokal khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong dengan fitur – fitur / menu – menu diantaranya belanja, lacak pesanan, *blog*, konfirmasi pembayaran dan berbagai menu pendukung lainnya. Untuk *admin* dalam mengelola sistem terdapat beberapa fitur diantaranya dasbor, produk, *analytics*, pengguna, pengaturan dan beberapa fitur pendukung lainnya. Serta sistem tersebut difasilitasi oleh *hosting* sehingga dapat diakses oleh semua orang. Perancangan sistem informasi tersebut menggunakan metode pengembangan *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan pendekatan *waterfall* yang terdiri atas beberapa tahapan diantaranya yaitu analisis kebutuhan, desain / perancangan, implementasi, dan pengujian. Sistem tersebut telah diuji menggunakan metode *Black Box* dan UAT. Dengan 30 pertanyaan dengan 30 responden yang mewakili kinerja sistem *e-commerce*, dengan skor akhir 90,1%. Artinya dapat disimpulkan bahwa sistem yang telah dibangun dapat berfungsi dengan sangat baik.

Kata Kunci : *E-Commerce*, Produk Lokal, Berbasis *Web*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Agung dan Lembut yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga dapat terselesaikan Laporan Tugas Akhir Skripsi dengan Judul “Rancang Bangun Sistem *E-Commerce Business to Consumers (B2C)* Berbasis *Web* untuk Penjualan Produk Lokal Khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong”.

Dalam menyelesaikan laporan tugas akhir skripsi ini, penulis mendapat berbagai dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Rektor UIN Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo Semarang, Bapak Dr. H. Ismail, M.Ag.
3. Kepala Jurusan Teknologi Informasi Bapak Nur Cahyo Hendro Wibowo, S.T., M.Kom.
4. Dosen Pembimbing I sekaligus Dosen Wali, Ibu Wenty Dwi Yuniarti, S.Pd., M.Kom. yang selalu membimbing dan mensupport saya.

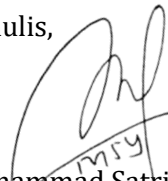
5. Dosen Pembimbing II, Bapak Mokhamad Iklil Mustofa, S.Kom., M.Kom. yang selalu menasehati saya.
6. Kedua orang tua dan keluarga, Ayah Drs. H. Nuril Asrori, M.Hum. dan Ibu Hj. Setyo Utaminingsih, S.Pd., Saudara kandung penulis Fella Shoufa Masitha, S.Pd., M.Pd. dan Fahma Aulia Rosyida, S.Sos., Nenek Hj. Patmiyati dan segenap keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, nasehat dan do'a kepada penulis.
7. Segenap Dosen Jurusan Teknologi Informasi yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada penulis.
8. Kepada Pemilik Usaha Lokal di Kecamatan Sambong.
9. Dheva Yustisio yang selalu memberikan suport dan semangat.
10. Kepada sahabat saya di perantauan, Khaerul Ashabi, Zulyas Eko Wicaksono, Ahmad Ilham Musonnif, Favian Agung Rizki, Abdullah Azzam, Andi Setiawan, Nuzulul Rohmah, Firis Tsania Hudaya, Muh. Ansar, Firman Hardianto, Akmal Irfan Maulana, Yudi Suwar dan Putri Diah Pitaloka.
11. Kepada pembina, kakak - kakak, kerabat dan adik - adikku di Keluarga UKM Seni dan Budaya Genesa sebagai rumah saya di perantauan yang tidak dapat saya sebut satu-persatu.

12. Dulur-dulur UKM Seni se-UIN Walisongo Semarang dan FOTKAS.
13. Teman-teman Gamma Genesa Choir, KKN Mandiri Pengakuan Kelompok 3, Karang Taruna Desa Sambong, Forum GenRe Kecamatan Sambong, dan GEMA Kabupaten Blora.
14. Dan teman-teman yang luar biasa dan kocak Jurusan Teknologi Informasi 2018 yang telah mendukung, memberikan warna dan membantu penulis selama perkuliahan mulai dari nongkrong bersama, membuat masalah, adu nasib hingga dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amal yang bermanfaat. Dan semoga tugas akhir skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Semarang, 15 Oktober 2022

Penulis,



Muhammad Satria Yusuf

NIM. 1808096023

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING.....	iv
NOTA PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
MOTTO HIDUP	vii
TRANSLITERASI ARAB – LATIN	viii
ABSTRAK.....	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7

1.3 Fokus Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Batasan Masalah.....	8
1.6 Tujuan Penelitian.....	8
1.7 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 <i>E-Commerce</i>	10
2.1.2 <i>Website</i>	15
2.1.3 <i>Domain</i>	15
2.1.4 <i>Hosting</i>	16
2.1.5 Pengertian CMS	17
2.1.6 Pengertian CMS <i>Wordpress</i>	18
2.1.7 <i>Plugin Wordpress</i>	18
2.1.8 Pengertian <i>XAMPP</i>	19
2.1.9 Produk Unggulan.....	20
2.2 Kajian Pustaka	21
BAB III METODE PENELITIAN	26

3.1	Prosedur Pengembangan.....	26
3.1.1	Analisis Kebutuhan	27
3.1.2	Desain.....	29
3.1.3	Implementasi.....	49
3.1.4	Pengujian	50
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1	Implementasi Perangkat Lunak	51
4.2	Implementasi Perangkat Keras	53
4.3	Implementasi Sistem.....	54
4.4	Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	100
4.5	Hasil Pengujian <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	107
4.6	Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	117
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	125
5.1	Simpulan.....	125
5.2	Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN	131

DAFTAR TABEL

TABEL	Judul	Halaman
Tabel 4.1	Perangkat Lunak <i>Hosting</i>	51
Tabel 4.2	Perangkat Keras <i>Client</i>	53
Tabel 4.3	Perangkat untuk Menjalankan Sistem	54
Tabel 4.4	Daftar Produk	65
Tabel 4.5	Skenario Pengujian Sistem Level Admin	100
Tabel 4.6	Skenario Pengujian Sistem Level Pembeli	105
Tabel 4.7	Bobot Nilai Pengujian UAT	108
Tabel 4.8	Rumus Perhitungan Skor Pengujian UAT	108
Tabel 4.9	Kriteria Hasil Pengujian UAT	109
Tabel 4.10	Daftar Penguji	109
Tabel 4.11	Skor Penilaian Hasil Nilai Pengujian UAT	112
Tabel 4.12	Rumus Korelasi Produk Moment dari Pearsons	118
Tabel 4.13	Nilai r <i>Product Moment</i>	119

Tabel 4.14	Rumus <i>Cronbach's Alpa</i>	121
Tabel 4.15	Nilai <i>Cronbach's Alpa</i>	124
Tabel 4.16	Hasil Uji Reliabilitas	124

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	JUDUL	HALAMAN
Gambar 2.1	Eggroll Waluh	21
Gambar 3.1	Alur Model Waterfall	27
Gambar 3.2	DFD Level 0	30
Gambar 3.3	DFD Level 1	31
Gambar 3.4	Flowchart <i>Home</i> (Menu Master)	33
Gambar 3.5	Flowchart Menu Atas (Top Menu)	34
Gambar 3.6	Flowchart Menu <i>Blog</i>	35
Gambar 3.7	Flowchart Menu <i>Shop</i>	36
Gambar 3.8	Flowchart Menu Lacak Pesanan	37
Gambar 3.9	Flowchart Menu <i>Account</i>	38
Gambar 3.10	Flowchart Menu Keranjang	39
Gambar 3.11	Flowchart Menu Tentang	40
Gambar 3.12	Flowchart Menu <i>Wishlist</i>	41
Gambar 3.13	Flowchart Menu Kontak	42
Gambar 3.14	Flowchart Menu <i>FAQ</i>	42
Gambar 3.15	Desain Halaman Utama (<i>Home</i>)	43
Gambar 3.16	Desain Halaman <i>Blog</i>	44

Gambar 3.17	Desain Halaman <i>Shop</i>	44
Gambar 3.18	Desain Halaman Lacak Pesanan	45
Gambar 3.19	Desain Halaman <i>Account</i>	45
Gambar 3.20	Desain Halaman Keranjang	46
Gambar 3.21	Desain Halaman Login	46
Gambar 3.22	Desain Halaman Register	47
Gambar 3.23	Desain Halaman Tentang	47
Gambar 3.24	Desain Halaman <i>Wishlist</i>	48
Gambar 3.25	Desain Halaman Kontak	48
Gambar 3.26	Desain Halaman <i>FAQ</i>	49
Gambar 4.1	Halaman <i>Home</i> (Mobile)	55
Gambar 4.2	Halaman Utama / <i>Home</i> (Dekstop)	56
Gambar 4.3	Halaman Login / Register (Mobile)	57
Gambar 4.4	Halaman Login / Registrasi (Desktop)	58
Gambar 4.5	Halaman Akun Saya (Mobile)	59
Gambar 4.6	Halaman Akun Saya (Dekstop)	60
Gambar 4.7	Halaman Belanja (Mobile)	61
Gambar 4.8	Halaman Belanja (Dekstop)	62

Gambar 4.9	Halaman Detail Produk (Mobile)	63
Gambar 4.10	Halaman Detail Produk (Dekstop)	64
Gambar 4.11	Halaman Keranjang (Mobile)	67
Gambar 4.12	Halaman Keranjang (Dekstop)	68
Gambar 4.13	Halaman <i>Checkout</i> (Mobile)	69
Gambar 4.14	Halaman <i>Checkout</i> (Mobile)	70
Gambar 4.15	Halaman <i>Checkout</i> (Dekstop)	71
Gambar 4.16	Halaman Pesanan Diterima (Mobile)	72
Gambar 4.17	Halaman Pesanan Diterima (Mobile)	73
Gambar 4.18	Halaman Pesanan Diterima (Dekstop)	74
Gambar 4.19	Halaman Konfirmasi Pembayaran (Mobile)	75
Gambar 4.20	Halaman Konfirmasi Pembayaran (Dekstop)	76
Gambar 4.21	Tampilan Konfirmasi via Whatsapp	77
Gambar 4.22	Halaman Lacak Pesanan (Mobile)	78

Gambar 4.23	Halaman Lacak Pesanan (Dekstop)	79
Gambar 4.24	Detail Pesanan (Mobile)	80
Gambar 4.25	Detail Pesanan (Dekstop)	81
Gambar 4.26	Nota Pesanan	82
Gambar 4.27	Nota Transaksi Selesai	83
Gambar 4.28	Halaman <i>Blog</i> (Mobile)	84
Gambar 4.29	Halaman <i>Blog</i> (Dekstop)	85
Gambar 4.30	Halaman Tentang (Mobile)	86
Gambar 4.31	Halaman Tentang (Dekstop)	87
Gambar 4.32	Halaman Kontak (Mobile)	88
Gambar 4.33	Halaman Kontak (Dekstop)	89
Gambar 4.34	Halaman <i>FAQ</i> (Mobile)	90
Gambar 4.35	Halaman <i>FAQ</i> (Dekstop)	91
Gambar 4.36	Tampilan Header E- Commerce	92
Gambar 4.37	Tampilan Footer E- Commerce	93
Gambar 4.38	Halaman Dasbor Admin	94
Gambar 4.39	Halaman Pengelolaan Produk	95
Gambar 4.40	Halaman Analytics	96
Gambar 4.41	Halaman Pengguna	97
Gambar 4.42	Halaman Pengaturan	98

Gambar 4.43	Halaman Hosting	99
Gambar 4.44	Hasil Uji Validitas Menggunakan <i>Excel</i>	123

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Surat Pengesahan Komprehensif	132
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian	133
Lampiran 3	Surat Permohonan Validator	134
Lampiran 4	Analisis Kelayakan Sistem	135
Lampiran 5	Dokumentasi UAT	153
Lampiran 6	Dokumentasi Lokasi Penelitian	154
Lampiran 7	Daftar Produk	155
Lampiran 8	Riwayat Hidup	160

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia industri global sedang memasuki era baru yang dikenal sebagai revolusi industri 4.0 (*four point o*). Pada era industri 4.0, dunia pendidikan memiliki perubahan pola perilaku dalam penggunaan teknologi di lingkungan dalam maupun di luar kampus, khususnya dalam pemanfaatan teknologi internet. Internet bahkan digunakan sebagai media bertukar informasi dan komunikasi dalam proses akademisi atau pendidikan. Proses akademi ini biasanya dilakukan paling sering melalui *website* pembelajaran *e-learning* kampus (Nugroho, 2020).

Selain mempengaruhi dunia pendidikan, industri global 4.0 juga berpengaruh terutama pada dunia teknologi yang disebut sebagai era digital. Yang mana era digital sendiri ialah fase baru di revolusi digital yang fokus di interkoneksi, otomatisasi, *machine learning*, dan *real time data*. Hampir seluruh pekerja di seluruh sektor terdampak oleh revolusi tersebut. Oleh karenanya seluruh elemen baik pekerja profesional, siswa / mahasiswa

bahkan masyarakat awam di tuntut untuk melek IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) agar dapat mengikuti perkembangan era digital.

Sebagaimana Firman Allah SWT. pada Surat Ar-Ra'd ayat 11 yang berbunyi :

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ
اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ
بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Terjemahan :

"Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia."

Ayat diatas mengandung makna bahwa kita di haruskan berusaha mengikuti perkembangan zaman dengan cara mempelajari IPTEK agar tidak termakan oleh zaman itu sendiri, pasti Allah akan memberikan rahmat karena kita telah berusaha, begitupun sebaliknya Allah tidak akan Menghendaki kita melek IPTEK jika kita tidak mempelajarinya.

Era digital mewabah ke berbagai sektor tidak terkecuali pemasaran barang / jasa. Perdagangan barang dan jasa secara konvensional (manual) tidak lagi efektif di zaman sekarang ini. Hambatan terkait ketersediaan barang yang kurang lengkap, transportasi ke toko / pasar dan maraknya wabah yang sempat menggemparkan dunia yakni *Covid-19* membuat konsumen kurang berminat berbelanja secara langsung dan pemasaran yang terbatas pada lingkungan sekitar. Menyikapi masalah tersebut hadirnya sebuah inovasi berupa sistem jual beli online yang biasa kita kenal dengan elektronik *commerce* (*e-commerce*).

Sebagaimana Firman Allah SWT. dalam Surat Ali-Imron ayat 130 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا الرِّبَا أَضْعَافًا مُّضَاعَفَةً وَاتَّقُوا اللَّهَ
لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Terjemahan :

“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu memakan riba dengan berlipat ganda dan bertakwalah kepada Allah agar kamu beruntung.”

Ayat di atas berisi tentang larangan untuk berbuat riba terhadap berbagai jenis transaksi atau jual beli

barang / jasa baik konvensional (manual) maupun transaksi *online* seperti *e-commerce*.

Pendapat para ahli mengenai *e-commerce* diantaranya : Loudon (1998) menyampaikan *e-commerce* adalah suatu proses transaksi yang dilakukan oleh pembeli dan penjual dalam membeli dan menjual berbagai produk secara elektronik dari perusahaan ke perusahaan lain dengan menggunakan komputer sebagai perantara transaksi bisnis yang dilakukan. Pendapat lain disampaikan oleh Kalakota dan Whinston (1997) berpendapat *e-commerce* adalah aktivitas belanja online dengan menggunakan jaringan internet serta cara transaksinya melalui transfer uang secara digital.

Keamanan dan kenyamanan jual beli via *e-commerce* juga dilindungi dengan dasar hukum. Dasar hukum *e-commerce* di Indonesia adalah Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). (sumber : PPHBI - Pusat Pengembangan Hukum & Bisnis Indonesia) Dengan adanya dasar hukum yang jelas sangat menunjang keberlangsungan transaksi melalui *e-commerce*. Penjualan online terutama *e-commerce* saat ini mulai marak di Indonesia, sebab memudahkan penjual dan

pembeli untuk saling berinteraksi tanpa adanya pihak ketiga. Pembuatan sistem yang terkoordinir dan bisa secara langsung terkoneksi dengan sistem transaksi bank tentu sangat memudahkan *seller* dan *buyer* dalam melakukan transaksi (Fajar Pratama, 2017).

Menurut Badan Pusat Statistik Kabupaten Blora *E-Commerce* baru akan dilakukan di 12 Blok sensus terpilih yang tersebar di kecamatan Kabupaten Blora Kota, Kecamatan Cepu, Jepon, Jiken dan Todanan. Dari total 16 Kecamatan di Kabupaten Blora baru 5 Kecamatan yang memiliki *e-commerce*, sebagian besar usaha lokal di Kabupaten Kabupaten Blora masih melakukan perdagangan konvensional salah satunya Kecamatan Sambong.

Sangat disayangkan kurangnya memaksimalkan kemajuan teknologi khususnya transaksi menggunakan *e-commerce* di Kecamatan Sambong yakni tempat kelahiran penulis. Hambatan yang menjadi faktor utama yakni proses pemasaran hanya sebatas lingkungan sekitar toko / tempat produksi. Dengan kemajuan teknologi yang pesat ini seharusnya dapat di pasarkan lebih luas dengan bantuan internet.

Ada berbagai jenis *E-Commerce* diantaranya adalah *Business to Business (B2B)*, *Business to Consumers (B2C)*, *Consumers to Business (C2B)* dan *Consumers to Consumers (C2C)*. *E-Commerce* berbasis *B2C (Business to Customers)* merupakan bisnis yang melakukan pelayanan atau penjualan barang atau jasa kepada konsumen perseorangan atau grup secara langsung tanpa melalui perantara. Dengan kata lain bisnis yang dilakukan berhubungan langsung dengan konsumen bukan perusahaan atau bisnis lainnya tanpa perantara.

Setelah mengkaji berbagai permasalahan yang ada yakni pada pemasaran produk, maraknya *e-commerce* di era digital sekarang ini dan toko / tempat produksi yang terbatas, maka peneliti mengangkat masalah untuk dijadikan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Sistem *E-Commerce Business to Consumers (B2C)* Berbasis *Web* untuk Penjualan Produk Lokal Khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong”. Sistem ini diharapkan dapat membantu penjual untuk memasarkan produk lokal khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong dan pembeli yang ingin membeli produk lokal khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong tanpa harus datang ke toko / tempat produksi.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat diuraikan pada penelitian ini adalah

1. Belum adanya *e-commerce* yang mewadahi produk lokal khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong.
2. Terdapat produk lokal yang memiliki potensi untuk dikembangkan.
3. Pengelolaan pemasaran produk lokal yang masih terbatas dan manual.

1.3 Fokus Masalah

Fokus masalah pada penelitian ini adalah

1. Mengidentifikasi ragam produk lokal khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong.
2. Produk kurang dikenal masyarakat dalam maupun luar Kabupaten Blora.
3. Adanya keterbatasan dalam pemasaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana rancang bangun sistem *e-commerce business to consumers (B2C)* berbasis *web* untuk penjualan produk lokal khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong?

1.5 Batasan Masalah

Dalam mengembangkan sistem ini, pembahasan permasalahan dibatasi pada hal - hal sebagai berikut :

1. Sistem ini dibangun untuk beberapa penjual yang menjadi subjek penelitian.
2. Sistem ini memuat produk lokal khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong.
3. Sistem ini membantu pemasaran melalui *online* bukan membantu keuntungan apalagi keuntungan signifikan.
4. Penelitian ini dilakukan di beberapa toko / tempat produksi yang berada di Kecamatan Sambong.

1.6 Tujuan Penelitian.

Dari rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk :

Melakukan rancang bangun *e-commerce business to consumers (B2C)* berbasis *web* sebagai penjualan produk lokal khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan memiliki beberapa manfaat, baik yang bersifat teoritis maupun yang bersifat praktis. Manfaat tersebut sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan wawasan untuk pihak yang berkepentingan.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan tentang teknologi *e-commerce* dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis
 - a. Membantu penjual dalam proses pemasaran lebih luas.
 - b. Membantu pembeli dengan pembelian melalui *online*.
 - c. Memperkenalkan produk lokal khas Kabupaten Blora baik masyarakat dalam maupun luar Kabupaten Blora.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 *E-Commerce*

E-Commerce (Electronic Commerce) merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat pada pembelian dan penjualan barang dan jasa melalui jaringan elektronik seperti internet. *E-Commerce* merupakan suatu cara berbelanja secara *online* yang saat ini sangat trendi di Indonesia. Banyak orang mendapatkan manfaat / kemudahan berbisnis melalui media internet melalui *e-commerce*. Menurut David Baum (1999) mendefinisikan *e-commerce* adalah satu set teknologi, aplikasi-aplikasi, dan proses bisnis yang dinamis untuk menghubungkan perusahaan, konsumen, dan masyarakat melalui transaksi elektronik dan pertukaran barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* merupakan proses pembelian dan penjualan jasa atau produk antara dua belah pihak melalui internet (*commerce-net*) dan sejenis mekanisme bisnis elektronik

dengan fokus pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antar instansi atau individu dengan instansi.

E-Commerce merupakan kepanjangan dari *Electronic Commerce* yang berarti perdagangan yang dilakukan secara elektronik. Dalam buku *introduction to information technology, e-commerce* berarti perdagangan elektronik yang mencakup proses pembelian, penjualan, transfer, atau pertukaran produk, layanan, atau informasi melalui jaringan komputer, termasuk internet (Anggraini And Ratnasari, 2017).

E-Commerce terdiri atas beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

a. *Business-to-Business (B2B)*

Kebanyakan *e-commerce* yang diterapkan saat ini merupakan tipe *b2b*. *E-Commerce* tipe ini meliputi *ios* serta transaksi antar organisasi yang dilakukan di elektronik market. Contoh : Jual beli antar perusahaan pakaian.

b. *Business-to-Consumers (B2C)*

Merupakan proses penjualan produk dan jasa secara langsung dari bisnis (penjual) ke konsumen. Contoh : Jual beli toko pakaian ke konsumen perorangan.

c. *Consumer-to-Consumers (C2C)*

Dalam kategori ini, seorang konsumen menjual secara langsung ke konsumen lainnya. Contoh : konsumen menjual pakaian ke konsumen lain yang dibeli dari produsen.

d. *Consumer-to-Business (C2B)*

Termasuk kategori ini adalah perseorangan yang menjual produk atau layanan ke organisasi, dan perseorangan yang mencari penjual, berinteraksi dengan mereka dan menyepakati suatu transaksi. Contoh : perorangan (konsumen) menjual / menawarkan jasa / barang ke perusahaan / toko.

e. *Nonbusiness E-Commerce*

Dewasa ini makin banyak lembaga non-bisnis seperti lembaga akademis, organisasi keagamaan, organisasi sosial, dan lembaga - lembaga pemerintahan yang menggunakan berbagai tipe *e-commerce* untuk mengurangi biaya atau untuk meningkatkan operasi dan layanan publik.

Business to Consumers (B2C)

Menurut Investopedia, *B2C* adalah proses penjualan produk dan jasa secara langsung dari bisnis (penjual) ke konsumen yang merupakan *end user* (pengguna akhir). Adapun menurut TechTarget, *B2C* adalah model retail di mana produk berpindah langsung dari bisnis ke *end user* yang membeli produk atau jasa untuk penggunaan pribadi. Jadi, tidak ada perantara antara perusahaan dengan pelanggan. Perusahaan menyalurkan produk atau jasanya langsung kepada pelanggan, *B2C* sudah berkembang sejak lama.

Jika kamu membeli pakaian di mal, makan di restoran, dan membeli sayur di pasar, hal tersebut dapat dikatakan sebagai *B2C*. Bahkan, ketika kamu berobat ke rumah sakit dan menggunakan jasa ojek *online*, perusahaan sedang menerapkan *B2C* denganmu. Seiring berkembangnya internet, *B2C* tidak sekadar bekerja secara tradisional. *B2C* juga berlaku pada sales produk secara *online*.

Keuntungan *Business-to-Consumer*

B2C menawarkan sejumlah keuntungan.

1. Perusahaan dapat menjangkau konsumen yang lebih luas, tidak hanya dalam negeri tetapi juga luar negeri.
2. Perusahaan mendapat manfaat dari *database* profil pelanggan dan transaksi yang lebih kaya. Informasi semacam itu memudahkan mereka untuk menyesuaikan strategi pemasaran atau strategi produk.
3. *B2C* juga menghemat biaya. Perusahaan tidak perlu membangun atau menyewa ruang ritel untuk menjual produk mereka. Selain itu, saluran *online* potensial untuk memangkas rantai distribusi dan ritel. Di saluran konvensional, produk mungkin melalui berbagai saluran untuk sampai ke konsumen akhir. Melalui *online*, mereka bisa melayani pelanggan secara langsung.
4. Bagi konsumen, transaksi *online* menghemat biaya. Anda tidak perlu datang ke toko. Anda dapat berbelanja dan bertransaksi di mana saja, di rumah atau di perjalanan, dan kapan saja. Setelah transaksi selesai, anda hanya tinggal

menunggu barang sampai ke depan pintu rumah anda.

2.1.2 Website

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *webpage* dan link dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu *page* ke *page* lain (*hypertext*), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. *Pages* dapat diakses dan dibaca melalui *browser* seperti *netscape navigator*, *internet explorer*, *mozilla firefox*, *goggle chrome* dan aplikasi *browser* lainnya (Hakim, Lukmanul, Uus, 2004).

2.1.3 Domain

Nama *domain* (*domain name / URL - Uniform Resource Locator*) Pengertian nama *domain* atau biasa disebut dengan *domain name* atau *url* adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain *domain name* adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada dunia internet.

Contoh <http://www.satriaganteng.co.id/> dan <http://www.detik.com/>. Nama *domain* diperjualbelikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan. Nama *domain* sendiri mempunyai identifikasi ekstensi / akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut, contoh nama *domain* berekstensi lokasi negara Indonesia adalah *co.id* (untuk nama *domain website* perusahaan), *ac.id* (nama *domain website* pendidikan), *go.id* (nama *domain website* instansi pemerintahan), *or.id* (nama *domain website* organisasi) (Utama, 2011).

2.1.4 Hosting

Pengertian *Web Hosting* dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam *harddisk* tempat menyimpan berbagai data, *file*, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *web hosting* semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam *website*. *Web Hosting* juga juga diperoleh dengan menyewa besarnya hosting ditentukan ruangan *harddisk* dengan ukuran *mb* (*mega byte*) atau *gb* (*giga byte*). Lama penyewaan *web hosting* rata rata

dihitung per tahun. Penyewaan *hosting* dilakukan dari perusahaan perusahaan penyewa *web hosting* yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun luar negeri. (Utama, 2011).

2.1.5 Pengertian CMS

Content Management System (CMS) adalah suatu sistem yang digunakan untuk mengelola dan memfasilitasi proses pembuatan, pembaharuan, dan publikasi konten secara bersama (*collaborative content management*). konten mengacu pada informasi dalam bentuk teks, grafik, gambar maupun dalam format-format lain yang perlu dikelola dengan tujuan memudahkan proses pembuatan, pembaharuan, distribusi, pencarian, analisis, dan meningkatkan fleksibilitas untuk ditransformasikan ke dalam bentuk lain.

Terminologi *CMS* sendiri cukup luas, di antaranya mencakup *software* aplikasi, *database*, arsip, *workflow*, dan alat bantu lainnya yang dapat dikelola sebagai bagian dari mekanisme jaringan informasi suatu perusahaan maupun global. Kegunaan *cms* adalah untuk mempermudah *user* membangun sebuah situs *website* dan juga memudahkan dalam mengedit konten ataupun *template* tanpa harus mempelajari begitu dalam beberapa

bahasa pemrograman *website* yang membutuhkan waktu yang sangat lama, seperti *html*, *php*, *mysql* dan lain-lain (Risdato, 2014).

2.1.6 Pengertian CMS Wordpress

Wordpress adalah sebuah aplikasi sumber terbuka (*open source*) yang sangat populer digunakan sebagai mesin *Blog (Blog engine)*. *Wordpress* dibangun dengan bahasa pemrograman *php* dan basis data (*database*) *mysql*. *php* dan *mysql*, keduanya merupakan perangkat lunak sumber terbuka (*open source software*). Selain sebagai *Blog*, *wordpress* juga mulai digunakan sebagai sebuah *CMS (Content Management System)* karena kemampuannya untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya (Risdato, 2014).

2.1.7 Plugin Wordpress

Plugin adalah cara untuk memperluas dan menambah fungsionalitas yang sudah ada di *wordpress*. Inti dari *wordpress* dirancang agar ramping dan ringan, untuk memaksimalkan fleksibilitas dan meminimalkan *script code*. *Plugin* kemudian menawarkan fungsi dan fitur khusus sehingga setiap pengguna dapat

menyesuaikan situs mereka dengan kebutuhan spesifik. Untuk instruksi dan informasi tentang mengunduh, memasang, memutakhirkan, mengatasi masalah, dan mengelola plugin *wordpress*, lihat kelola *plugin*. Jika Anda ingin mengembangkan *plugin* sendiri, ada daftar sumber daya yang komprehensif di sumber daya *plugin* (<https://codex.wordpress.org/Plugins>).

2.1.8 Pengertian XAMPP

Xampp adalah sebuah aplikasi yang dapat menjadikan komputer kita menjadi sebuah server. Kegunaan *xampp* ini untuk membuat jaringan lokal sendiri dalam artian kita dapat membuat *website* secara *offline* untuk masa coba-coba di komputer sendiri. Jadi fungsi dari *xampp* server itu sendiri merupakan server *website* kita untuk cara memakainya. Disebut server karena dalam hal ini komputer yang akan kita pakai harus memberikan pelayanan untuk mengaksakan *web*, untuk itu komputer kita harus menjadi server.

Dapat disimpulkan *xampp* adalah aplikasi *tools* untuk menyediakan paket lunak yang berisi konfigurasi *web server*, *apache*, *php*, *mysql* untuk membantu kita dalam proses pembuatan aplikasi web yang menyatu

menjadi satu sehingga memudahkan kita dalam membuat program *web* (Heriyanto, 2012).

2.1.9 Produk Unggulan

Produk unggulan daerah menggambarkan kemampuan daerah menghasilkan produk, menciptakan nilai, memanfaatkan sumberdaya secara nyata, memberi kesempatan kerja, mendatangkan pendapatan bagi masyarakat maupun pemerintah, memiliki prospek untuk meningkatkan produktivitas dan investasinya. Sebuah produk dikatakan unggul jika memiliki daya saing sehingga mampu untuk menangkal produk pesaing di pasar domestic dan /atau menembus pasar ekspor (Sudarsono 2001).

a. *Egg roll* Waluh

Egg roll merupakan makanan ringan yang terbuat dari waluh yang dikombinasikan dengan berbagai bahan lain seperti telur, tepung, gula dan lain - lain. *Egg roll* waluh ini memiliki berbagai varian rasa seperti coklat, ketela ungu, strawberry dan rasa original tentunya. Banyak sekali tempat produksi *egg roll* waluh ini mulai dari rumahan hingga tempat yang cukup besar.

Berikut adalah salah satu produk lokal Khas Kabupaten Blora terdapat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1. Eggroll Waluh

(Sumber : <https://tempatwisataseru.com/oleh-oleh-khas-Kabupaten-Blora-makanan-souvenir/>)

2.2 Kajian Pustaka

Dalam penulisan penelitian ini, penulis telah menelaah dan mengkaji karya-karya ilmiah yang mendukung dalam penelitian tugas akhir ini, Karya ilmiah sebelumnya akan memberikan gambaran umum tentang teori dan objek yang digunakan untuk peneliti. Tujuan pengkajian ini agar menghindari kesamaan penelitian. Beberapa contoh penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kasmi dan Adi Nugraha Candra (2017) yang berjudul “Penerapan *E-Commerce* Berbasis *Business To Consumers* Untuk Meningkatkan

Penjualan Produk Makanan Ringan Khas Pringsewu”. Analisa implementasi menggunakan metode observasi dan *quisioner* sehingga akan diketahui dampak peningkatan penjualan menggunakan aplikasi *e-commerce*. Dari hasil uji sistem dapat diambil kesimpulan bahwa sistem yang digunakan memiliki dampak terhadap omset penjualan makanan ringan khas pringsewu yang di lakukan oleh toko jajanan Pringsewu. Metode pengembangan sistemnya menggunakan metode *waterfall*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Linda Durotul Ummah (2018) yang berjudul “Rancang Bangun *E-Commerce* Pada Toko Kerudung Nuri *Collection* Berbasis *Customer Relationship Management*”. Pada perancangan sistem berbasis crm, masih jauh dari kata sempurna sehingga diharapkan dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada. Saran pengembangan perlu ditambahkan data pengeluaran keuangan, sehingga dapat mengoptimalkan *e-commerce* yang ada pada Toko Kerudung Nuri *Collection*. Metode pengembangan sistemnya menggunakan *software development life cycle (SDLC) / waterfall*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Eko Susanto, Siti Makrifatul Arifah (2019) yang berjudul “Rancang

Bangun *E-Commerce* Batik Tulis Berbasis *Website* dengan Metode *Rapid Application Development*". Dalam penelitian yang dilakukan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak yaitu metode rad (*rapid application development*) dan menggunakan teknik pengumpulan data seperti pengamatan, wawancara, dan studi kepustakaan. Perancangan *website* pada rumah batik borobudur ini menggunakan *software* seperti *adobe dreamweaver cs5, xampp, adobe photoShop cs6*, serta menggunakan bahasa pemrograman seperti *html, php, css, bootstrap, jquery, dan java script*. Pengujian *website* ini telah diuji dengan menggunakan pengujian *blackbox*. Dengan adanya *website* ini, pembeli dapat melihat dan membeli produknya tanpa harus datang langsung ke toko. Pengembangan sistem ini menggunakan rad (*rapid application development*).

4. Penelitian yang dilakukan Medi Triawan, M. Junius (2019) yang berjudul "Rancang Bangun Sistem *E-Commerce* Berbasis *Web* PD. Cahaya Sejahterah". Tujuan penulisan penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi berbasis *web* penjualan hasil bumi khususnya biji kopi pada PD. Cahaya Sejahterah. Dengan penerapan sistem ini akan sangat mempermudah dan

lebih menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun penjual. Metode pengembangan sistemnya yaitu *waterfall*.

5. Penelitian yang dilakukan Walim dan Suhardi (2020) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi *E-Commerce* Dalam Penjualan *Hardware* Komputer Berbasis *Website*”. Adapun penelitian ini mengambil contoh objek penjualan *hardware* komputer dengan berbasis *web*, disamping itu juga untuk membantu usaha yang bergerak dibidang penjualan *hardware*, pemograman *website e-commerce* penjualan *hardware* komputer ini dibuat dengan menggunakan makromedia *dream weavear mx2004*, *mysql* dan menggunakan metode *waterfall* karena dengan metode ini lebih mudah dalam merancang *website*. Tujuan penelitian ini membuat *website* terutama *web e-commerce* tidak lain bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat secara cepat, sehingga informasi mudah didapat dan mempermudah masyarakat dalam melakukan pembelian *hardware* komputer. Metode pengembangan sistemnya yaitu *SDLC waterfall*.

6. Penelitian yang dilakukan Hanung Eka Atmaja, Dian Marlina Verawati (2021) yang berjudul “Meningkatkan

Minat Kewirausahaan di Era Global Melalui *E - Commerce*". Berdasarkan beberapa pernyataan para ahli tersebut mengenai makna atau pengertian perdagangan elektronik atau *e-commerce*, dapat disimpulkan bahwa *e - commerce* merupakan suatu pembaharuan dalam sistem pengelolaan dan pengembangan dunia kewirausahaan atau pembaharuan dalam melakukan pemasaran yaitu dilakukan secara *online*. Melalui *e-commerce* konsumen maupun produsen bahkan organisasi dapat mengakses produk baik barang atau jasa yang ditawarkan produsen.

Dari beberapa uraian penelitian yang relevan di atas, penelitian skripsi ini lebih unggul dalam beberapa hal diantaranya metode pengembangan sistem menggunakan *SDLC (system development life cycle) waterfall* sehingga proses pembangunan sistem berjalan runtut. Kemudian kelengkapan sistem, yaitu dengan dilengkapi fitur – fitur diharapkan *e-commerce* dapat berjalan dengan baik. Selain itu penulisan naskah pada penelitian ini ditulis secara lengkap dan runtut sehingga alur penelitiannya jelas.

BAB III

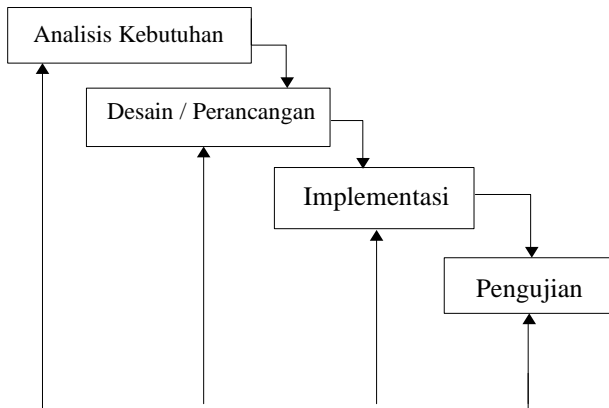
METODE PENELITIAN

3.1 Prosedur Pengembangan

Metode yang digunakan dalam pengembangan *e-commerce business to consumers* berbasis *website* untuk penjualan produk lokal khas Kabupaten Bloa di Kecamatan Sambong adalah *SDLC (System Development Life Cycle) Waterfall*. *SDLC* atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya, berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik. (Yoki, 2018)

Metode *waterfall* sering juga disebut model sekuensi linear atau alur hidup klasik. Pengembangan sistem dikerjakan secara urut mulai dari analisis, desain / perancangan, implementasi, dan tahap pengujian. (Akbar, 2020).

Alur dari Model *Waterfall* dalam penelitian ini ditampilkan seperti pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1. Alur Model Waterfall

3.1.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pengguna merupakan tahapan penting dalam membangun sebuah sistem. Spesifikasi mengenai semua kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna dilakukan pada tahap ini. Hasil dari analisa kebutuhan pengguna ini melalui proses wawancara digunakan untuk membangun kerangka sistem agar sesuai dengan harapan pengguna.

Adapun spesifikasi kebutuhan pengguna yang akan diterapkan pada sistem ini berdasarkan masing-masing pengguna adalah sebagai berikut :

1. *Admin*
 - a. *Admin* dapat mengelola data *customer*.
 - b. Mengelola data penjual.
 - c. Melihat daftar transaksi dari *customer*.
 - d. Mengelola testimonial.
 - e. Mengelola sistem.
 - f. Mengelola data *customer* / pengunjung

2. *Customer* / Pembeli
 - a. *Customer* dapat *login* sebagai pelanggan.
 - b. Melihat pilihan produk.
 - c. Mengisi keranjang belanja.
 - d. Menambahkan *Wishlist*
 - e. Melakukan transaksi barang.
 - f. Mengecek pengiriman barang.
 - g. Memberikan masukan melalui kontak.
 - h. Disediakan form untuk *login*.

3. Pengunjung
 - a. Pengunjung dapat melihat seluruh *content* atau isi dari *front-end website*.

- b. Pengunjung dapat mendaftar menjadi sebagai pelanggan.

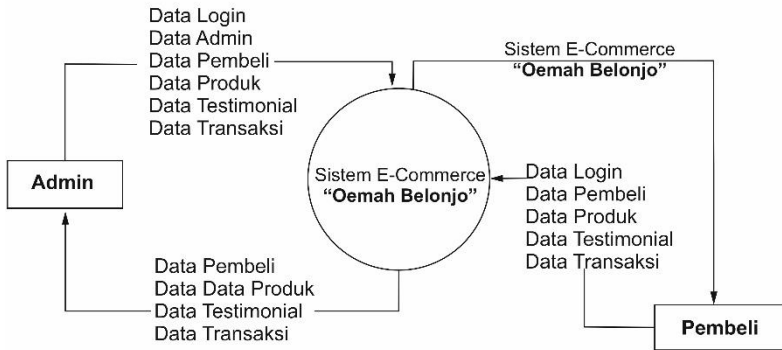
3.1.2 Desain

Tahap desain ini merupakan tahapan selanjutnya setelah tahap analisis kebutuhan. Tahap ini nantinya akan dilakukan perancangan terkait sistem yang akan berjalan terdiri dari perancangan *dfd (data flow diagram)*, *flowchart* dan desain tampilan sistem (*interface*).

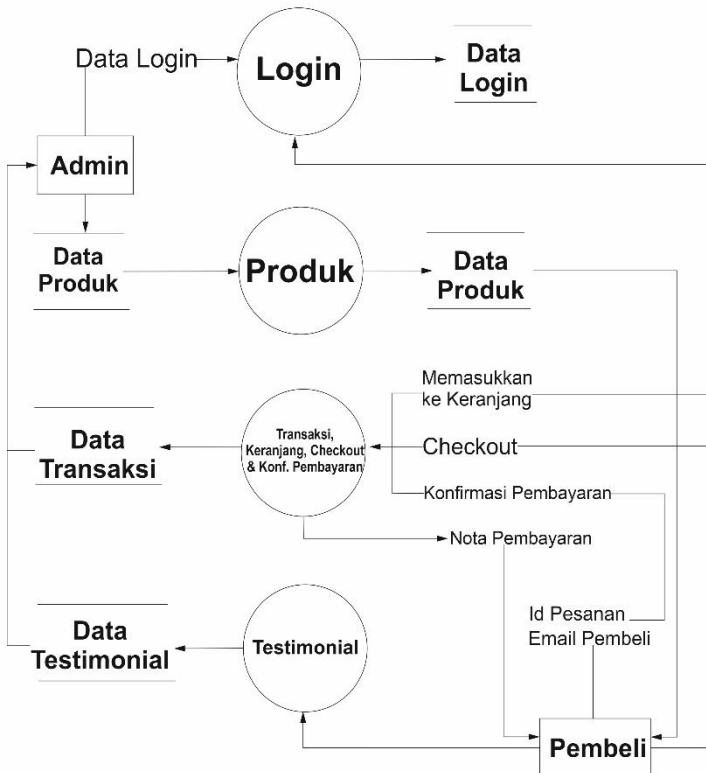
1. DFD

Data Flow Diagram (DFD) disebut juga dengan Diagram Arus Data (DAD). DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data, dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan, dan proses yang dikenakan pada data tersebut (Soufitri, 2019). Berikut dibawah ini DFD level 0 ditunjukkan pada

Gambar 3.2. dan DFD level 1 ditunjukkan pada Gambar 3.3.



Gambar 3. 2. DFD Level 0
Sumber : (Data Penelitian, 2022)



Gambar 3. 3. DFD Level 1
 Sumber : (Data Penelitian, 2022)

2. Perancangan *Flowchart*

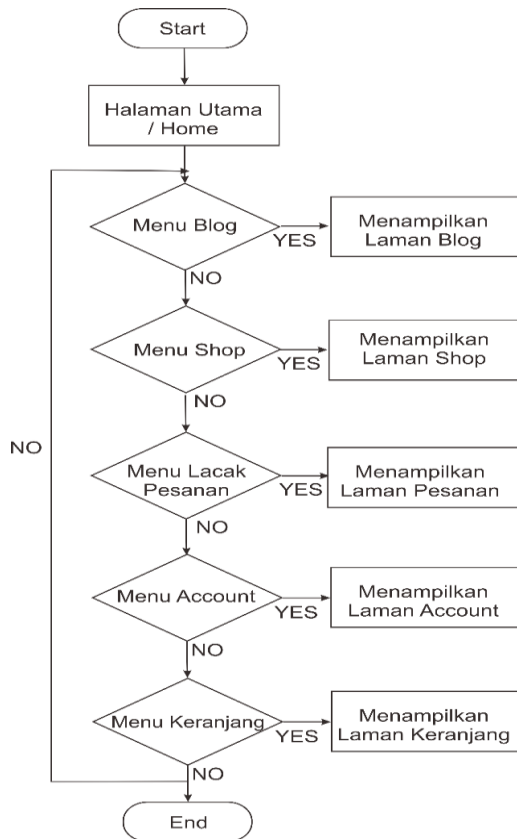
Flowchart dimulai dengan penerimaan masukan (*input*), pemrosesan masukan, dan diakhiri dengan hasil (*output*). *Flowchart* merupakan diagram yang di dalamnya menampilkan langkah untuk melakukan sebuah proses dari suatu program.

Fungsi utama dari *flowchart* adalah untuk memberikan gambaran secara jelas terkait gambaran sebuah program dari proses satu ke proses lainnya. (Wenty Dwi Yuniarti, 2019).

Berikut ini merupakan rancangan *flowchart* dalam pengembangan aplikasi *e-commerce b2c* berbasis *website* :

a. *Flowchart* Halaman Utama / Home (*Master Menu*)

Halaman Utama (Menu Master) di mulai dari membuka *website e-commerce* di browser pengguna yang kemudian akan menampilkan halaman utama. Pada halaman utama terdapat beberapa menu master, yaitu menu *home*, menu *blog*, menu *shop*, menu lacak pesanan, menu *account*, dan menu keranjang.

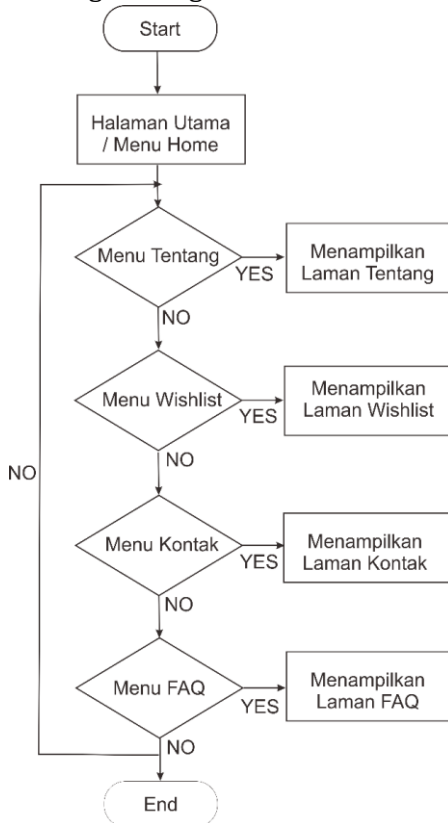


Gambar 3. 4. Flowchart Home (Menu Master)

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

b. *Flowchart Menu Atas (Top Menu)*

Menu Atas (*Top Menu*) terdiri dari beberapa Menu selain yaitu menu tentang, menu *wishlist*, menu kontak, dan menu *faq*. Yang mana masing-masing menu menampilkan laman masing-masing.

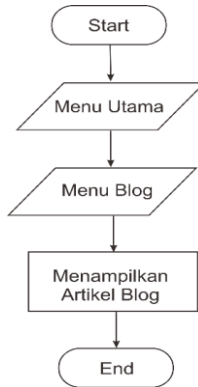


Gambar 3. 5. *Flowchart Menu Atas (Top Menu)*

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

c. **Flowchart Menu Blog**

Dari *Home* klik Menu *Blog*, maka menu *blog* akan terbuka dan menampilkan laman yang berisi *blog* atau artikel terkait Kabupaten Blora.

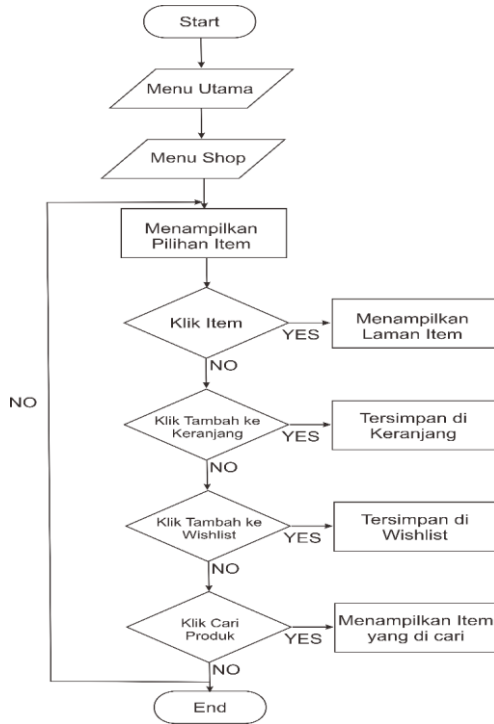


Gambar 3. 6. *Flowchart Menu Blog*

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

d. **Flowchart Menu Shop**

Menu *Shop* menampilkan item-item (produk) yang ditawarkan. Setiap produk terdapat rincian produk ketika di klik. Setiap pengguna juga dapat menambahkan item ke *wishlist* dengan cara klik tambah ke *wishlist*. Jika ingin mencari produk lebih mudah dapat melakukannya di pencarian.

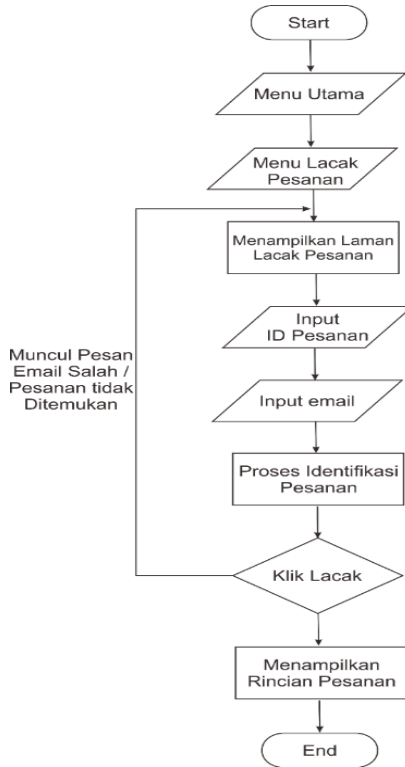


Gambar 3. 7. Flowchart Menu Shop

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

e. **Flowchart Menu Lacak Pesanan**

Pelanggan dapat mengakses pesannya melalui Menu Lacak Pesanan. Pelanggan diwajibkan menginput id pesanan dan *email* yang telah didaftarkan sebelumnya. Setelah diisikan maka akan menampilkan rincian pesanan.



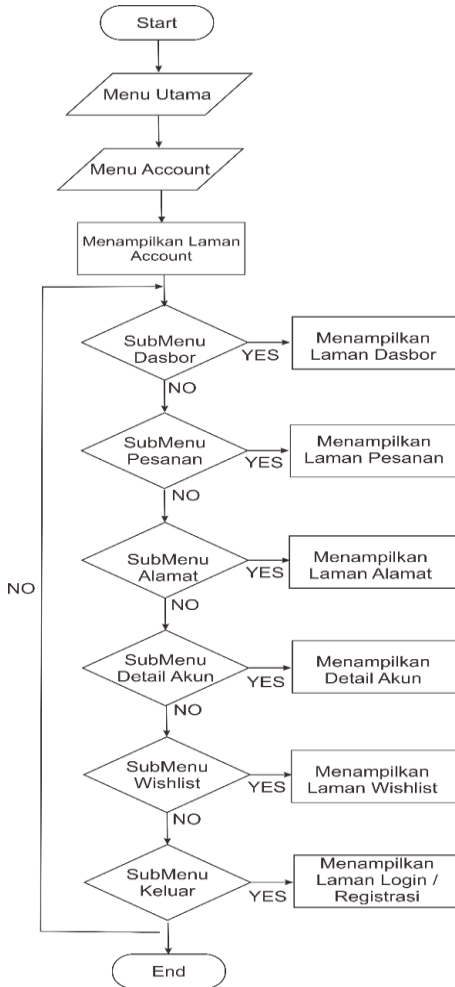
Gambar 3. 8. Flowchart Menu Lacak Pesanan

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

f. **Flowchart Menu Account**

Menu *Account* ini berisi laman Akun pelanggan / admin yang sebelumnya telah mendaftar di *e-commerce* tersebut. Di laman tersebut terdapat beberapa submenu diantaranya submenu dasbor, submenu pesanan,

submenu alamat, submenu detail akun, submenu *wishlist*, dan submenu keluar.

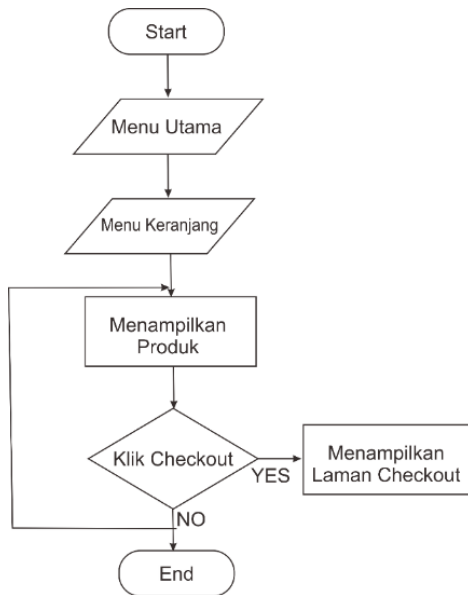


Gambar 3. 9. Flowchart Menu Account

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

g. **Flowchart Menu Keranjang**

Pada laman keranjang menampilkan produk-produk yang telah dipilih oleh pelanggan. Dan jika ingin melakukan proses pembayaran tinggal klik *checkout*.

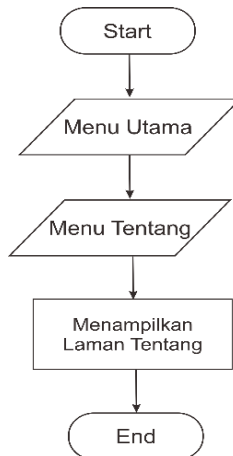


Gambar 3. 10. Flowchart Menu Keranjang

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

h. Flowchart Menu Tentang

Pada Laman Tentang berisikan informasi seputar sistem *e-commerce* yang dapat diakses oleh pelanggan maupun pengunjung.

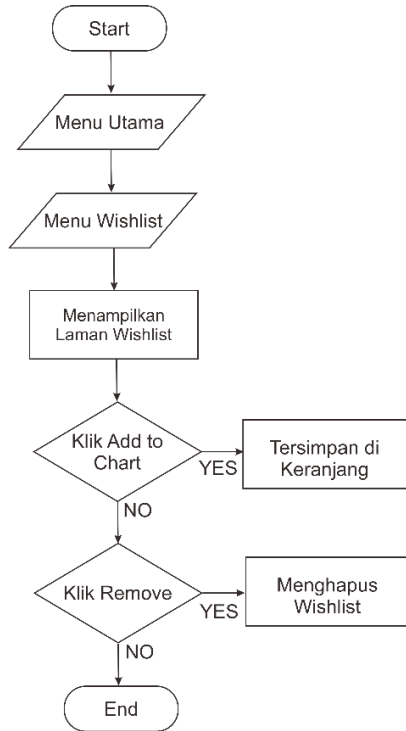


Gambar 3. 11. Flowchart Menu Tentang

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

i. Flowchart Menu Wishlist

Pada Laman *Wishlist* pengguna dapat memasukkan produk dari *wishlist* ke keranjang, serta dapat memperbarui *wishlist* sesuai keinginan.

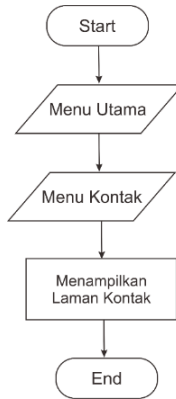


Gambar 3. 12. Flowchart Menu Wishlist

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

j. Flowchart Menu Kontak

Pada Menu Kontak pelanggan / pengunjung dapat melihat kontak dari admin sistem *e-commerce*.

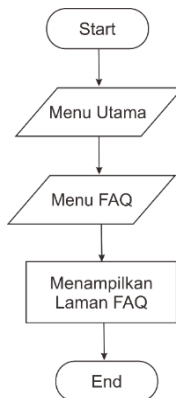


Gambar 3. 13. Flowchart Menu Kontak

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

k. Flowchart Halaman FAQ

Pada Menu *FAQ* pelanggan dapat melihat pertanyaan dan jawaban terkait permasalahan di sistem.



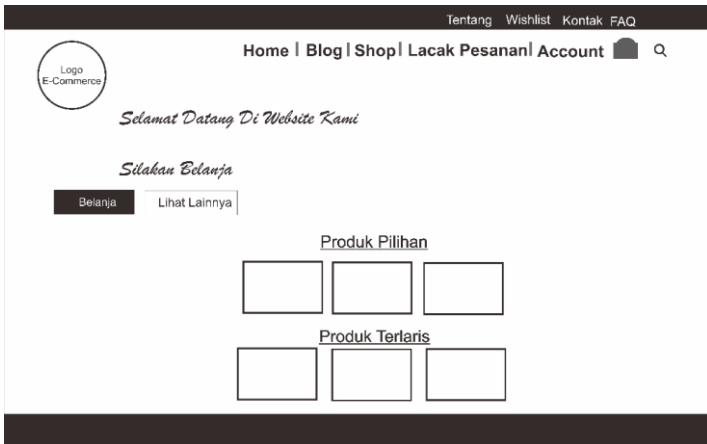
Gambar 3. 14. Flowchart Menu FAQ

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

3. Perancangan Tampilan Sistem

a. Rancangan Halaman Utama / *Home*

Rancangan halaman *home* yang ditampilkan pada Gambar 3.15 merupakan halaman awal ketika *user* membuka sistem.

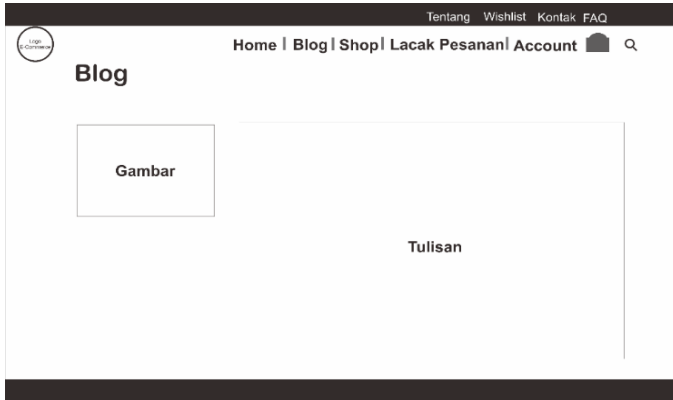


Gambar 3. 15. Desain Halaman Utama (*Home*)

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

b. Rancangan Halaman *Blog*

Rancangan halaman *blog* yang ditampilkan pada Gambar 3.16 merupakan halaman *blog* ketika user membuka menu *blog* pada sistem.

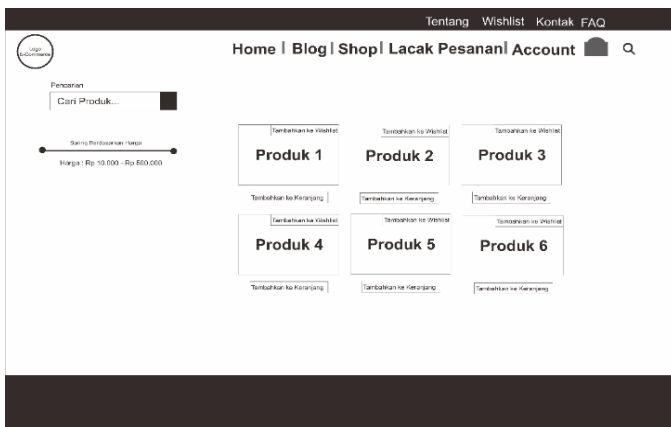


Gambar 3. 16. Desain Halaman Blog

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

c. Rancangan Halaman *Shop*

Rancangan halaman *shop* yang ditampilkan pada Gambar 3.17 merupakan halaman *shop* ketika *user* membuka menu *shop* pada sistem.

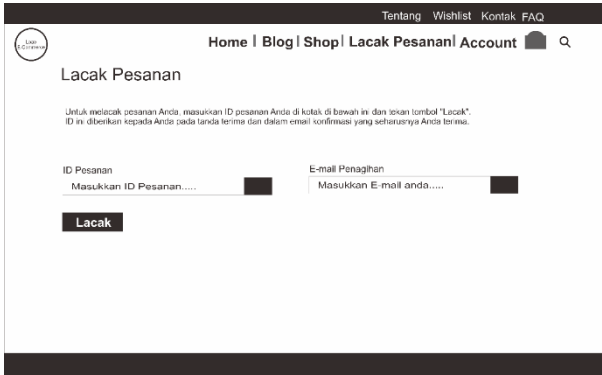


Gambar 3. 17. Desain Halaman Shop

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

d. Rancangan Halaman Lacak Pesanan

Rancangan halaman lacak pesanan yang ditampilkan pada Gambar 3.18.

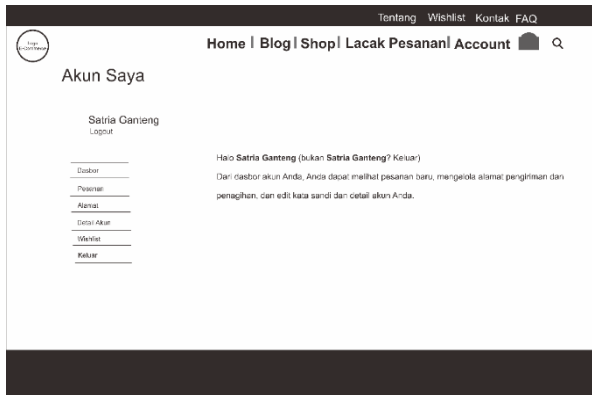


Gambar 3. 18. Desain Halaman Lacak Pesanan

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

e. Rancangan Halaman Account

Rancangan halaman *account* yang ditampilkan pada Gambar 3.19.

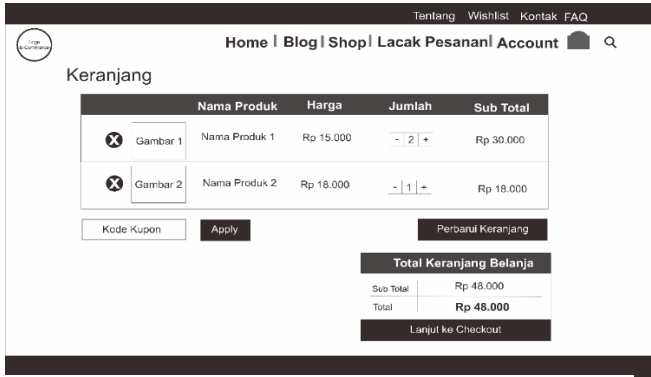


Gambar 3. 19. Desain Halaman Account

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

f. Rancangan Halaman Keranjang

Rancangan halaman keranjang yang ditampilkan pada Gambar 3.20.

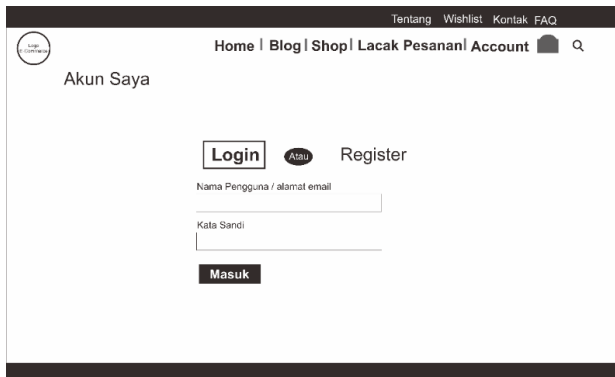


Gambar 3. 20. Desain Halaman Keranjang

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

g. Rancangan Halaman Login

Rancangan halaman login yang ditampilkan pada Gambar 3.21.

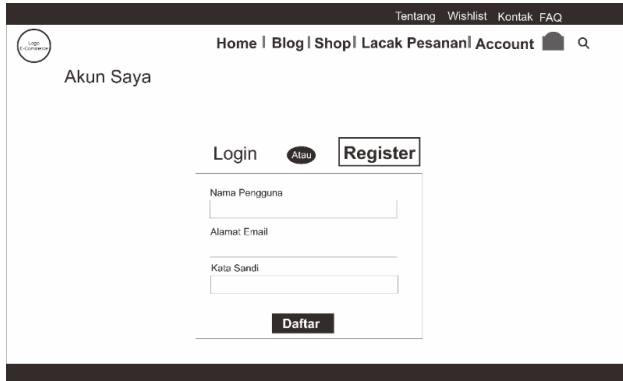


Gambar 3. 21. Desain Halaman Login

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

h. Rancangan Halaman *Register*

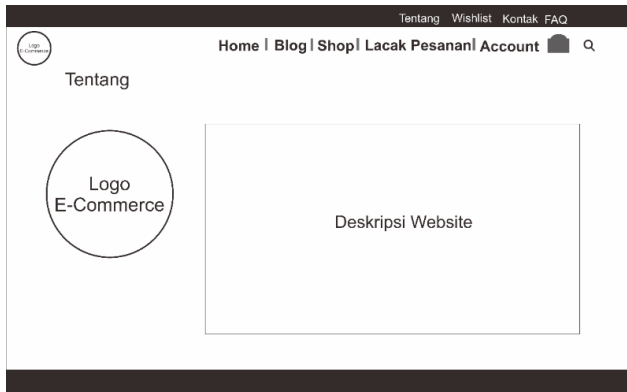
Rancangan halaman *register* yang ditampilkan pada Gambar 3.22.



Gambar 3. 22. Desain Halaman *Register*
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

i. Rancangan Halaman *Tentang*

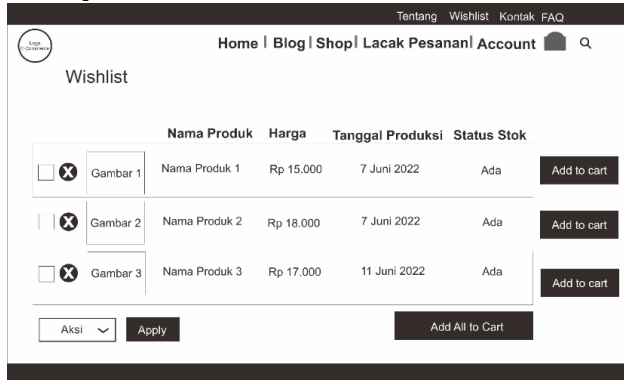
Rancangan halaman *tentang* yang ditampilkan pada Gambar 3.23.



Gambar 3. 23. Desain Halaman *Tentang*
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

j. Rancangan Halaman *Wishlist*

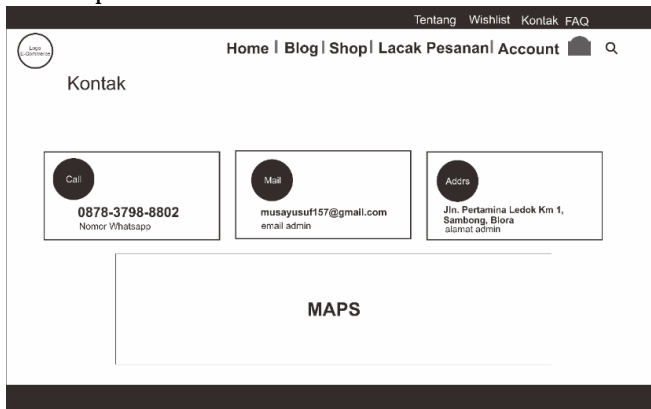
Rancangan halaman *wishlist* yang ditampilkan pada Gambar 3.24.



Gambar 3. 24. Desain Halaman *Wishlist*
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

k. Rancangan Halaman Kontak

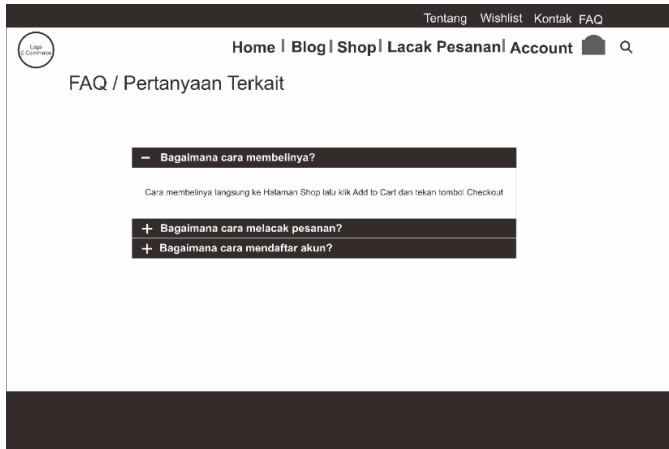
Rancangan halaman kontak yang ditampilkan pada Gambar 3.25.



Gambar 3. 25. Desain Halaman Kontak
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

1. Rancangan Halaman *FAQ*

Rancangan halaman *faq* yang ditampilkan pada Gambar 3.26.



Gambar 3. 26. Desain Halaman *FAQ*

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

3.1.3 Implementasi

Pada tahap ini dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam merancang *website* ini akan menggunakan *software wordpress* bahasa pemrograman *php* melalui *plugin wordpress* dan *database mysql*. Adapun pengimplementasiannya melalui *localhost* dan setelah

sistemnya selesai dibangun di *import* ke *hosting* agar dapat diakses secara masal.

3.1.4 Pengujian

Setelah melakukan pembuatan sistem berupa *website*, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian aplikasi agar diketahui apakah *website* dari perancangan sistem ini siap digunakan oleh *user*. Pada tahap pengujian *website* dilakukan oleh (validator) terkait materi yang ada pada sistem yang sedang dikembangkan. Diantaranya Pejabat Kecamatan Sambong, *admin* kantor Kecamatan Sambong, Pengurus Forum GenRe dan dua pengguna sistem. Pengujian sistem menggunakan metode *Black Box* dan *User Acceptance Test (UAT)* dengan harapan bahwa perancangan yang sudah dibuat dapat berjalan sesuai dengan kehendak.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai implementasi, validasi dan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari sistem apakah sudah berjalan sesuai yang diharapkan. Selain itu pengujian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas *website* sebagai *e-commerce* produk lokal khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong. Efektivitas *website* ini diukur dengan menggunakan Pengujian *Black Box* dan *User Acceptance Test (UAT)*.

4.1 Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak merupakan aplikasi *software* yang digunakan untuk membangun sistem.

Berikut merupakan spesifikasi *hosting* :

Tabel 4. 1. Perangkat Lunak *Hosting*

No	Nama Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	<i>Wordpress</i>	<i>WordPress 6.0.1</i>
2	<i>Plugin Wordpress</i>	<i>Click to Chat, Elementor, Essential Addons for Elementor, NotificationX, Ocean Extra, Ongkos kirim.id,</i>

		<i>TI WooCommerce, Wishlist, WooCommerce</i>
3	<i>Tema Wordpress</i>	<i>OceanWP</i>
4	<i>Hosting</i>	<i>Hosting Monster (ID) Domainsia</i>
5	<i>Capacity Disk</i>	5120 MB
6	<i>Disk Usage</i>	3014 MB
6	<i>Domain</i>	<i>oemahblonjo.com</i>
7	<i>Data base</i>	<i>MySQL</i>

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, kegunaan perangkat tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1. *WordPress*, merupakan sebuah aplikasi sumber terbuka yang sangat populer digunakan sebagai mesin *Blog*. *WordPress* dibangun dengan bahasa pemrograman *PHP* dan basis data (*database*) *MySQL*.
2. *Plugin WordPress* berfungsi untuk menyediakan fitur yang bisa mengubah atau memodifikasi kemampuan suatu program.
3. *Tema Wordpress OceanWP* dipilih karena kebutuhan sistem dalam pembuatan *e-commerce*.
4. *Hosting* atau *web hosting* adalah tempat untuk menyimpan semua file dan data *website* sehingga dapat diakses oleh banyak orang melalui internet dan

peneliti memakai *Hosting Monster (ID)* dari Domainsia.

5. Disk kapasitas dari *hosting* yang digunakan dalam membuat sistem sebesar 5120 MB / 5,12 GB dan disk yang diperlukan sebesar 3014 MB / 3,014 GB.
6. *Domain* dalam penelitian ini beralamatkan di oemahblonjo.com.
7. *Database* atau Basis Data atau pangkalan data merupakan kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa / dipantau menggunakan suatu program komputer.

4.2 Implementasi Perangkat Keras

Implementasi perangkat keras salah satu *client* terdapat pada Tabel 4.2. adapun rinciannya sebagai berikut :

Tabel 4. 2. Perangkat Keras *Client*

No	Nama Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Merk	Acer Aspire 3 A314-22
2	Processor	AMD Ryzen 3 3250U with Radeon Graphics 2.60 GHz
3	Harddisk	256GB

4	RAM	4. GB
5	System type	64-bit Operating System
6	Monitor	14 inch
7	Keyboard	Standar
8	Mouse	Standar

Selain perangkat keras yang digunakan untuk membangun sistem pada Tabel 4.2, berikut pada Tabel 4.3 merupakan perangkat yang dapat digunakan untuk menjalankan sistem.

Tabel 4. 3. Perangkat untuk Menjalankan Sistem

No	Perangkat Keras	Keterangan
1	Perangkat Mobile	<i>Support Web Browser</i>
2	Perangkat Dekstop (Laptop, PC)	<i>Support Web Browser</i>
3	Perangkat Tablet	<i>Support Web Browser</i>

4.3 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahapan untuk menampilkan hasil dari sistem yang telah dirancang sebelumnya. Berikut merupakan tampilan mekanisme yang telah di implementasikan ke dalam sistem :

1. Tampilan Halaman Utama / *Home*

Untuk mengakses sistem ketikkan <https://www.oemahblonjo.com/> pada *browser*. Tampilan halaman utama seperti terdapat pada Gambar 4.1. dan Gambar 4.2.



Gambar 4. 1. Halaman *Home (Mobile)*

Sumber : (Data Penelitian, 2022)



Gambar 4. 2. Halaman Utama / Home (Dekstop)
 Sumber : (Data Penelitian, 2022)

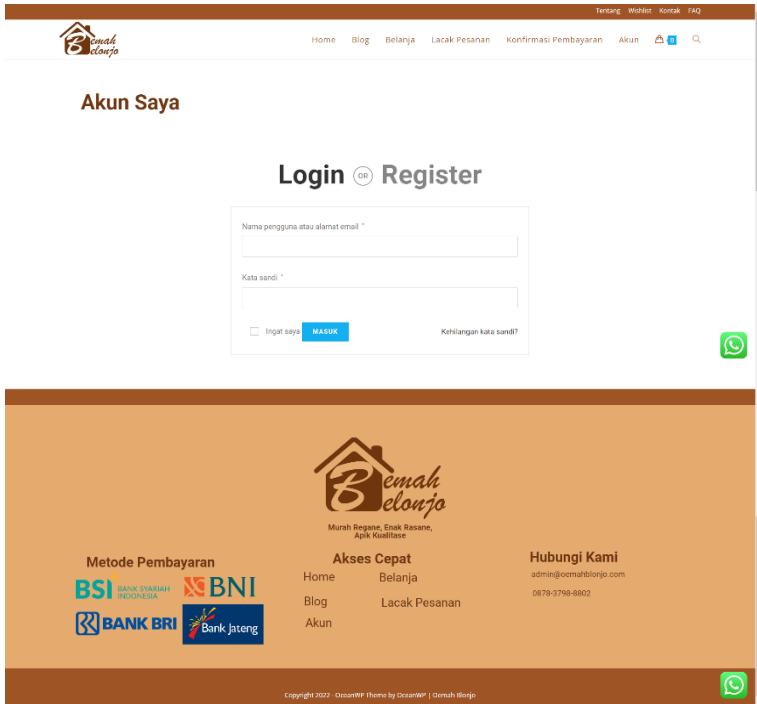
2. Tampilan Halaman Akun

Halaman akun berguna untuk registrasi akun atau *login* sebagai pelanggan guna dapat melakukan pembelian produk. Tampilannya terdapat pada Gambar 4.3., Gambar 4.4., Gambar 4.5. dan Gambar 4.6.



The image shows a mobile application interface for 'Rumah Belanja'. At the top, there is a brown header bar. Below it, the logo 'Rumah Belanja' is on the left, and a shopping cart icon, a user icon, and a 'Menu' button are on the right. The main heading is 'Akun Saya' in a large, bold, brown font. Below this, the text 'Login OR Register' is displayed in a large, bold, black font. The 'OR' is inside a small circle. Underneath, there is a white rectangular form with a light gray border. Inside the form, there are two input fields: the first is labeled 'Nama pengguna atau alamat email *' and the second is labeled 'Kata sandi *'. Below the second field, there is a checkbox labeled 'Ingat saya' and a blue button labeled 'MASUK'. At the bottom of the form, there is a link that says 'Kehilangan kata sandi?'.

Gambar 4. 3. Halaman *Login / Register (Mobile)*
Sumber : (Data Penelitian, 2022)



Gambar 4. 4. Halaman *Login / Registrasi (Desktop)*
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

Akun Saya



Muhammad Danendra

Logout

Dasbor



Pesanan



Unduhan



Alamat



Detail Akun



Wishlist

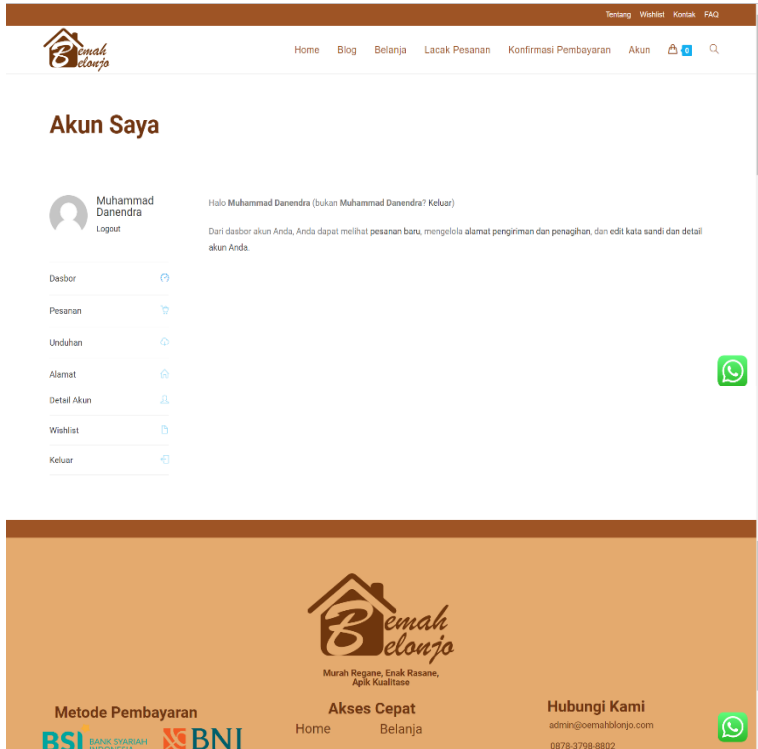


Keluar



Halo **Muhammad Danendra** (bukan **Muhammad Danendra**? Keluar)

Gambar 4. 5. Halaman Akun Saya (*Mobile*)
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

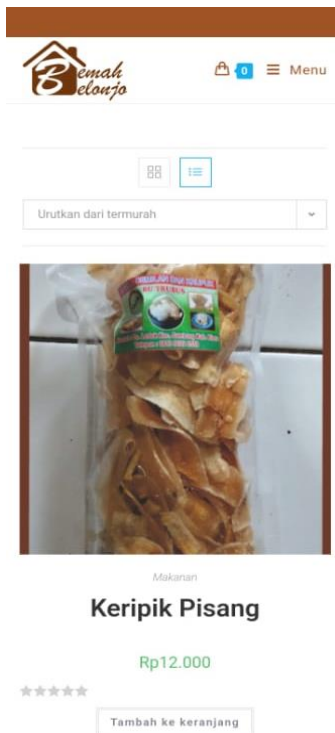


Gambar 4. 6. Halaman Akun Saya (Dekstop)

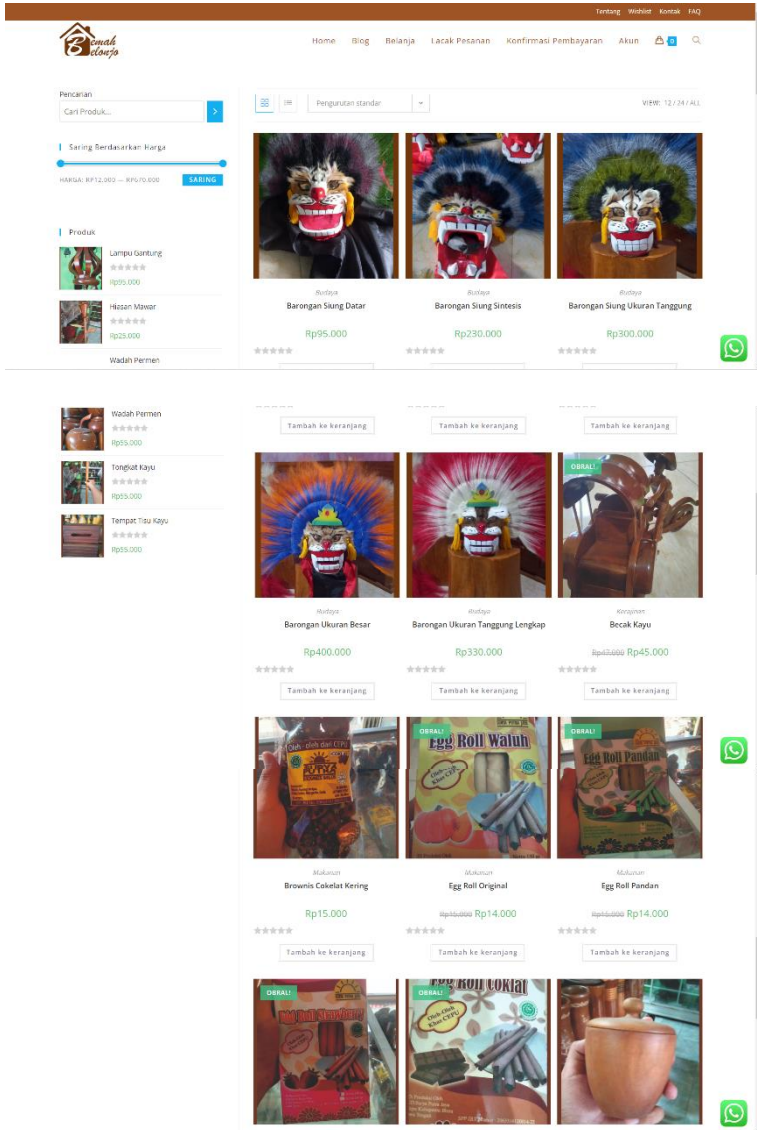
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

3. Tampilan Halaman Belanja / *Shop*

Halaman belanja terdapat pada Gambar 4.7. dan Gambar 4.8. Detail produk terdapat pada Gambar 4.9. dan Gambar 4.10. Produk yang ingin dibeli ditambahkan ke keranjang agar dapat melakukan *checkout*.



Gambar 4. 7. Halaman Belanja (*Mobile*)
Sumber : (Data Penelitian, 2022)



Gambar 4. 8. Halaman Belanja (Dekstop)
 Sumber : (Data Penelitian, 2022)

Barongan Ukuran Besar

🏠 Belanja > Barongan Ukuran Besar

◀ Previous Product



Barongan Ukuran Besar

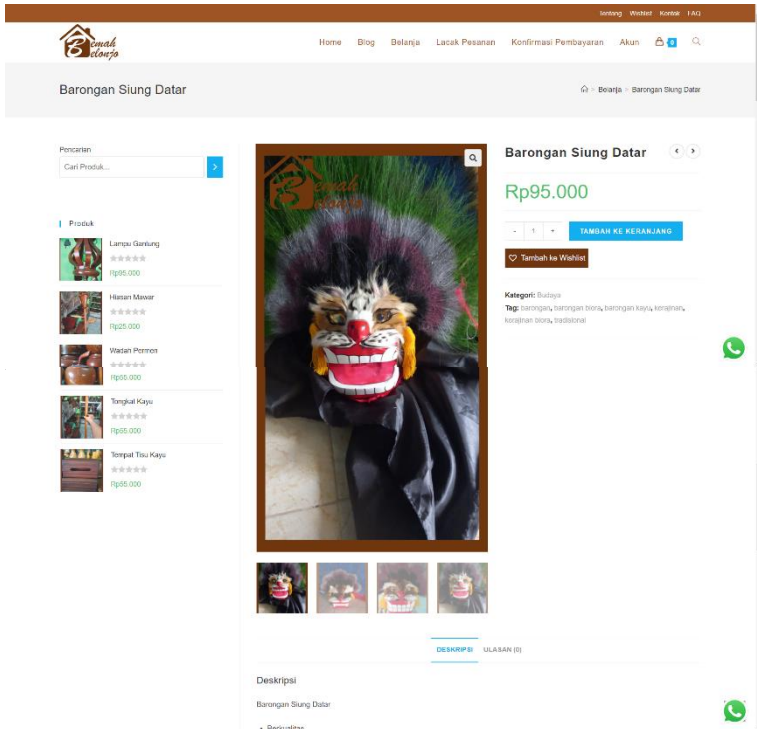
Rp400.000

- 1 +

TAMBAH KE KERANJANG

♡ Tambah ke Wishlist

Gambar 4. 9. Halaman Detail Produk (*Mobile*)
Sumber : (Data Penelitian, 2022)



Gambar 4. 10. Halaman Detail Produk (*Dekstop*)
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

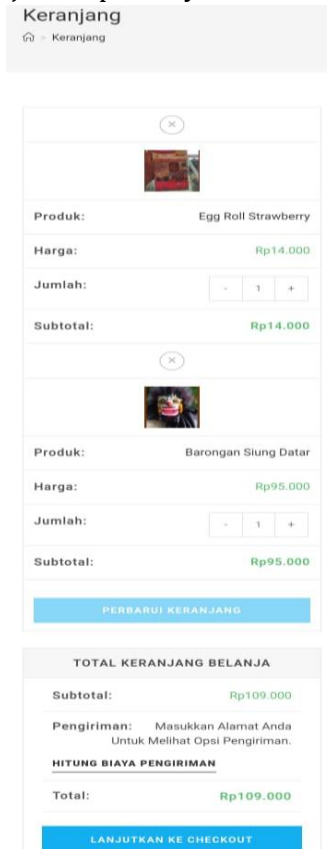
Tabel 4. 4. Daftar Produk

No	Nama Produk	Kategori	Harga
1.	Stik Waluh	Makanan	17000
2.	Kripik Tado	Makanan	20000
3.	Kue Semprong	Makanan	15000
4.	Kripik Singkong	Makanan	12000
5.	Kripik Rengginang	Makanan	12000
6.	Keripik Pisang	Makanan	12000
7.	Keripik Gedhebog Pisang	Makanan	14000
8.	Eggroll Pandan	Makanan	15000
9.	Eggroll Strawberry	Makanan	15000
10.	Eggroll Original	Makanan	15000
11.	Eggroll Cokelat	Makanan	15000
12.	Brownis Cokelat Kering	Makanan	15000
13.	Lampu Gantung Kayu	Kerajinan	95000
14.	Becak Kayu	Kerajinan	47000
15.	Vas Bunga Kecil	Kerajinan	28000
16.	Guci Kayu Kecil	Kerajinan	30000
17.	Guci Kayu Motif (40cm)	Kerajinan	80000
18.	Guci Kayu Motif (60cm)	Kerajinan	100000
19.	Guci Kayu Motif (80cm)	Kerajinan	120000
20.	Gelas Kayu	Kerajinan	15000
21.	Jam Dinding Ukir (75cm)	Kerajinan	680000
22.	Jam Dinding Ukir (tanggung)	Kerajinan	250000

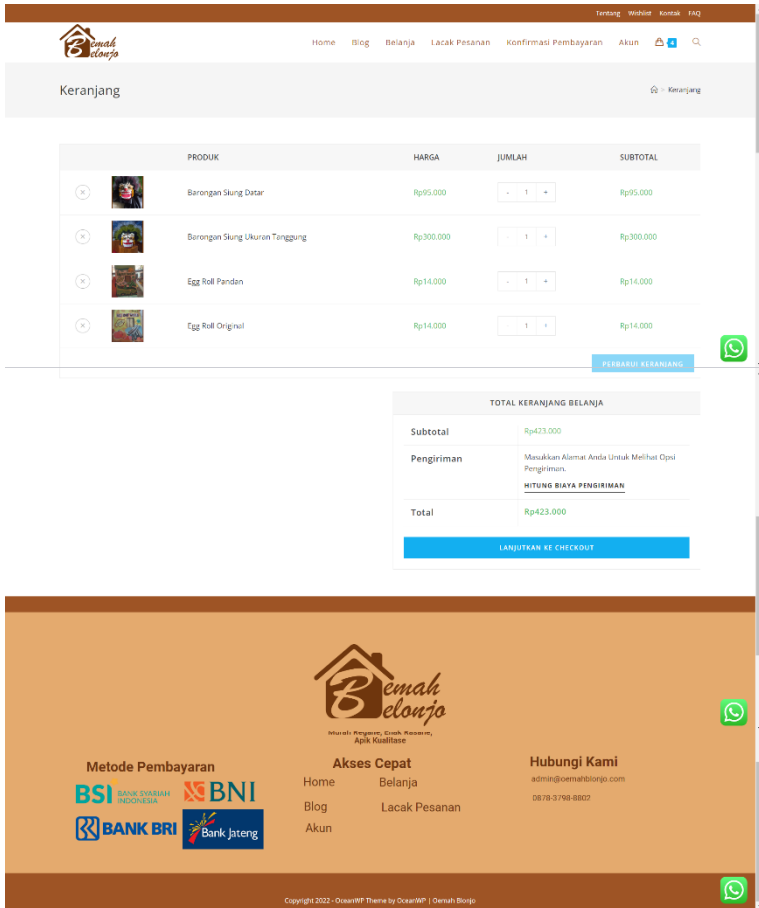
23.	Tempat Pensil Polos	Kerajinan	17000
24.	Tempat Pensil Kembang	Kerajinan	17000
25.	Guci Kayu Gembung	Kerajinan	30000
26.	Motor Kayu	Kerajinan	27000
27.	Vas Bunga (paket)	Kerajinan	15000
28.	Vas Bunga Lurik	Kerajinan	40000
29.	Tempat Payung Lurik	Kerajinan	75000
30.	Tempat Payung Batik	Kerajinan	60000
31.	Tempat Payung Ukir	Kerajinan	80000
32.	Tempat Piring Kayu	Kerajinan	45000
33.	Tempat Air	Kerajinan	145000
34.	Tempat Tisu Kayu Motif	Kerajinan	60000
35.	Tempat Tisu Kayu Polos	Kerajinan	55000
36.	Tongkat Kayu	Kerajinan	55000
37.	Tempat Permen	Kerajinan	55000
38.	Mawar Hias Kayu	Kerajinan	25000
39.	Tempat Pensil Ukir	Kerajinan	17000
40.	Topeng Bujang Ganong	Budaya	160000
41.	Barongan Siung Datar	Budaya	95000
42.	Barongan Siung Sintetis	Budaya	230000
43.	Barongan Siung (tanggung)	Budaya	300000
44.	Barongan Lengkap (tanggung)	Budaya	330000
45.	Barongan (besar)	Budaya	400000

4. Tampilan Halaman Keranjang

Halaman keranjang ditampilkan pada Gambar 4.11. dan Gambar 4.12. Pada halaman ini pelanggan dapat menambah atau menghapus jumlah produk yang telah dipilih. Jika ingin melanjutkan pembayaran klik lanjutkan *checkout*.



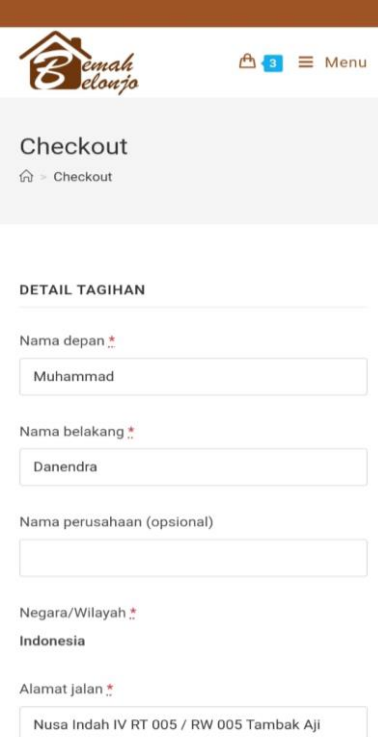
Gambar 4. 11. Halaman Keranjang (*Mobile*)
Sumber : (Data Penelitian, 2022)



Gambar 4. 12. Halaman Keranjang (Dekstop)
 Sumber : (Data Penelitian, 2022)

5. Tampilan Halaman *Checkout*

Halaman *checkout* berfungsi menampilkan pengisian data – data yang harus diisi seperti nama, alamat, nomor telepon, produk dan total tagihan yang harus dibayarkan. Setelah semuanya tersisi klik Buat Pesanan. Seperti pada Gambar 4.13., Gambar 4.14., dan Gambar 4.15.



The screenshot shows a mobile application interface for 'Rumah Eloujo'. At the top, there is a brown header bar. Below it, the logo 'Rumah Eloujo' is on the left, and a shopping cart icon with the number '3' and a 'Menu' button are on the right. The main content area has a light gray background with the title 'Checkout' and a breadcrumb trail 'Home > Checkout'. Below this, there is a section titled 'DETAIL TAGIHAN' with a horizontal line separator. The form contains several input fields: 'Nama depan *' with the value 'Muhammad', 'Nama belakang *' with the value 'Danendra', 'Nama perusahaan (opsional)' which is empty, 'Negara/Wilayah *' with the value 'Indonesia', and 'Alamat jalan *' with the value 'Nusa Indah IV RT 005 / RW 005 Tambak Aji'.

Gambar 4. 13. Halaman *Checkout (Mobile)*

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

PESANAN ANDA

PRODUK	SUBTOTAL
Egg Roll Strawberry × 1	Rp14.000
Barongan Siung Datar × 1	Rp95.000
Barongan Ukuran Besar × 1	Rp400.000
Berat Pengiriman	6 Kg
Subtotal	Rp509.000
Pengiriman	Tidak Ada Pilihan Pengiriman Yang Tersedia. Pastikan Alamat Anda Sudah Benar, Atau Hubungi Kami Jika Anda Memerlukan Bantuan.
Total	Rp509.000

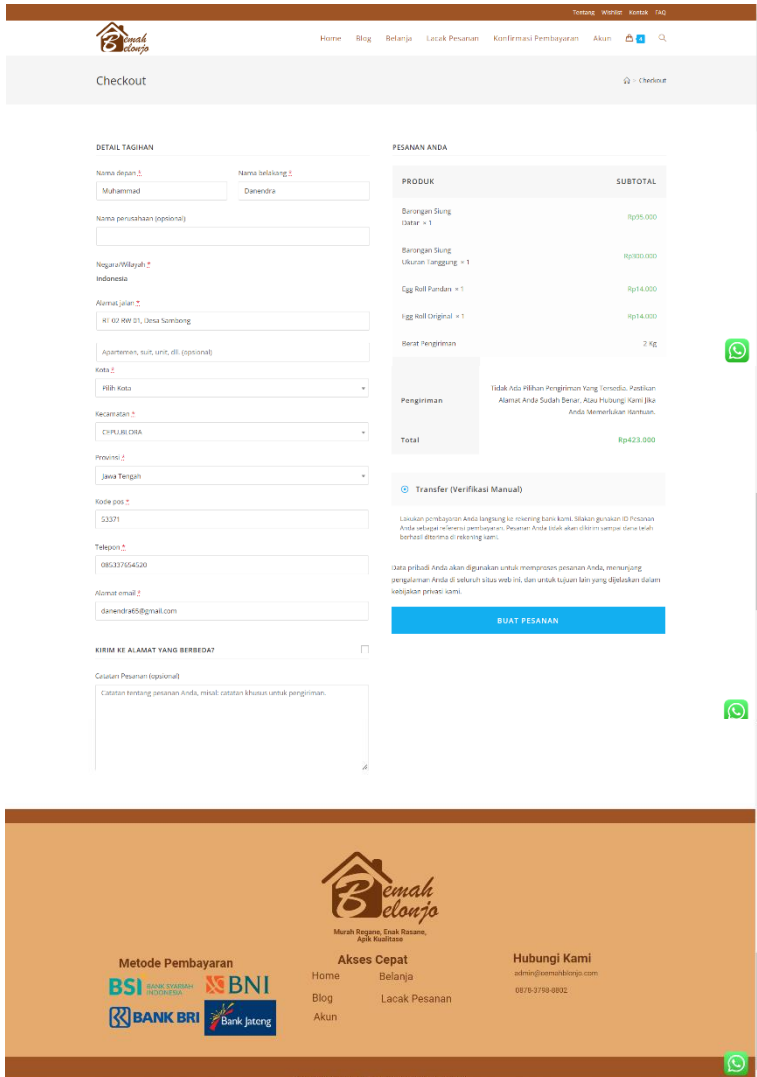
Transfer (Verifikasi Manual)

Lakukan pembayaran Anda langsung ke rekening bank kami. Silakan gunakan ID Pesanan Anda sebagai referensi pembayaran. Pesanan Anda tidak akan dikirim sampai dana telah berhasil diterima di rekening kami.

Data pribadi Anda akan digunakan untuk memproses pesanan Anda, menunjang pengalaman Anda di seluruh situs web ini, dan untuk tujuan lain yang dijelaskan dalam kebijakan privasi kami.

BUAT PESANAN

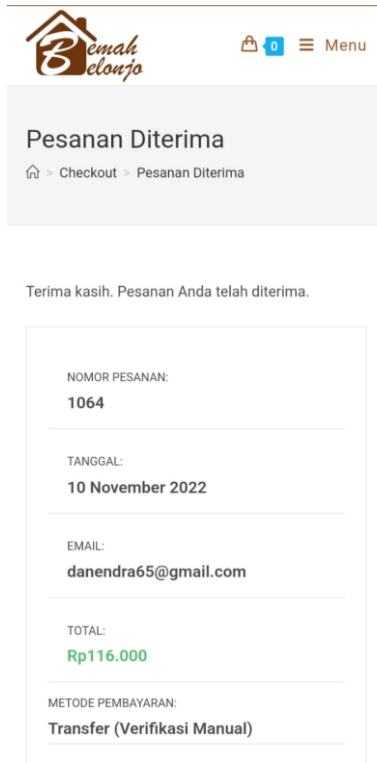
Gambar 4. 14. Halaman *Checkout (Mobile)*
Sumber : (Data Penelitian, 2022)



Gambar 4. 15. Halaman Checkout (Dekstop)
 Sumber : (Data Penelitian, 2022)

6. Tampilan Halaman Pesanan Diterima

Halaman pesanan diterima menampilkan pesanan yang telah di *checkout* oleh pelanggan. Seperti pada Gambar 4.16., Gambar 4.17., dan Gambar 4.18.



Silahkan Transfer ke Rekening di Bawah

Gambar 4. 16. Halaman Pesanan Diterima (*Mobile*)

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

Rincian Pesanan

PRODUK	TOTAL
Egg Roll Strawberry × 1	Rp14.000
Barongan Siung Datar × 1	Rp95.000
SUBTOTAL:	Rp109.000
PENGIRIMAN:	Rp7.000 Via JNE Oke
METODE PEMBAYARAN:	Transfer (Verifikasi Manual)
TOTAL:	Rp116.000

Alamat penagihan

Muhammad Danendra
RT 02 RW 01, Desa Sambong
CEPU,BLORA
BLORA,KAB.BLORA
Jawa Tengah
53371
085337654520


danendra65@gmail.com

Alamat pengiriman

Muhammad Danendra
RT 02 RW 01, Desa Sambong
CEPU,BLORA
BLORA,KAB.BLORA
Jawa Tengah
53371

Gambar 4. 17. Halaman Pesanan Diterima (*Mobile*)
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

Tentang | WhatsApp | Kontak | FAQ


[Home](#) | [Blog](#) | [Belanja](#) | [Lacak Pesanan](#) | [Konfirmasi Pembayaran](#) | [Akun](#)

Pesanan Diterima 📄 | [Chatbox](#) | [Pesanan Diterima](#)

Terima kasih, Pesanan Anda telah diterima.


NUMER PESANAN
1075

PELOPOR
19 Desember 2022

EMAIL
danendra5@gmail.com

TOTAL
Rp41.000

METODE PEMBAYARAN
Transfer (Verifikasi Manual)

Silahkan Transfer ke rekening di bawah 

Detail bank kami

Muhammad Satria:

NAMA
BSI

NUMER REKENING
1048074237

Nuril Asrori:

NAMA
BRI

NUMER REKENING
001001023993508

Setyo Utamingsih:

NAMA
Bank Jazeng

NUMER REKENING
2016130446

Dheva Yustisio:

NAMA
BNI

NUMER REKENING
0720490700

Rincian Pesanan

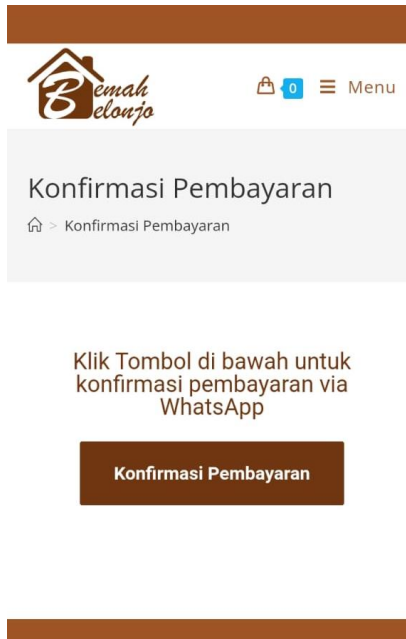
PRODUK	TOTAL
Barang Sling Datar x 1	Rp25.000
Barang Sling Ukuran Tanggung x 1	Rp300.000
Egg Roll Pandan x 1	Rp14.000
Egg Roll Original x 1	Rp14.000
SUBTOTAL:	Rp413.000
PENGIRIMAN:	Rp18.000 via J&R Bag

ARTIKEL BERKAWALAN © 2022 Dendang Selanjutnya. All Rights Reserved.

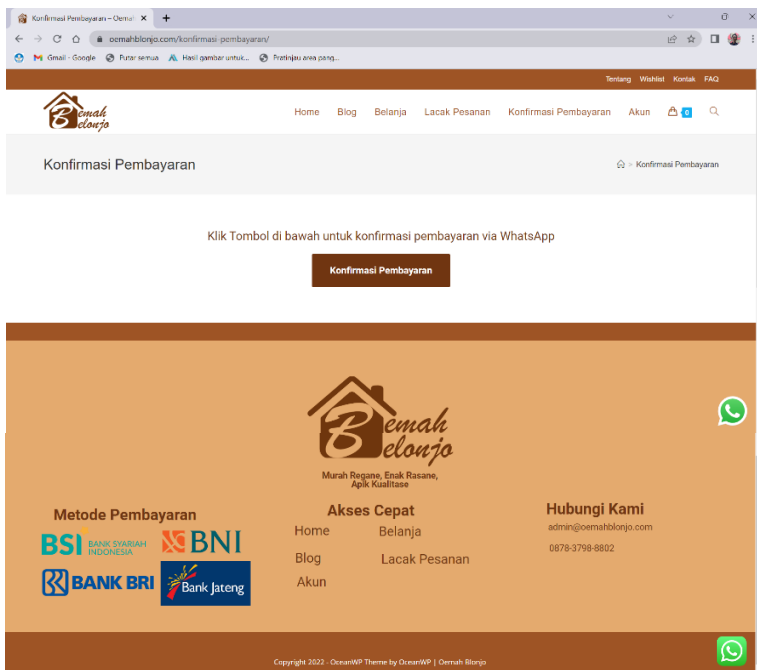
Gambar 4. 18. Halaman Pesanan Diterima (Dekstop)
 Sumber : (Data Penelitian, 2022)

7. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

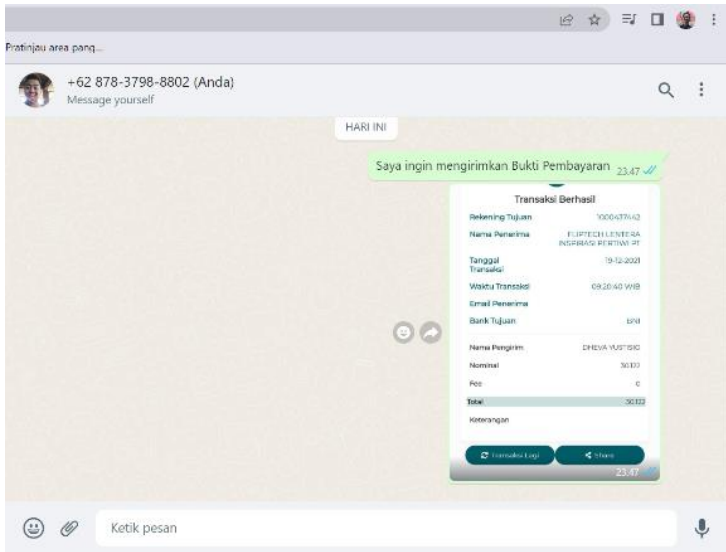
Halaman konfirmasi pembayaran berfungsi untuk mengonfirmasi pembayaran setelah pelanggan mentransfer tagihan pembayaran. Konfirmasi pembayaran dilakukan melalui *whatsapp* dan otomatis terhubung ke *whatsapp admin*. Seperti pada Gambar 4.19., Gambar 4.20. dan Gambar 4.21.



Gambar 4. 19. Halaman Konfirmasi Pembayaran (*Mobile*)
Sumber : (Data Penelitian, 2022)



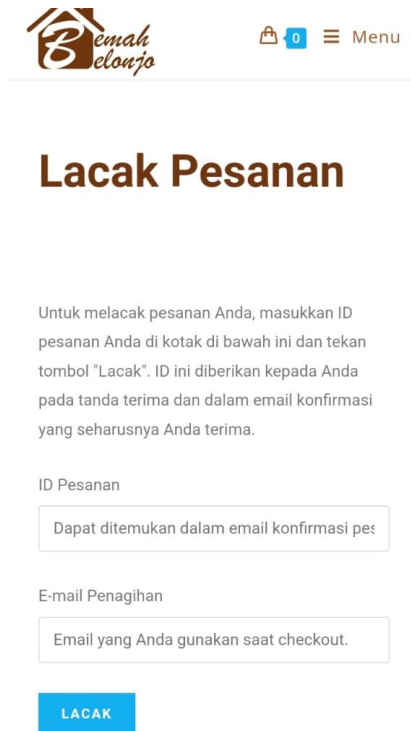
Gambar 4. 20. Halaman Konfirmasi Pembayaran (*Dekstop*)
Sumber : (Data Penelitian, 2022)



Gambar 4. 21. Tampilan Konfirmasi via *Whatsapp*
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

8. Tampilan Halaman Lacak Pesanan

Halaman ini digunakan untuk melacak pesanan yang telah di *checkout* / telah menyelesaikan pembayaran. Dengan memasukkan id pesanan dan *email* pengguna maka detail pesanan akan ditampilkan. Seperti pada Gambar 4.22., Gambar 4.23., Gambar 4.24. dan Gambar 4.25.



Bemah
cloujo

0 Menu

Lacak Pesanan

Untuk melacak pesanan Anda, masukkan ID pesanan Anda di kotak di bawah ini dan tekan tombol "Lacak". ID ini diberikan kepada Anda pada tanda terima dan dalam email konfirmasi yang seharusnya Anda terima.

ID Pesanan

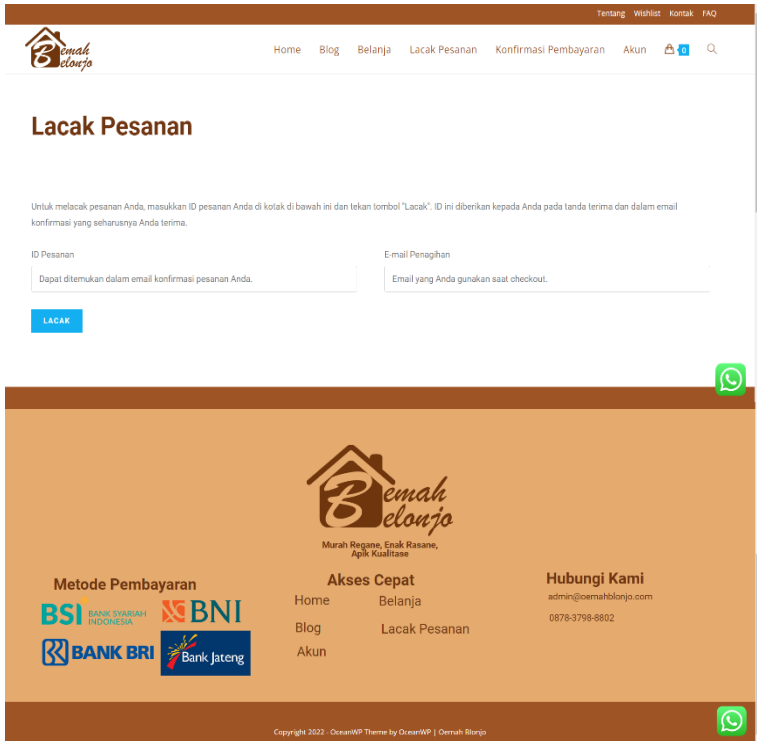
Dapat ditemukan dalam email konfirmasi pes

E-mail Penagihan

Email yang Anda gunakan saat checkout.

LACAK

Gambar 4. 22. Halaman Lacak Pesanan (*Mobile*)
Sumber : (Data Penelitian, 2022)



Gambar 4. 23. Halaman Lacak Pesanan (Dekstop)
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

Lacak Pesanan

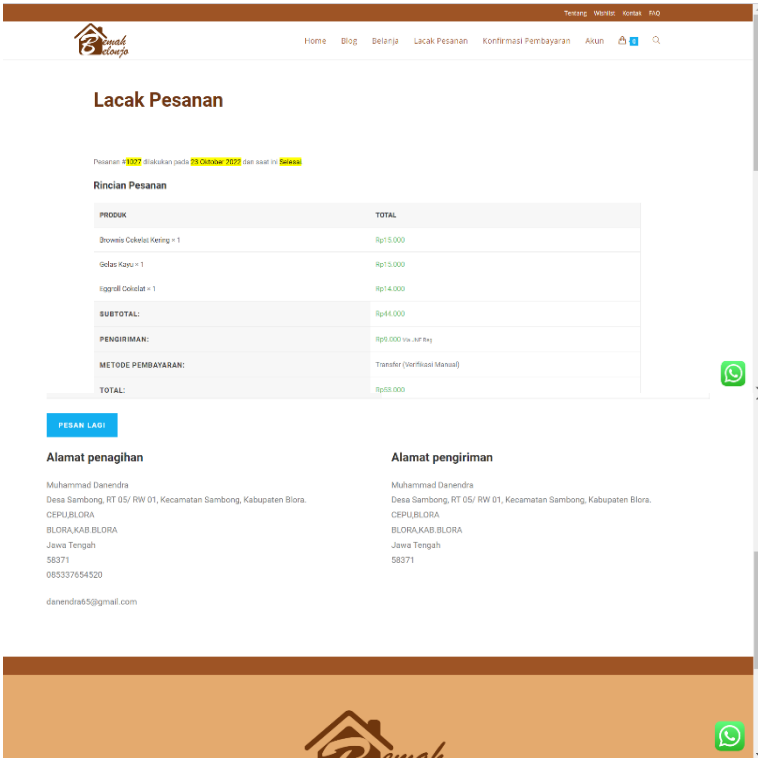
Pesanan #1062 dilakukan pada 9 November 2022 dan saat ini Selesai.

Rincian Pesanan

PRODUK	TOTAL
Barongan Ukuran Besar × 1	Rp400.000
SUBTOTAL:	Rp400.000
PENGIRIMAN:	Rp60.000 Via JNE Oke
METODE PEMBAYARAN:	Transfer (Verifikasi Manual)
TOTAL:	Rp460.000

PESAN LAGI

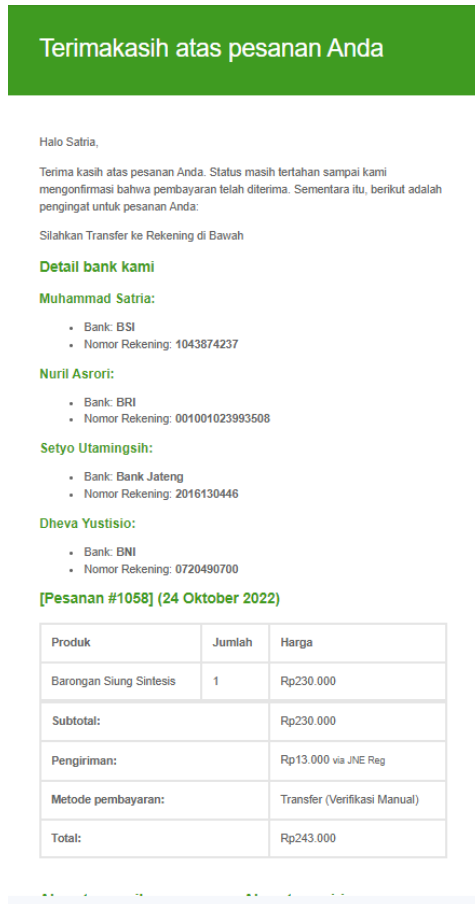
Gambar 4. 24. Detail Pesanan (*Mobile*)
Sumber : (Data Penelitian, 2022)



Gambar 4. 25. Detail Pesanan (Dekstop)
 Sumber : (Data Penelitian, 2022)

9. Tampilan Nota Pesanan

Nota Pesanan yang ditampilkan pada Gambar 4.26. merupakan bukti pesanan yang dikirim melalui *email*.



Gambar 4. 26. Nota Pesanan
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

10. Tampilan Konfirmasi Transaksi Selesai

Nota transaksi selesai yang ditampilkan pada Gambar 4.27. merupakan bukti transaksi telah selesai yang dikirim melalui *email*, bukti bahwa barang sudah sampai pada pembeli.

Terima kasih telah berbelanja di kami

Halo Satria,

Kami telah selesai memproses pesanan Anda.

[Pesanan #1058] (24 Oktober 2022)

Produk	Jumlah	Harga
Barangan Stung Sintesis	1	Rp230.000
Subtotal:		Rp230.000
Pengiriman:		Rp13.000 via JNE Reg
Metode pembayaran:		Transfer (Verifikasi Manual)
Total:		Rp243.000

Alamat penagihan

Satria Yusuf
Desa Sambong RT 05 RW 01
SAMBONG BLORA
BLORA, KAB. BLORA
Jawa Tengah
58371
[087837988802](tel:087837988802)
musyusuf157@gmail.com

Alamat pengiriman

Satria Yusuf
Desa Sambong RT 05 RW 01
SAMBONG BLORA
BLORA, KAB. BLORA
Jawa Tengah
58371

Terima kasih telah berbelanja di kami.

Ciemah Blonjo — Built with [WooCommerce](#)

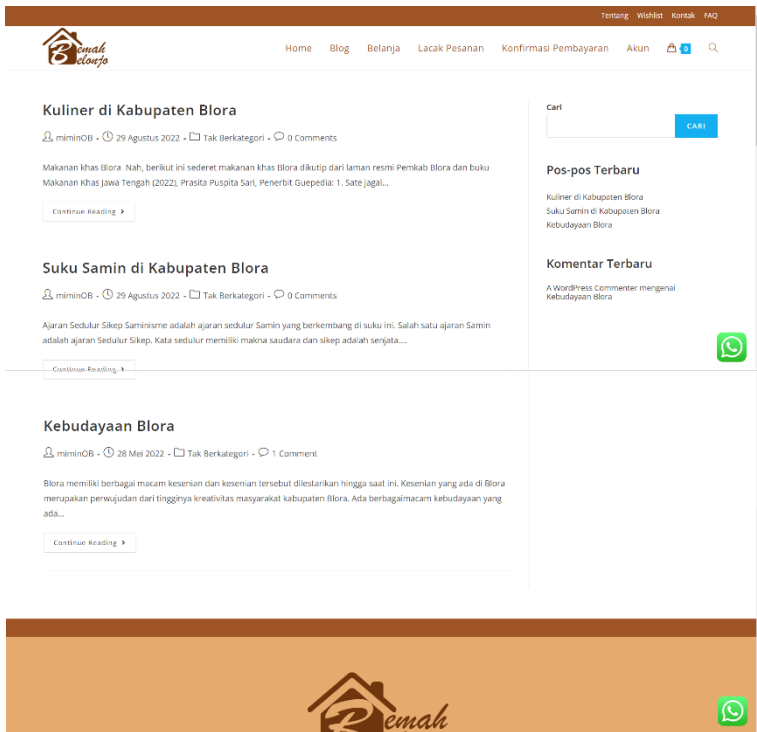
Gambar 4. 27. Nota Transaksi Selesai
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

11. Tampilan Halaman *Blog*

Tampilan halaman *Blog* ini menampilkan tulisan / artikel berupa informasi mengenai Kabupaten Blora. Seperti pada Gambar 4.28. dan Gambar 4.29.



Gambar 4. 28. Halaman *Blog (Mobile)*
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

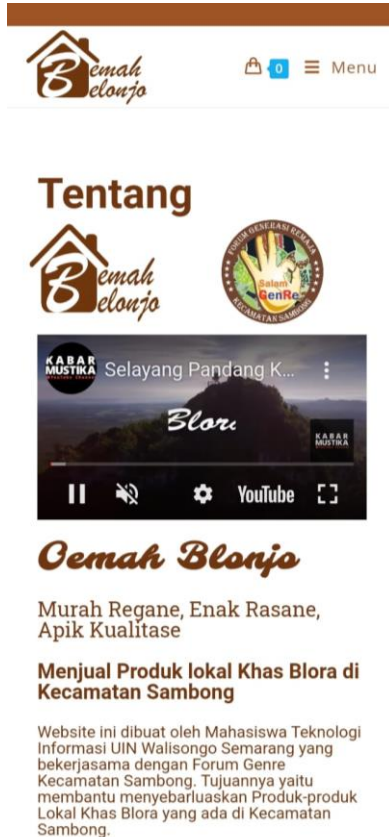


Gambar 4. 29. Halaman Blog (Dekstop)

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

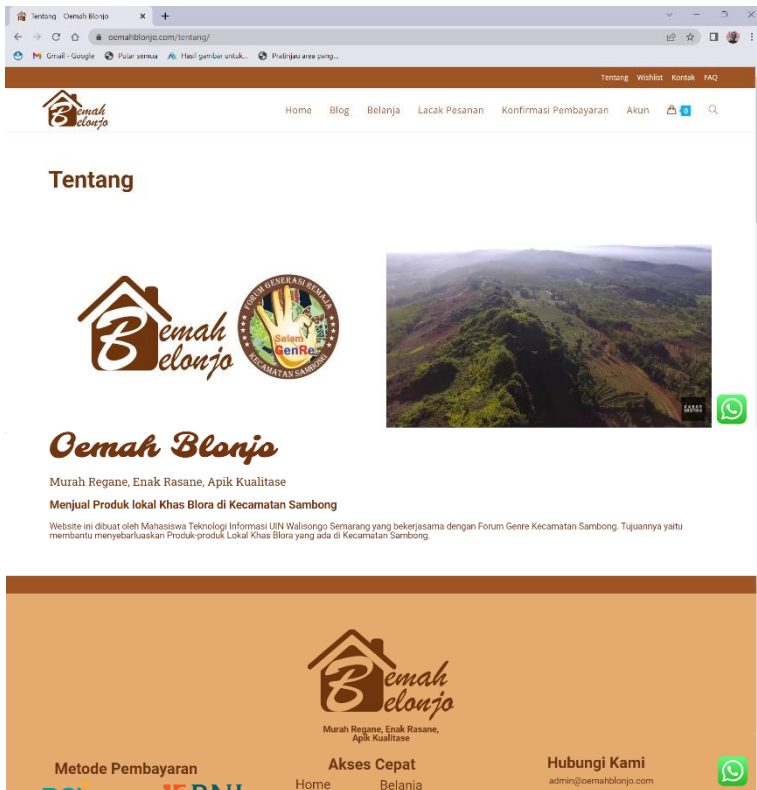
12. Tampilan Halaman Tentang

Halaman tentang seperti pada Gambar 4.30. dan Gambar 4.31. menampilkan profil *e-commerce* dan Kabupaten Blora.



Gambar 4. 30. Halaman Tentang (*Mobile*)

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

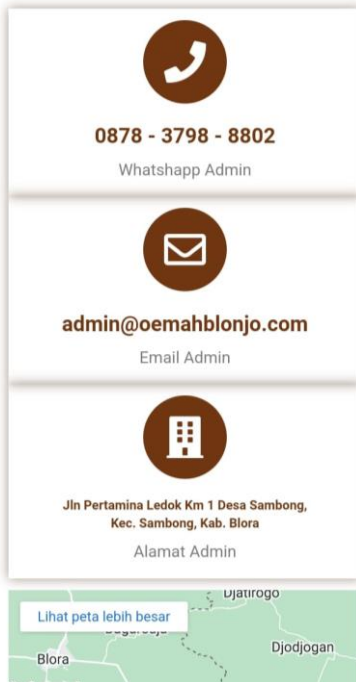


Gambar 4. 31. Halaman Tentang (Dekstop)
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

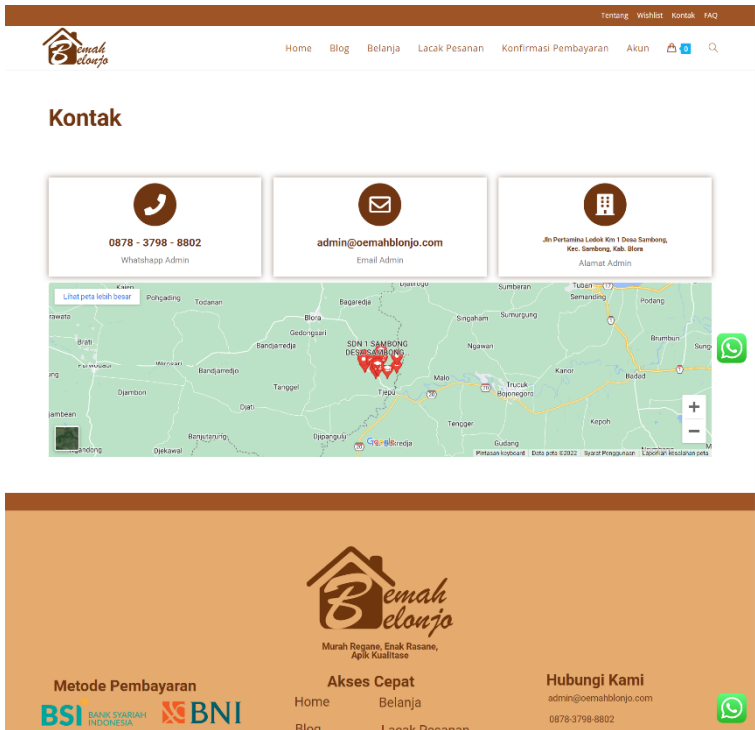
13. Tampilan Halaman Kontak

Halaman kontak menampilkan kontak yang dapat dihubungi oleh pelanggan apabila terjadi kendala terhadap *e-commerce*. Seperti pada Gambar 4.32. dan Gambar 4.33.

Kontak



Gambar 4. 32. Halaman Kontak (*Mobile*)
Sumber : (Data Penelitian, 2022)



Gambar 4. 33. Halaman Kontak (*Dekstop*)

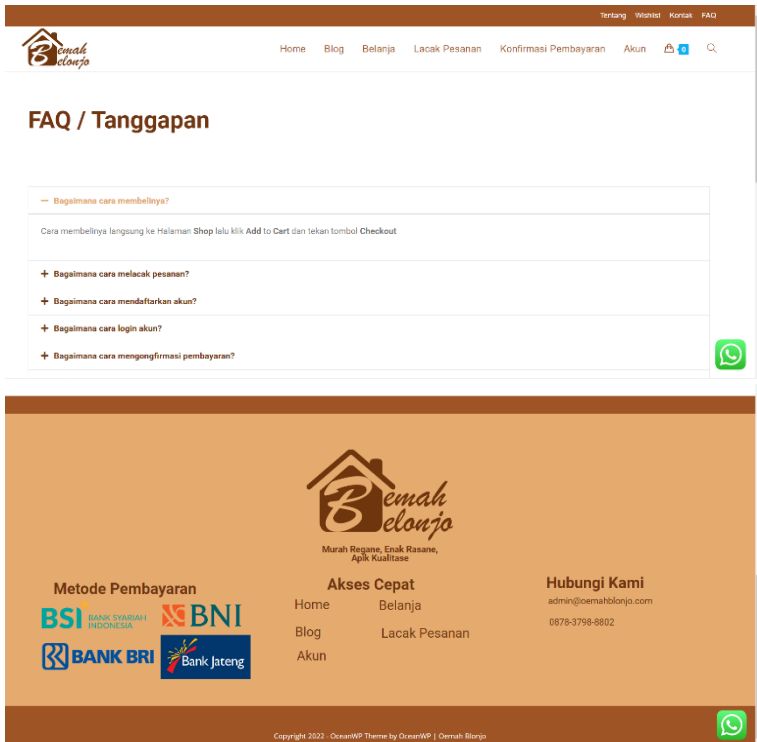
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

14. Tampilan Halaman *FAQ*

FAQ menampilkan pertanyaan dan jawaban yang diperlukan pelanggan dalam bertransaksi di *e-commerce*. Seperti ditampilkan pada Gambar 4.34. dan Gambar 4.35.



Gambar 4. 34. Halaman *FAQ (Mobile)*
Sumber : (Data Penelitian, 2022)



Gambar 4. 35. Halaman *FAQ* (Dekstop)
 Sumber : (Data Penelitian, 2022)

15. Tampilan *Header E-Commerce*

Header E-Commerce berisi Logo *E-Commerce*, Menu Master dan Menu Atas. Menu Master terdiri *Home, Blog, belanja, lacak pesanan, konfirmasi pembayaran* dan akun. Sedangkan Menu Atas terdiri dari *tentang, Wishlist, kontak dan FAQ*. Seperti Gambar 4.36.

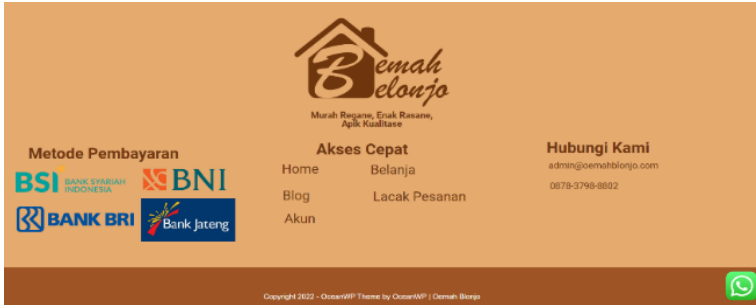


Gambar 4. 36. Tampilan *Header E-Commerce*

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

16. Tampilan *Footer E-Commerce*

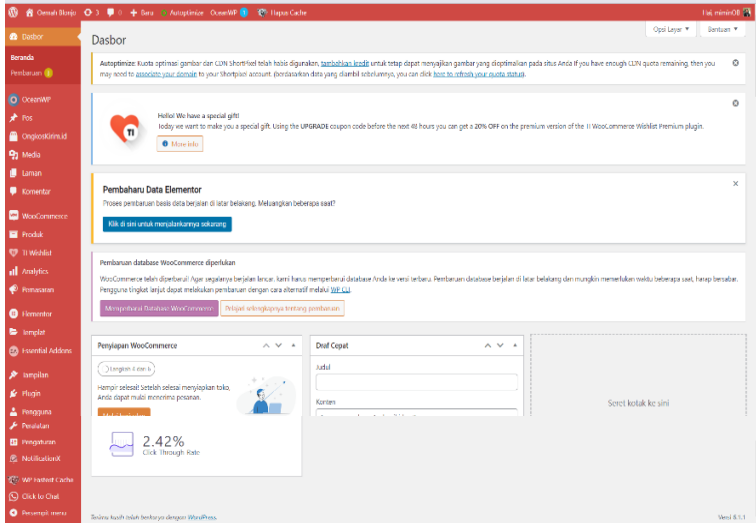
Footer e-commerce berisi logo, slogan *e-commerce*, metode pembayaran via bank, akses cepat, dan lain-lain, seperti pada Gambar 4.37.



Gambar 4. 37. Tampilan *Footer E-Commerce*
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

17. Tampilan Dasbor *Admin*

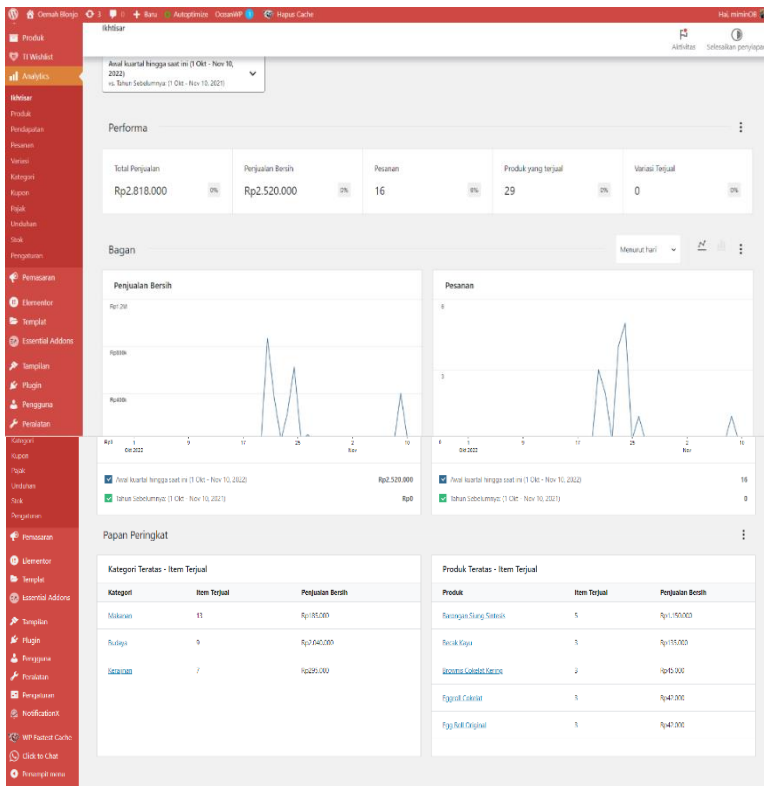
Halaman dasbor *admin* yang ditampilkan pada Gambar 4.38. dalam mengelola sistem.



Gambar 4. 38. Halaman Dasbor *Admin*
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

19. Tampilan *Analytics* (Admin)

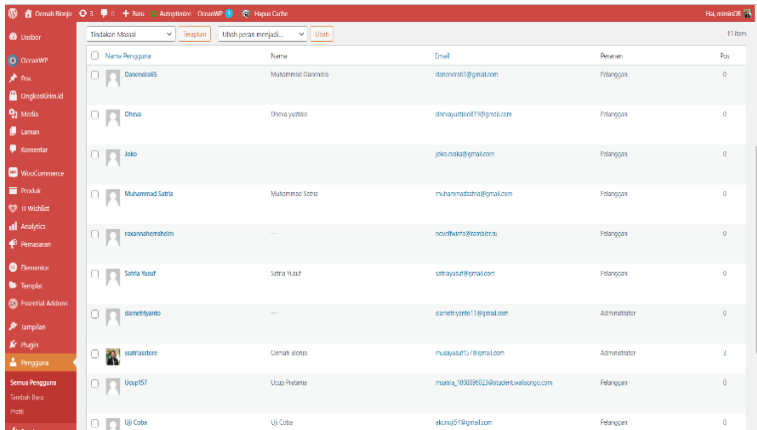
Halaman *analytics* yang ditampilkan pada Gambar 4.40. halaman tersebut menampilkan detail pemasukan mulai dari harian, bulanan dan tahunan.



Gambar 4. 40. Halaman *Analytics*
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

20. Tampilan Pengguna (*Admin*)

Halaman pengguna seperti pada Gambar 4.41. halaman tersebut digunakan *admin* untuk mengelola data pengguna.

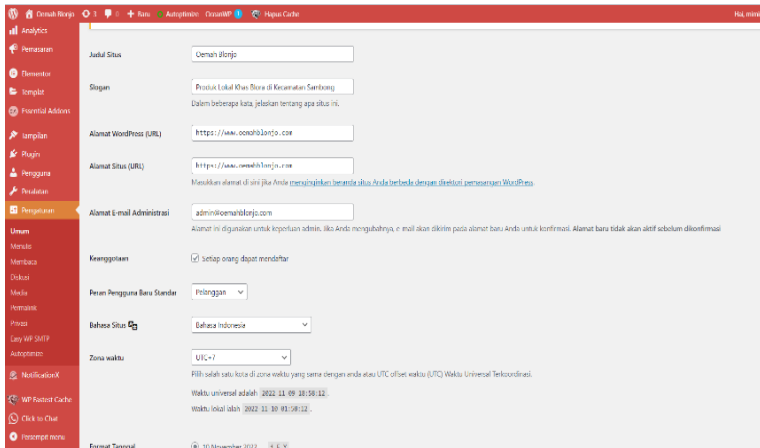


<input type="checkbox"/>	Nama Pengguna	Name	Email	Posisi	Pos
<input type="checkbox"/>	Danaratri5	Muhammad Danaratri	danaratri@gmail.com	Pelanggan	0
<input type="checkbox"/>	Dhwa	Dhwa yustio	dhwayustio17@gmail.com	Pelanggan	0
<input type="checkbox"/>	Joko	Joko.nabil@gmail.com	joko.nabil@gmail.com	Pelanggan	0
<input type="checkbox"/>	Muhammad Satria	Muhammad Satria	muhammadstria@gmail.com	Pelanggan	0
<input type="checkbox"/>	nooahutradokim	—	nooahutradokim@gmail.com	Pelanggan	0
<input type="checkbox"/>	Satria Yusuf	Satria Yusuf	satriayusuf@gmail.com	Pelanggan	0
<input type="checkbox"/>	sanethyusyo	—	sanethyusyo1@gmail.com	Administrator	0
<input type="checkbox"/>	halustrare	Halima Alsyifa	halustrare@gmail.com	Administrator	1
<input type="checkbox"/>	Usap57	Usap Pelame	usap_10018642@rocketmail.com	Pelanggan	0
<input type="checkbox"/>	Uji Coba	Uji Coba	akurap@gmail.com	Pelanggan	0

Gambar 4. 41. Halaman Pengguna
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

21. Tampilan Pengaturan (*Admin*)

Halaman pengaturan seperti pada Gambar 4.42. halaman tersebut untuk merubah pengaturan yang ada pada *website*.

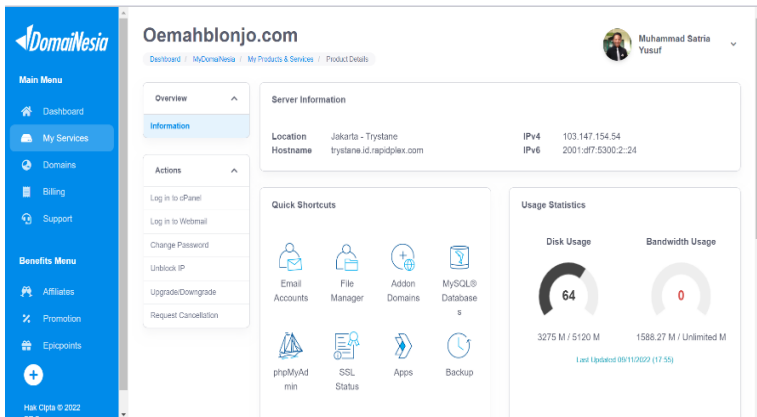


Gambar 4. 42. Halaman Pengaturan

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

22. Tampilan *Hosting (Admin)*

Halaman *hosting* terdapat pada Gambar 4.43. halaman tersebut digunakan *admin* untuk mengelola data dan file agar dapat diakses melalui internet oleh semua orang.



Gambar 4. 43. Halaman *Hosting*
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

4.4 Hasil Pengujian *Black Box*

Pengujian sistem merupakan hal yang sangat penting, hal tersebut bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau pada perangkat lunak yang akan sedang dikembangkan. Pada penelitian ini pengembang melakukan pengujian sistem menggunakan metode *black box testing* dengan teknik *equivalence partitioning*.

Tahap pengujian sistem ini dilakukan oleh pengembang / pembangun sistem. Berikut pengujian sistem ini diambil dari level *admin* dan pembeli pada Tabel 4.5 dan Table 4.6.

1. Level *Admin*

Tabel 4. 5. Skenario Pengujian Sistem Level *Admin*

No	<i>Test Case</i>	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1.	https://www.oemahblonjo.com/	Membuka halaman website <i>Oemah Blonjo</i>	Berhasil
2.	Username : Password : Klik Login	Sistem tidak akan memproses, karena tidak	Berhasil

		ada data yang siap untuk diproses.	
3.	Username : abcd Password : abcd Klik Login	Sistem melakukan pengecekan, kemudian keluar pesan error gagal login dikarenakan data login tidak sesuai dengan <i>database</i> .	Berhasil
4.	Username : ssatriasstore Password : ***** Klik Login	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian <i>redirect</i> ke halaman akun saya (<i>admin</i>), karena data login tersebut	Berhasil

		merupakan data <i>admin</i>	
5.	Klik Dasbor pada <i>sidebar</i>	Sistem menampilkan halaman dasbor <i>admin</i>	Berhasil
6.	Klik Menu Produk Pilih SubMenu Semua Produk	Sistem menampilkan semua produk yang telah di tambahkan	Berhasil
7.	Pilih salah 1 produk untuk di sunting / di hapus Klik "Lampu Gantung"	Sistem menampilkan halaman sunting produk (nama produk, kategori, galeri, harga, dll) atau menghapus produk	Berhasil
8.	Klik Menu Produk Pilih SubMenu Tambah Produk Klik "Hiasan Mawar"	Sistem menampilkan halaman <i>input</i>	Berhasil

		produk (nama produk, kategori, galeri produk, dll)	
9.	Klik Menu <i>WooCommerce</i> pada <i>sidebar</i>	Sistem menampilkan halaman <i>WooCommerce</i>	Berhasil
10.	Klik Menu <i>WooCommerce</i> Pilih SubMenu Pesanan	Sistem menampilkan nama pemesan, tanggal pesanan, status dan total biaya	Berhasil
11.	Klik Menu <i>WooCommerce</i> Pilih SubMenu Pesanan, perbarui status pesanan	Sistem menampilkan pembaharuan status pesanan dengan pembeli "Uji Coba" status	

		awal “Tertahan” menjadi “Sedang di Proses”	
12.	Klik Menu <i>WooCommerce</i> Pilih SubMenu Pesanan, perbarui status pesanan	Mendapatkan konfirmasi dari penjual jika barang telah sampai di pembeli. Memperbarui status pesanan “Sedang di Proses” menjadi “Selesai”	Berhasil
13.	Klik Menu <i>WooCommerce</i> Pilih SubMenu Pelanggan	Sistem menampilkan detail pelanggan (nama, terakhir aktif,	Berhasil

		<i>email, jumlah pesanan, dll)</i>	
14.	Klik Menu <i>WooCommerce</i> Pilih SubMenu Laporan	Sistem menampilkan laporan penjualan (tahun, bulan, harian)	Berhasil

2. Level Pembeli

Tabel 4. 6. Skenario Pengujian Sistem Level Pembeli

No	<i>Test Case</i>	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1.	Username : Akunuji54@gmail.com Password : ***** Klik Login	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian <i>redirect</i> ke halaman akun saya (Uji Coba), karena data login tersebut tersedia pada <i>database</i> pembeli.	Berhasil

2.	Klik Menu Belanja	Sistem menampilkan halaman belanja yang berisi produk – produk yang tersedia beserta detailnya	Berhasil
3.	Pilih salah 1 produk “Barongan Siung Sintesis” klik tambah ke keranjang	Perintah akan diproses dan sistem akan menambahkan produk ke keranjang (<i>icon keranjang</i>) bertuliskan 1	Berhasil
4.	Klik Keranjang Memperbarui jumlah produk menambah / mengurangi klik “Perbarui Keranjang”	Jumlah produk terbaharui sesuai dengan keinginan pembeli	Berhasil
5.	Klik tombol “Lanjutkan ke <i>Checkout</i> ”	Sistem menampilkan halaman <i>checkout</i> dan mengisi data	Berhasil
6.	Klik tombol “Buat Pesanan”	Sistem menampilkan	Berhasil

		halaman detail pesanan berisi nomor pesanan, tanggal, <i>email</i> , dll	
7.	Pembayaran ke rekening yang telah tercantum kemudian kirim bukti ke Menu Konfirmasi Pembayaran	Terhubung ke <i>Whatsapp admin</i> mengirimkan bukti pembayaran, status pesanan akan berubah maksimal 1 x 24 jam menjadi "Sedang di Proses"	Berhasil
8.	Barang sampai ke pembeli	Mengisi ulasan produk pada sistem	Berhasil

Kesimpulan dari pengujian *Black Box* yang dilakukan oleh pengembang / pembangun sistem dari level *admin* dan pembeli dengan kategori Berhasil yakni berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

4.5 Hasil Pengujian *User Acceptance Test (UAT)*

Metode *user acceptance testing (UAT)* berguna untuk mengetahui tanggapan dari seorang responden atau *user* terhadap sistem yang telah dibangun dengan cara menggunakan kuesioner (Muhammad Arif Bastari,

Darmansah, 2022). Biasanya berupa survei dan pertanyaan kepada responden atau *user* dengan kategori jawaban seperti pada Tabel 4.7.

Tabel 4. 7. Bobot Nilai Pengujian *UAT*

Bobot Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Setelah mendapatkan respon atau jawaban dari *user*. Maka presentase skor penilaian dihitung dengan rumus pada Tabel 4.8.

Tabel 4. 8. Rumus Perhitungan Skor Pengujian *UAT*

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Frekuensi Jawaban}}{\text{Total Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil dari *user acceptance testing* dapat disimpulkan menjadi beberapa kriteria seperti pada Tabel 4.9.

Tabel 4. 9. Kriteria Hasil Pengujian *UAT*

Presentase	Keterangan
0-20%	Sangat Kurang Baik
21-40%	Kurang Baik
41-60%	Cukup Baik
61-80%	Baik
81-100%	Sangat Baik

(Muhammad Arif Bastari, Darmansah, 2022)

Berikut adalah daftar penguji sistem yang terdapat pada tabel 4.10., beberapa unsur yang melakukan pengujian mewakili level admin, penjual dan pengguna. Adapun diantaranya yaitu Pegawai Kecamatan Sambong, Penjual, dan Ketua Forum GenRe.

Tabel 4. 10. Daftar Penguji

No	Nama	Unsur	Jabatan
1	Slamet Riyanto	Admin	Kasi Pembangunan
2	Mujiono	Pengguna	Kasubag Umum
3	Rikza Fairuz	Pengguna	Koor. Penyuluhan KB

4	Dahlan Rosidi	Pengguna	Kasi Trantib
5	Anggi Rico F	Pengguna	Ketua Forum GenRe
6	Reyhan Maulana	Penjual	Penjual Produk Lokal
7	Abdullah Azzam	Pengguna	Mahasiswa
8	Ahmad Ilham M	Pengguna	Mahasiswa
9	Bayu Rahmad	Pengguna	Mahasiswa
10	Favian Agung	Pengguna	Mahasiswa
11	Dheva Yustisio	Pengguna	Mahasiswa
12	Asyhari	Pengguna	Mahasiswa
13	Tia Asih	Pengguna	Mahasiswa
14	Aa' Susilo	Pengguna	Mahasiswa
15	Faqih Izza	Pengguna	Mahasiswa
16	Riffat Iman	Pengguna	Mahasiswa
17	Riski Mahardika	Pengguna	Karang Taruna Sambong
18	Fara Dila	Pengguna	Karang Taruna Sambong
19	Alvin	Pengguna	Karang Taruna Sambong
20	Yudiska	Pengguna	Karang Taruna Sambong
21	Alif Bayu	Pengguna	Karang Taruna Sambong

22	Muhammad Bintang	Pengguna	Karang Taruna Sambong
23	Muhammad Danendra	Pengguna	Karang Taruna Sambong
24	Supri Anjoko	Pengguna	Karang Taruna Sambong
25	Arroya Nur	Pengguna	Karang Taruna Sambong
26	Bagus Setiawan	Pengguna	Mahasiswa
27	Echlisia	Pengguna	Karang Taruna Sambong
28	Winda Wahyuni	Pengguna	Karang Taruna Sambong
29	Christina Putri	Pengguna	Karang Taruna Sambong
30	Yuliana Wahyu	Pengguna	Karang Taruna Sambong

Hasil Nilai Pengujian UAT

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.11., dengan mengakumulasikan nilai dari keseluruhan aspek sistem diantaranya aspek fungsionalitas, kehandalan, kebergunaan dan efisiensi. Sistem mendapatkan kategori sangat baik, dengan skor rata-rata 90,1%.

Tabel 4. 11. Skor Penilaian Hasil Nilai Pengujian *UAT*

No	Pernyataan	Nilai Pengujian					Jum	(%)	Ket.
		1	2	3	4	5			
Aspek <i>Functionality</i> (Fungsionalitas)									
1	Apakah users/admin dapat login/register dengan baik?			1	12	17	136	90,7%	Sangat Baik
2	Apakah sistem dapat menampilkan/membe rikan informasi terkait penjualan dengan baik?			3	15	12	129	86%	Sangat Baik
3	Apakah users/admin dapat membuka laman <i>Blog</i> dengan baik?				13	17	137	91,3%	Sangat Baik
4	Apakah sistem dapat menampilkan laman <i>Blog</i> dengan baik?				13	17	137	91,3%	Sangat Baik
5	Apakah users/admin dapat membuka laman belanja dengan baik?				12	18	138	92%	Sangat Baik

6	Apakah sistem dapat menampilkan laman belanja dengan baik?			1	13	16	135	90%	Sangat Baik
7	Apakah sistem dapat menampilkan detail produk dengan baik?				14	16	136	90,7%	Sangat Baik
8	Apakah sistem dapat menampilkan keranjang dengan baik?				14	16	136	90,7%	Sangat Baik
9	Apakah <i>users/admin</i> dapat menambah/mengurangi produk di keranjang?				1	17	131	87,3%	Sangat Baik
10	Apakah sistem dapat menampilkan <i>Wishlist</i> dengan baik?				16	14	134	90%	Sangat Baik
11	Apakah <i>users/admin</i> dapat menambah/mengurangi produk di <i>Wishlist</i> ?				12	18	138	92%	Sangat Baik

12	Apakah sistem dapat menampilkan pengisian data untuk <i>checkout</i> dengan baik?			1	14	15	134	89,3%	Sangat Baik
13	Apakah <i>users/admin</i> dapat mengisi data <i>check out</i> dengan baik?				12	18	138	92%	Sangat Baik
14	Apakah sistem dapat menampilkan <i>checkout</i> dengan mudah?				15	15	135	90%	Sangat Baik
15	Apakah <i>user</i> menerima <i>email</i> dari sistem dengan baik?				17	13	133	88,7%	Sangat Baik
Aspek Reliability (Kehandalan)									
16	Apakah respon sistem terhadap input-input yang dilakukan sudah baik?			1	13	16	136	90%	Sangat Baik
17	Apakah sistem ini membantu dalam proses transaksi online produk lokal Blora di Kecamatan Sambong?				16	14	134	89,3%	Sangat Baik

18	Apakah sistem membantu menyebar luaskan produk lokal Blora di Kecamatan Sambong?				13	17	137	91,3%	Sangat Baik
19	Apakah sistem dapat menampilkan laporan penjualan per produk dengan baik? (admin)				17	13	133	88,7%	Sangat Baik
20	Apakah sistem dapat menampilkan laporan pemasukan dengan baik? (admin)				15	15	135	90%	Sangat Baik
21	Apakah sistem mudah dioperasikan?				15	15	135	90%	Sangat Baik
Aspek Usability (Kebergunaan)									
22	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik?				16	14	134	89,3%	Sangat Baik
23	Apakah menu yang tersedia mudah untuk dipahami?				12	18	132	88%	Sangat Baik
24	Apakah tampilan menu sistem sudah baik?			1	13	16	135	90%	Sangat Baik

25	Apakah informasi yang ditampilkan oleh sistem mudah dimengerti?			1	11	18	137	91,3%	Sangat Baik
26	Apakah user interface mudah dimengerti?				11	19	139	92,7%	Sangat Baik
27	Apakah tampilan warna yang digunakan pada sistem enak dilihat?				15	15	135	90%	Sangat Baik
28	Apakah jenis ukuran font dapat terbaca dengan jelas?			2	9	19	137	91,3%	Sangat Baik
Aspek <i>Efficiency</i> (Efisiensi)									
29	Apakah sistem mudah digunakan?				13	17	137	91,3%	Sangat Baik
30	Apakah sistem dapat meload data dengan cepat?			1	14	15	134	89,3%	Sangat Baik
Skor Rata - Rata								90,1%	Sangat Baik

4.6 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrument dalam pengukuran. Dalam pengujian instrument pengumpulan data, validitas dibedakan menjadi validitas factor dan validitas item. Validitas faktor diukur bila item yang disusun menggunakan lebih dari satu faktor (antara faktor satu dengan yang lain ada kesamaan. Pengukuran validitas faktor ini dengan cara mengkorelasikan antara skor faktor (penjumlahan item dalam satu faktor) dengan skor total faktor (total keseluruhan faktor). Pengukuran validitas item dengan cara mengkorelasikan antara skor item dengan skor total item. Validitas item ditunjukkan dengan adanya korelasi atau dukungan terhadap item total (skor total). (Dian Ayunita, 2018)

Bivariate Pearson (Korelasi Produk Momen Pearson)

Analisis ini dilakukan dengan mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor

total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap, rumus korelasi produk *moment* dari *pearsons* yang terdapat pada Tabel 4.12.:

Keterangan :

Tabel 4. 12. Rumus Korelasi Produk *Moment* dari *Pearsons*

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

r_{XY} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah responden

$\sum X$ = jumlah skor butir soal

$\sum Y$ = jumlah skor total soal $\sum X$

$\sum X^2$ = jumlah skor kuadrat butir soal $\sum Y$

$\sum Y^2$ = jumlah skor total kuadrat butir soal

Jika nilai r hitung dicocokkan dengan r tabel *product moment* pada taraf signifikan 5%. Jika r hitung lebih besar dari rtabel 5%. Maka butir soal tersebut valid.

Tabel 4. 13. Nilai *r Product Moment*

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	10%		5%	10%		5%	10%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081

25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Ada beberapa metode pengujian reliabilitas di antaranya metode tes ulang, formula Flanagan, Cronbach's Alpha, metode formula KR (Kuder-Richardson) - 20, KR - 21, dan metode Anova Hoyt.

Metode yang sering digunakan dalam penelitian adalah metode *Cronbach's Alpha*. Metode ini sangat cocok digunakan pada skor dikotomi (0 dan 1) dan akan menghasilkan perhitungan yang setara dengan menggunakan metode *KR-20* dan *Anova Hoyt*. Reliabilitas berarti dapat dipercaya” Artinya, instrumen dapat memberikan hasil yang tepat. Alat ukur *instrument* dikategorikan reliabel jika menunjukkan konstanta hasil pengukuran dan mempunyai ketetapan hasil pengukuran sehingga

terbukti bahwa alat ukur itu benar-benar dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. (Dian Ayunita, 2018)

Reliabilitas Skala

Untuk mengukur reliabilitas skala atau kuosioner dapat digunakan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut pada Tabel 4.14. :

Tabel 4. 14. Rumus *Cronbach's Alpha*

$$r_{tt} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \delta_b^2}{\delta_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{tt} = koefisien reliabilitas *instrument* (total tes)

k = banyaknya butir pertanyaan yang benar

$\sum \delta_b^2$ = jumlah varian butir

δ_t^2 = varian skor total

Perhitungan uji reliabilitas skala diterima, jika hasil perhitungan r hitung $>$ r tabel 5%. Kategori koefisien reliabilitas (Guilford, 1956: 145) adalah sebagai berikut:

$0,80 < r_{tt} 1,00$ reliabilitas sangat tinggi

$0,60 < r_{tt} 0,80$ reliabilitas tinggi

$0,40 < r_{tt} 0,60$ reliabilitas sedang

$0,20 < r_{tt} 0,40$ reliabilitas rendah

$-1,00 < r_{tt} 0,20$ tidak reliabel

3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas pada Angket

Uji validitas dan reliabilitas pada angket (UAT) mengenai sistem, untuk uji validitas menggunakan rumus korelasi produk *moment* dari *pearsons* untuk uji reliabilitas rumus *cronbach's alpha* yang terdapat pada Tabel 4.12. dan Tabel 4.13. Untuk pengujiannya penulis menggunakan *software microsoft excel*. Adapun hasil uji validitasnya yaitu dari total 30 pertanyaan 26 pertanyaan bernilai valid dan 4 pertanyaan bernilai tidak valid. Dan hasil uji reliabilitas dengan nilai *cronbach's alpa* 0,82 mendapatkan predikat sangat tinggi. Adapun rinciannya terdapat pada Gambar 4.44., Tabel 4.15. dan Tabel 4.16. sebagai berikut :

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Tot		
1	Slamet Riyanto	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	131		
2	Mujiono	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	130		
3	Rikza Fairuz	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	130		
4	Dahlan Rosidi	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	133		
5	Anggi Rico F	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	132		
6	Reyhan Maulana	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	137	
7	Abdullah Azzam	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5	4	5	3	5	5	131	
8	Ahmad Ilham M	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	138	
9	Bayu Rahmad	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	137	
10	Favian Agung	5	3	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5	5	4	5	128	
11	Dheva Yustisio	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	131	
12	Asyhari	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	138	
13	Tia Asih	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	137	
14	Aa' Susilo	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	132	
15	Faqih Izza	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	146	
16	Riffat Iman	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	136	
17	Riski Mahardika	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	131	
18	Fara Dila	5	3	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	135	
19	Alvin	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	133	
20	Yudiska	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	3	5	4	132
21	Alif Bayu	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	129	
22	Muhammad Bintang	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	146	
23	Muhammad Danendra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	126
24	Supri Anjoko	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	126
25	Arroya Nur	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	144	
26	Bagus Setiawan	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	128	
27	Echlisia	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	145	
28	Winda Wahyuni	5	3	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	143	
29	Christina Putri	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	144	
30	Yuliana Wahyu	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	147
R.Hitung		0,4	0,5	0,4	0,4	0,5	-0,6	0,5	0,5	0,5	-0,0	0,5	0,5	0,4	0,4	0,6	0,0	0,4	0,4	0,6	0,5	0,5	0,6	-0,0	0,5	0,4	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5		
R.tabel		0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	
Hasil Validaitas		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

Gambar 4. 44. Hasil Uji Validitas Menggunakan Excel

Mencari nilai *cronbach's alpa* dengan rumus pada pembahasan sebelumnya. Adapun perhitungannya terdapat pada Tabel 4.15.

Tabel 4. 15. Nilai *Cronbach's Alpa*

$$r_{30} = \left[\frac{30}{30 - 1} \right] \left[1 - \left[\frac{8,49}{40,93} \right] \right]$$

$$r_{30} = 0,82$$

Hasil uji reliabilitas mendapatkan predikat sangat tinggi karena nilai *cronbach's alpa* lebih tinggi dari 0,8, adapun rincian acuan terdapat pada pembahasan sebelumnya. Sebagaimana terdapat pada Tabel 4.16 sebagai berikut :

Tabel 4. 16. Hasil Uji Reliabilitas

Kriteria Pengujian		
Acuan	Nilai Cronbach's Alpa	Tingkat Reliabel
0,80 < r11, Reliabilitas Sangat Tinggi	0,82	SANGAT TINGGI

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Sistem *e-commerce bussiness to consumers (B2C)* berbasis *web* untuk penjualan produk lokal khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong telah berhasil dirancang dan dibangun dengan fitur – fitur / menu – menu diantaranya belanja, lacak pesanan, *blog*, konfirmasi pembayaran dan berbagai menu pendukung lainnya. Untuk *admin* dalam mengelola sistem terdapat beberapa fitur diantaranya dasbor, produk, *analytics*, pengguna, pengaturan dan beberapa fitur pendukung lainnya. Serta sistem tersebut difasilitasi oleh *hosting* sehingga dapat diakses oleh semua orang. Sistem tersebut telah diuji menggunakan metode *black box* dan UAT. Dari seluruh item pengujian *black box* semuanya berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Dan dari 30 pertanyaan kepada 30 responden yang mewakili kinerja sistem *e-commerce*, dengan skor akhir 90,1%. Artinya dapat disimpulkan bahwa sistem yang telah dibangun dapat berfungsi dengan sangat baik.

5.2 Saran

Perancangan dan pembangunan sistem *e-commerce business to consumers (B2C)* berbasis *web* untuk penjualan produk lokal khas Kabupaten Bora di Kecamatan Sambong masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu dibenahi. Beberapa saran diantaranya adalah notifikasi pembayaran melalui *email* masih *delay*. Solusi dari masalah tersebut yaitu pengecekan rutin oleh *admin* pada dasbor pengaturan bagian *easy wp smtp* dengan melakukan percobaan pengiriman *email*. Dan dalam perancangan sistem *e-commerce* menggunakan *wordpress* didalamnya terdapat *plugin* yang setiap saat mengalami *update* dan dapat menghambat kualitas *website*, adapun solusinya yaitu *admin* harus mengontrol *wordpress* agar *website* tetap baik saat digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Mustofa, Mutmainah. 2015. "Perancangan E-Commerce Penjualan Komputer Dan Alat Elektronik Berbasis Web Pada Toko Damar Komputer Pringsewu." Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)
- Akbar, Fajar, S. Setiaji & Riswandi Ishak. 2020. "Rancang Bangun Sistem Informasi Karang Taruna Menggunakan Metode Waterfall". Ejournal.bsi
- Anggraini, Elisabet Yunaeti, And Ratnasari. 2017. "Perancangan Aplikasi E-Commerce Pada Toko Jam Tangan Alexander." Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)
- Arief, M.Rudianto. 2011. "Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql". Yogyakarta: ANDI
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Kabupaten Blora (BPS). 2022. "Data Penyebaran *E-Commerce* di Kabupaten Kabupaten Blora". Diakses pada 10 Mei 2022 dari <https://KabupatenBlorakab.bps.go.id/news/2021/03/23/124/e-commerce-2021.html>
- Damayanti, Erni, Rini Rubhyanti, Arsito Ari , Iman Saufik. 2019. "Sistem Informasi Penjualan Obat Pertanian Berbasis

- Web pada Toko BUTANI Kabupaten Blora.” Semarang :
Walisongo Journal of Information Technology
- Intyanto, Gramandha Wega, Narandha Arya Ranggianto, Vika Octaviani. 2021. “Pengukuran Usability pada Website Kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan System Usability Scale (SUS)” Tatalaksana Studio Produksi, Akademi Komunitas Negeri Pacitan. Walisongo Journal of Information Technology
- Irawan, Dedi, Yoeyong Rahsel, dan Taufik Udin .2017. “Perancangan Electronic Commerce Berbasis *B2C* Pada Toko Atk Sindoro.” Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)
- Iyas. 2011. Implementasi Sistem Penjualan Online Berbasis Ecommerce Pada Usaha Rumahan Griya Unik Wanita. Skripsi Sarjana pada FST UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Josi, Ahmad. 2017. “Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang)”. Rembang : STMIK-Musirawas Lubuklinggau
- Kasmi & Candra, Adi Nurdian. 2017. “Penerapan E-Commerce Berbasis Business To Consumers Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Makanan Ringan Khas Pringsewu”

- M. Sidi Mu, Dkk, 2015. "Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan Snmptn)" : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan
- Pusat Pengembangan Hukum & Bisnis Indonesia. 2022. "Undang-undang ITE".Diakses pada 4 Mei 2022 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/37582/uu-no-19-tahun-2016>
- Putra, Fajar Pratama. 2017. "Rancang Bangun Sistem E-Commerce Retail Material Bangunan Berbasis Web". Makassar :UIN Alaudin Makassar
- Rizki, Utia Elja. 2021. "Penerapan E-Commerce Dalam Penguatan Daya Saing Usaha Melalui Startup (Studi Kasus Perusahaan Gps Medan)". Medan : UIN Sumatera Utara
- Salaka, Septian . 2021. "Aplikasi Data Base Warga Di Desa Idamgamlamo Berbasis Web". STMIK Akakom Yogyakarta. Yogyakarta : Digital Library
- Surajino, S.H.R. 2004. "Pembelajaran Berbasis Web: Suatu Tujuan dari aspek Kognitif, Makalah Lokakarya metode Pembelajaran Berbasis Web-Departemen Teknik Penerbangan ITB". Bandung
- Susandi, D., & Sukisno, S. 2017."Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Menggunakan Metode Objek Oriented pada

- Distro Dlapak Street Wear”: JSiI (Jurnal Sistem Informasi)
- Susanto,Wahyu Eko & Siti Makrifatul Arifah. 2019. “Rancang Bangun E-Commerce Batik Tulis Berbasis Website Dengan Metode Rapid Application Development” : Ejournal.bsi
- Triawan, Medi. & Effendi, M. Junius. 2019. “Rancang Bangun Sistem E-Commerce Berbasis Web PD.Cahaya Sejahterah”. Pagar Alam: Ejournal.lembahdempo
- Utama, Yadi. 2011. “Sistem Informasi Berbasis Web Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya”. Palembang : Jurnal Sistem Informasi
- Walim & Suhardi. 2020. “Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Dalam Penjualan Hardware Komputer Berbasis Website”: Jurnal Penelitian
- Yoki Firmansyah, Udi Udi. 2018. ”Penerapan Metode *SDLC* Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habib Sholeh Kabupaten Kubu Raya”.Kalimantan Barat : JTMI (Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika)
- Yuniarti, Wenty Dwi. 2019. “Dasar-dasar Pemrograman Dengan Python”. Sleman : Deepublish

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengesahan Komprehensif

LEMBAR PENGESAHAN

Proposal skripsi berikut ini:

Judul : Rancang Bangun Sistem *E-Commerce Business to Consumers* (B2C) berbasis *Web* untuk Penjualan Produk Lokal Khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong

Nama : Muhammad Satria Yusuf

NIM : 1808096023

Jurusan : Teknologi Informasi

Telah diujikan dalam Ujian Komprehensif oleh Dewan Penguji Jurusan Teknologi Informasi dan dapat dilanjutkan untuk dilakukan penelitian.

Semarang, 1 Juli 2022

DEWAN PENGUJI

Penguji I,



Nur Cahyo Hendro Wibowo, S.T., M.Kom
NIP. 197312222006041001

Penguji II,



Mokhamad Iklil M., S.Kom., M.Kom
NIP. 198808072019031010

Penguji III,



Khotibul Umam, S.T., M.Kom.
NIP. 197908272011011007

Penguji IV,



Hery Mustofa, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198703172019031007

Pembimbing I,



Wentdy Dwi Yuniarti, S.Pd., M.Kom
NIP. 197706222006042000

Pembimbing II,



Mokhamad Iklil M., S.Kom., M.Kom
NIP. 198808072019031010

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka Km. 1 Semarang Telp. 024 76433366 Semarang 50185
E-mail: fst@walisongo.ac.id. Web : <http://fst.walisongo.ac.id>

Nomor : B.1098/Un.10.8/K/SP.01.21/07/2022 Semarang, 21 Juli 2022
Lamp : Proposal Skripsi
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth.
Pengusaha Produk Lokal
di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Muhammad Satria Yusuf

NIM : 1808096023

Fakultas / Jurusan : Sains dan Teknologi / Teknologi Informasi

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem E-Commerce Business to Consumers (B2C) berbasis Web untuk Penjualan Produk Lokal Khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong

Dosen Pembimbing : 1. Wenty Dwi Yuniarti, S.Pd., M.Kom.

2. Mokhamad Ikil Mustafa, S.Kom, M.Kom.

Mahasiswa tersebut membutuhkan data-data dengan tema / judul skripsi yang sedang disusun, oleh karena itu kami mohon mahasiswa tersebut diizinkan melaksanakan Riset di Toko yang Bapak / Ibu kelola.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan Yth.

1. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo (sebagai laporan)
2. Arsip

Lampiran 3 Surat Permohonan Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Alamat: Jl.Prof. Dr. Hamka Km. 1 Semarang Telp. 024 76433366 Semarang 50185
E-mail: fst@walisongo.ac.id, Web : <http://fst.walisongo.ac.id>

Nomor : B.2068/Un.10.8/K/SP.01.21/10/2022 Semarang, 21 Oktober 2022
Lamp : -
Hal : Permohonan Uji Validasi

Kepada Yth.
Kepala Kecamatan Sambong
di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Muhammad Satria Yustuf

NIM : 1808096023

Fakultas / Jurusan : Sains dan Teknologi / Teknologi Informasi

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem E-Commerce Business to Consumers (B2C) berbasis Web untuk Penjualan Produk Lokal Khas Kabupaten Blora di Kecamatan Sambong

Dosen Pembimbing : 1. Wenty Dwi Yuniarti, S.Pd., M.Kom.

2. Mokhamad Ikilil Mustofa, S.Kom, M.Kom.

Mahasiswa tersebut membutuhkan data-data dengan tema / judul skripsi yang sedang disusun, oleh karena itu kami mohon mahasiswa tersebut diijinkan melaksanakan Riset di Kantor Kecamatan yang Bapak / Ibu pimpin.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan Yth.

1. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo (sebagai laporan)
2. Arsip

Lampiran 4 Analisis Kelayakan Sistem

KUESIONER PENELITIAN

DOKUMEN PENGUJIAN *USER ACCEPTANCE TEST (UAT)* TERHADAP SISTEM *E-COMMERCE BUSINESS TO CONSUMERS (B2C)* BERBASIS *WEB* UNTUK PENJUALAN PRODUK LOKAL KHAS KABUPATEN BLORA DI KECAMATAN SAMBONG

Nama Penguji : *Slamet Riyanto*
 Jabatan : *Kori Pelebungman*
 Waktu Pengujian : *24-10-22*
 Keterangan Nilai Pengujian :

- a. 5 : (SS) Sangat Setuju
- b. 4 : (S) Setuju
- c. 3 : (KS) Kurang Setuju
- d. 2 : (TS) Tidak Setuju
- e. 1 : (TT) Tidak Tahu

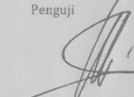
No.	Pernyataan	Nilai Pengujian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	TT (1)
Aspek <i>Functionality</i> (Fungsionalitas)						
1	Apakah <i>users/admin</i> dapat <i>login/register</i> dengan baik?	✓				
2	Apakah sistem dapat menampilkan/memberikan informasi terkait penjualan dengan baik?		✓			
3	Apakah <i>users/admin</i> dapat membuka laman <i>blog</i> dengan baik?		✓			
4	Apakah sistem dapat menampilkan laman <i>blog</i> dengan baik?	✓				
5	Apakah <i>users/admin</i> dapat membuka laman belanja dengan baik?		✓			
6	Apakah sistem dapat menampilkan laman belanja dengan baik?	✓				
7	Apakah sistem dapat menampilkan detail produk dengan baik?		✓			

8	Apakah sistem dapat menampilkan keranjang dengan baik?		✓			
9	Apakah <i>users/admin</i> dapat menambah/mengurangi produk di keranjang?		✓			
10	Apakah sistem dapat menampilkan <i>wishlist</i> dengan baik?	✓				
11	Apakah <i>users/admin</i> dapat menambah/mengurangi produk di <i>wishlist</i> ?		✓			
12	Apakah sistem dapat menampilkan pengisian data untuk <i>checkout</i> dengan baik?	✓				
13	Apakah <i>users/admin</i> dapat mengisi data <i>check out</i> dengan baik?	✓				
14	Apakah sistem dapat menampilkan <i>checkout</i> dengan mudah?		✓			
15	Apakah <i>user</i> menerima <i>email</i> dari sistem dengan baik?		✓			

No.	Pernyataan	Nilai Pengujian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	TT (1)
Aspek Reliability (Kehandalan)						
16	Apakah respon sistem terhadap input-input yang dilakukan sudah baik?	✓				
17	Apakah sistem ini membantu dalam proses transaksi online produk lokal Bloro di Kecamatan Sambong?		✓			
18	Apakah sistem membantu menyebar luaskan produk lokal Bloro di Kecamatan Sambong?		✓			
19	Apakah sistem dapat menampilkan laporan penjualan per produk dengan baik? (admin)		✓			
20	Apakah sistem dapat menampilkan laporan pemasukan dengan baik? (admin)	✓				
21	Apakah sistem mudah dioperasikan?		✓			
Aspek Usability (Kebergunaan)						

22	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik?	✓				
23	Apakah menu yang tersedia mudah untuk dipahami?		✓			
24	Apakah tampilan menu sistem sudah baik?		✓			
25	Apakah informasi yang ditampilkan oleh sistem mudah dimengerti?	✓				
26	Apakah <i>user interface</i> mudah dimengerti?	✓				
27	Apakah tampilan warna yang digunakan pada sistem enak dilihat?		✓			
28	Apakah jenis ukuran font dapat terbaca dengan jelas?		✓			
Aspek Efficiency (Efisiensi)						
29	Apakah sistem mudah digunakan?		✓			
30	Apakah sistem dapat meload data dengan cepat?		✓			

Blora, ²⁴ Oktober 2022
Penguji


Stevan M. Yusuf.

KUESIONER PENELITIAN

DOKUMEN PENGUJIAN USER ACCEPTANCE TEST (UAT) TERHADAP SISTEM E-COMMERCE BUSINESS TO CONSUMERS (B2C) BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN PRODUK LOKAL KHAS KABUPATEN BLORA DI KECAMATAN SAMBONG

Nama Penguji : DAHLAN ROTIWI, S.P.

Jabatan : KASI TRANSIR

Waktu Pengujian : TA. 24 OKTOBER 2022.

Keterangan Nilai Pengujian :

- a. 5 : (SS) Sangat Setuju
- b. 4 : (S) Setuju
- c. 3 : (KS) Kurang Setuju
- d. 2 : (TS) Tidak Setuju
- e. 1 : (TT) Tidak Tahu

No.	Pernyataan	Nilai Pengujian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	TT (1)
Aspek Functionality (Fungsionalitas)						
1	Apakah users/admin dapat login/register dengan baik?		✓			
2	Apakah sistem dapat menampilkan/memberikan informasi terkait penjualan dengan baik?	✓				
3	Apakah users/admin dapat membuka laman blog dengan baik?		✓			
4	Apakah sistem dapat menampilkan laman blog dengan baik?	✓				
5	Apakah users/admin dapat membuka laman belanja dengan baik?		✓			
6	Apakah sistem dapat menampilkan laman belanja dengan baik?		✓			
7	Apakah sistem dapat menampilkan detail produk dengan baik?	✓				

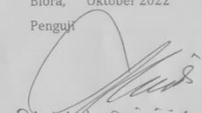
8	Apakah sistem dapat menampilkan keranjang dengan baik?		✓			
9	Apakah <i>users</i> /admin dapat menambah/mengurangi produk di keranjang?		✓			
10	Apakah sistem dapat menampilkan <i>wishlist</i> dengan baik?		✓			
11	Apakah <i>users</i> /admin dapat menambah/mengurangi produk di <i>wishlist</i> ?	✓				
12	Apakah sistem dapat menampilkan pengisian data untuk <i>checkout</i> dengan baik?	✓				
13	Apakah <i>users</i> /admin dapat mengisi data <i>check out</i> dengan baik?		✓			
14	Apakah sistem dapat menampilkan <i>checkout</i> dengan mudah?		✓			
15	Apakah <i>user</i> menerima <i>email</i> dari sistem dengan baik?		✓			

No.	Pernyataan	Nilai Pengujian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	TT (1)
Aspek Reliability (Kehandalan)						
16	Apakah respon sistem terhadap input-input yang dilakukan sudah baik?	✓				
17	Apakah sistem ini membantu dalam proses transaksi online produk lokal Blera di Kecamatan Sambong?	✓				
18	Apakah sistem membantu menyebar luaskan produk lokal Blera di Kecamatan Sambong?	✓				
19	Apakah sistem dapat menampilkan laporan penjualan per produk dengan baik? (admin)	✓				
20	Apakah sistem dapat menampilkan laporan pemasukan dengan baik? (admin)		✓			
21	Apakah sistem mudah dioperasikan?	✓				
Aspek Usability (Kebergunaan)						

22	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik?		✓			
23	Apakah menu yang tersedia mudah untuk dipahami?	✓				
24	Apakah tampilan menu sistem sudah baik?		✓			
25	Apakah informasi yang ditampilkan oleh sistem mudah dimengerti?	✓				
26	Apakah <i>user interface</i> mudah dimengerti?		✓			
27	Apakah tampilan warna yang digunakan pada sistem enak dilihat?		✓			
28	Apakah jenis ukuran font dapat terbaca dengan jelas?	✓				
Aspek <i>Efficiency</i> (Efisiensi)						
29	Apakah sistem mudah digunakan?		✓			
30	Apakah sistem dapat meload data dengan cepat?		✓			

Blora, Oktober 2022

Penguji


(DIAHAN) Rosini, ST

KUESIONER PENELITIAN

DOKUMEN PENGUJIAN *USER ACCEPTANCE TEST (UAT)* TERHADAP SISTEM *E-COMMERCE BUSINESS TO CONSUMERS (B2C)* BERBASIS *WEB* UNTUK PENJUALAN PRODUK LOKAL KHAS KABUPATEN BLORA DI KECAMATAN SAMBONG

Nama Penguji : Anggi Rico F.
 Jabatan : Ketua Forum Genre
 Waktu Pengujian : 29 Oktober 2022
 Keterangan Nilai Pengujian :
 a. 5 : (SS) Sangat Setuju
 b. 4 : (S) Setuju
 c. 3 : (KS) Kurang Setuju
 d. 2 : (TS) Tidak Setuju
 e. 1 : (TT) Tidak Tahu

No.	Pernyataan	Nilai Pengujian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	TT (1)
Aspek <i>Functionality</i> (Fungsionalitas)						
1	Apakah <i>users/admin</i> dapat <i>login/register</i> dengan baik?	✓				
2	Apakah sistem dapat menampilkan/memberikan informasi terkait penjualan dengan baik?		✓			
3	Apakah <i>users/admin</i> dapat membuka laman <i>blog</i> dengan baik?		✓			
4	Apakah sistem dapat menampilkan laman <i>blog</i> dengan baik?		✓			
5	Apakah <i>users/admin</i> dapat membuka laman belanja dengan baik?	✓				
6	Apakah sistem dapat menampilkan laman belanja dengan baik?		✓			
7	Apakah sistem dapat menampilkan detail produk dengan baik?		✓			

8	Apakah sistem dapat menampilkan keranjang dengan baik?	✓				
9	Apakah <i>users</i> /admin dapat menambah/mengurangi produk di keranjang?		✓			
10	Apakah sistem dapat menampilkan <i>wishlist</i> dengan baik?		✓			
11	Apakah <i>users</i> /admin dapat menambah/mengurangi produk di <i>wishlist</i> ?	✓				
12	Apakah sistem dapat menampilkan pengisian data untuk <i>checkout</i> dengan baik?	✓				
13	Apakah <i>users</i> /admin dapat mengisi data <i>check out</i> dengan baik?		✓			
14	Apakah sistem dapat menampilkan <i>checkout</i> dengan mudah?	✓				
15	Apakah <i>user</i> menerima <i>email</i> dari sistem dengan baik?		✓			

No.	Pernyataan	Nilai Pengujian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	TT (1)
Aspek Reliability (Kehandalan)						
16	Apakah respon sistem terhadap input-input yang dilakukan sudah baik?	✓				
17	Apakah sistem ini membantu dalam proses transaksi online produk lokal Blora di Kecamatan Sambong?		✓			
18	Apakah sistem membantu menyebar luaskan produk lokal Blora di Kecamatan Sambong?		✓			
19	Apakah sistem dapat menampilkan laporan penjualan per produk dengan baik? (admin)	✓				
20	Apakah sistem dapat menampilkan laporan pemasukan dengan baik? (admin)	✓				
21	Apakah sistem mudah dioperasikan?		✓			
Aspek Usability (Kebergunaan)						

22	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik?		✓			
23	Apakah menu yang tersedia mudah untuk dipahami?		✓			
24	Apakah tampilan menu sistem sudah baik?	✓				
25	Apakah informasi yang ditampilkan oleh sistem mudah dimengerti?		✓			
26	Apakah <i>user interface</i> mudah dimengerti?	✓				
27	Apakah tampilan warna yang digunakan pada sistem enak dilihat?		✓			
28	Apakah jenis ukuran font dapat terbaca dengan jelas?	✓				
Aspek Efficiency (Efisiensi)						
29	Apakah sistem mudah digunakan?		✓			
30	Apakah sistem dapat meload data dengan cepat?		✓			

Blora, Oktober 2022

Penguji

(Anggi Rico F.)

KUESIONER PENELITIAN

DOKUMEN PENGUJIAN *USER ACCEPTANCE TEST (UAT)* TERHADAP SISTEM *E-COMMERCE BUSINESS TO CONSUMERS (B2C)* BERBASIS *WEB* UNTUK PENJUALAN PRODUK LOKAL KHAS KABUPATEN BLORA DI KECAMATAN SAMBONG

Nama Penguji : Rizka Farida
 Jabatan : Koordinator Penguluh EB
 Waktu Pengujian : 24 Okt 2022

Keterangan Nilai Pengujian :

- a. 5 : (SS) Sangat Setuju
- b. 4 : (S) Setuju
- c. 3 : (KS) Kurang Setuju
- d. 2 : (TS) Tidak Setuju
- e. 1 : (TT) Tidak Tahu

No.	Pernyataan	Nilai Pengujian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	TT (1)
Aspek Functionality (Fungsionalitas)						
1	Apakah <i>users/admin</i> dapat <i>login/register</i> dengan baik?		✓			
2	Apakah sistem dapat menampilkan/memberikan informasi terkait penjualan dengan baik?		✓			
3	Apakah <i>users/admin</i> dapat membuka laman <i>blog</i> dengan baik?		✓			
4	Apakah sistem dapat menampilkan laman <i>blog</i> dengan baik?	✓				
5	Apakah <i>users/admin</i> dapat membuka laman belanja dengan baik?	✓				
6	Apakah sistem dapat menampilkan laman belanja dengan baik?	✓				
7	Apakah sistem dapat menampilkan detail produk dengan baik?		✓			

8	Apakah sistem dapat menampilkan keranjang dengan baik?		✓			
9	Apakah <i>users/admin</i> dapat menambah/mengurangi produk di keranjang?	✓				
10	Apakah sistem dapat menampilkan <i>wishlist</i> dengan baik?	✓				
11	Apakah <i>users/admin</i> dapat menambah/mengurangi produk di <i>wishlist</i> ?	✓				
12	Apakah sistem dapat menampilkan pengisian data untuk <i>checkout</i> dengan baik?		✓			
13	Apakah <i>users/admin</i> dapat mengisi data <i>check out</i> dengan baik?	✓				
14	Apakah sistem dapat menampilkan <i>checkout</i> dengan mudah?		✓			
15	Apakah <i>user</i> menerima <i>email</i> dari sistem dengan baik?		✓			

No.	Pernyataan	Nilai Pengujian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	TT (1)
Aspek Reliability (Kehandalan)						
16	Apakah respon sistem terhadap input-input yang dilakukan sudah baik?		✓			
17	Apakah sistem ini membantu dalam proses transaksi online produk lokal Blora di Kecamatan Sambong?	✓				
18	Apakah sistem membantu menyebar luaskan produk lokal Blora di Kecamatan Sambong?	✓				
19	Apakah sistem dapat menampilkan laporan penjualan per produk dengan baik? (admin)		✓			
20	Apakah sistem dapat menampilkan laporan pemasukan dengan baik? (admin)		✓			
21	Apakah sistem mudah dioperasikan?		✓			
Aspek Usability (Kebergunaan)						

22	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik?		✓			
23	Apakah menu yang tersedia mudah untuk dipahami?		✓			
24	Apakah tampilan menu sistem sudah baik?		✓			
25	Apakah informasi yang ditampilkan oleh sistem mudah dimengerti?	✓				
26	Apakah <i>user interface</i> mudah dimengerti?		✓			
27	Apakah tampilan warna yang digunakan pada sistem enak dilihat?		✓			
28	Apakah jenis ukuran font dapat terbaca dengan jelas?		✓			
Aspek Efficiency (Efisiensi)						
29	Apakah sistem mudah digunakan?		✓			
30	Apakah sistem dapat meload data dengan cepat?		✓			

Blora, Oktober 2022

Penguji



(Rizki Farma)

KUESIONER PENELITIAN

DOKUMEN PENGUJIAN *USER ACCEPTANCE TEST* (UAT) TERHADAP SISTEM *E-COMMERCE BUSINESS TO CONSUMERS (B2C)* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN PRODUK LOKAL KHAS KABUPATEN BLORA DI KECAMATAN SAMBONG

Nama Penguji : *Roxhan Maulana R*

Jabatan : *Pengguna / Penjual*

Waktu Pengujian : *24 - 10 - 2022*

Keterangan Nilai Pengujian :

- a. 5 : (SS) Sangat Setuju
- b. 4 : (S) Setuju
- c. 3 : (KS) Kurang Setuju
- d. 2 : (TS) Tidak Setuju
- e. 1 : (TT) Tidak Tahu

No.	Pernyataan	Nilai Pengujian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	TT (1)
Aspek Functionality (Fungsionalitas)						
1	Apakah <i>users/admin</i> dapat <i>login/register</i> dengan baik?	✓				
2	Apakah sistem dapat menampilkan/memberikan informasi terkait penjualan dengan baik?		✓			
3	Apakah <i>users/admin</i> dapat membuka laman <i>blog</i> dengan baik?	✓	✓			
4	Apakah sistem dapat menampilkan laman <i>blog</i> dengan baik?	✓				
5	Apakah <i>users/admin</i> dapat membuka laman belanja dengan baik?	✓				
6	Apakah sistem dapat menampilkan laman belanja dengan baik?		✓			
7	Apakah sistem dapat menampilkan detail produk dengan baik?	✓				

8	Apakah sistem dapat menampilkan keranjang dengan baik?	✓				
9	Apakah users/admin dapat menambah/mengurangi produk di keranjang?		✓			
10	Apakah sistem dapat menampilkan wishlist dengan baik?		✓			
11	Apakah users/admin dapat menambah/mengurangi produk di wishlist?		✓			
12	Apakah sistem dapat menampilkan pengisian data untuk checkout dengan baik?	✓				
13	Apakah users/admin dapat mengisi data check out dengan baik?	✓				
14	Apakah sistem dapat menampilkan checkout dengan mudah?		✓			
15	Apakah user menerima email dari sistem dengan baik?		✓			

No.	Pernyataan	Nilai Pengujian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	TT (1)
Aspek Reliability (Kehandalan)						
16	Apakah respon sistem terhadap input-input yang dilakukan sudah baik?	✓				
17	Apakah sistem ini membantu dalam proses transaksi online produk lokal Blora di Kecamatan Sambong?	✓				
18	Apakah sistem membantu menyebar luaskan produk lokal Blora di Kecamatan Sambong?		✓			
19	Apakah sistem dapat menampilkan laporan penjualan per produk dengan baik? (admin)		✓			
20	Apakah sistem dapat menampilkan laporan pemasukan dengan baik? (admin)	✓				
21	Apakah sistem mudah dioperasikan?	✓				
Aspek Usability (Kebergunaan)						

22	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik?	✓				
23	Apakah menu yang tersedia mudah untuk dipahami?	✓				
24	Apakah tampilan menu sistem sudah baik?	✓				
25	Apakah informasi yang ditampilkan oleh sistem mudah dimengerti?	✓				
26	Apakah <i>user interface</i> mudah dimengerti?	✓				
27	Apakah tampilan warna yang digunakan pada sistem enak dilihat?		✓			
28	Apakah jenis ukuran font dapat terbaca dengan jelas?		✓			
Aspek Efficiency (Efisiensi)						
29	Apakah sistem mudah digunakan?	✓				
30	Apakah sistem dapat meload data dengan cepat?		✓			

Blora, Oktober 2022

Penguji

(Rosthan M.R)

KUESIONER PENELITIAN

DOKUMEN PENGUJIAN *USER ACCEPTANCE TEST* (UAT) TERHADAP SISTEM *E-COMMERCE BUSINESS TO CONSUMERS (B2C)* BERBASIS *WEB* UNTUK PENJUALAN PRODUK LOKAL KHAS KABUPATEN BLORA DI KECAMATAN SAMBONG

Nama Penguji : MUJIONO
 Jabatan : KASUBAG UMUM
 Waktu Pengujian : 29 OKTOBER 2022

Keterangan Nilai Pengujian :

- a. 5 : (SS) Sangat Setuju
- b. 4 : (S) Setuju
- c. 3 : (KS) Kurang Setuju
- d. 2 : (TS) Tidak Setuju
- e. 1 : (TT) Tidak Tahu

No.	Pernyataan	Nilai Pengujian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	TT (1)
Aspek <i>Functionality</i> (Fungsionalitas)						
1	Apakah <i>users/admin</i> dapat <i>login/register</i> dengan baik?	✓				
2	Apakah sistem dapat menampilkan/memberikan informasi terkait penjualan dengan baik?		✓			
3	Apakah <i>users/admin</i> dapat membuka laman <i>blog</i> dengan baik?		✓			
4	Apakah sistem dapat menampilkan laman <i>blog</i> dengan baik?		✓			
5	Apakah <i>users/admin</i> dapat membuka laman belanja dengan baik?	✓				
6	Apakah sistem dapat menampilkan laman belanja dengan baik?	✓				
7	Apakah sistem dapat menampilkan detail produk dengan baik?		✓			

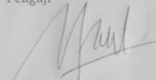
8	Apakah sistem dapat menampilkan keranjang dengan baik?		✓			
9	Apakah users/admin dapat menambah/mengurangi produk di keranjang?		✓			
10	Apakah sistem dapat menampilkan wishlist dengan baik?	✓				
11	Apakah users/admin dapat menambah/mengurangi produk di wishlist?	✓				
12	Apakah sistem dapat menampilkan pengisian data untuk checkout dengan baik?		✓			
13	Apakah users/admin dapat mengisi data check out dengan baik?		✓			
14	Apakah sistem dapat menampilkan checkout dengan mudah?	✓				
15	Apakah user menerima email dari sistem dengan baik?		✓			

No.	Pernyataan	Nilai Pengujian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	TT (1)
Aspek Reliability (Kehandalan)						
16	Apakah respon sistem terhadap input-input yang dilakukan sudah baik?		✓			
17	Apakah sistem ini membantu dalam proses transaksi online produk lokal Blora di Kecamatan Sambong?		✓			
18	Apakah sistem membantu menyebar luaskan produk lokal Blora di Kecamatan Sambong?		✓			
19	Apakah sistem dapat menampilkan laporan penjualan per produk dengan baik? (admin)	✓				
20	Apakah sistem dapat menampilkan laporan pemasukan dengan baik? (admin)	✓				
21	Apakah sistem mudah dioperasikan?		✓			
Aspek Usability (Kebergunaan)						

22	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik?		✓			
23	Apakah menu yang tersedia mudah untuk dipahami?		✓			
24	Apakah tampilan menu sistem sudah baik?		✓			
25	Apakah informasi yang ditampilkan oleh sistem mudah dimengerti?		✓			
26	Apakah <i>user interface</i> mudah dimengerti?	✓				
27	Apakah tampilan warna yang digunakan pada sistem enak dilihat?		✓			
28	Apakah jenis ukuran font dapat terbaca dengan jelas?	✓				
Aspek <i>Efficiency</i> (Efisiensi)						
29	Apakah sistem mudah digunakan?		✓			
30	Apakah sistem dapat meload data dengan cepat?		✓			

Blora, Oktober 2022

Penguji


(M U J I O N O)

Lampiran 5 Dokumentasi UAT



Lampiran 6 Dokumentasi Lokasi Penelitian



Lampiran 7 Daftar Produk











Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Muhammad Satria Yusuf
Tempat & Tanggal Lahir : Blora, 25 Mei 2000
Alamat : Sambong RT 05 / RW 01,
Kecamatan Sambong,
Kabupaten Blora, Jawa
Tengah
Hp : 087837988802

B. Pendidikan Formal

1. TK Tunas Lestari Sambong Tahun Lulus 2006
2. SDN 1 Sambong Tahun Lulus 2012
3. SMP Plus Ar-Rahmat Bojonegoro Tidak Lulus
4. SMPN 1 Cepu Tahun Lulus 2015
5. SMA Darul Ulum 1 Unggulan BPP-Teknologi Jombang Lulus 2018
6. UIN Walisongo Semarang Lulus 2022

C. Pendidikan Non Formal

1. Ponpes Darul Ulum Asrama Pondok Tinggi Jombang Tahun 2016 sampai 2018

2. Ponpes Riyadhul Jannah Perum BPI Kota Semarang Tahun 2019 sampai 2021
3. Ponpes Ulumul Qur'an Blora 2010 sampai sekarang

D. Pengalaman Organisasi

1. Ketua 1 OSIS SMPN 1 Cepu 2014
2. Ketua OSN SMPN 1 Cepu 2013-2014
3. Ketua Regu Inti Pramuka Rajawali SMPN 1 Cepu 2014
4. Ketua Paskibraka SMPN 1 Cepu 2014
5. Koordinator Litbang Ikappdar Semarang 2017
6. Anggota Himsapoda (Himpunan Santri Pondok Tinggi Darul Ulum) Jombang 2016 – 2017
7. Anggota OSN SMA DU 1 Unggulan BPP-Telnologi Jombang 2016-2017
8. Kementrian Penilaian NCC SMA DU 1 Unggulan BPP-Teknologi Jombang 2016-2018
9. Anggota Karang Taruna Desa Sambong Blora 2017-2020
10. Wakil Lurah Pondok Ponpes Riyadhul Jannah BPI Semarang 2019
11. Koordinator Devisi Rumah Tangga UKM Seni dan Budaya Genesa UIN Walisongo Semarang 2019
12. Koordinator Devisi Teater UKM Seni dan Budaya Genesa UIN Walisongo Semarang 2020

13. SEMA (Senat Mahasiswa) Komisi B Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo Semarang 2020
14. Lurah UKM Seni dan Budaya Genesa UIN Walisongo Semarang 2021
15. Anggota FOTKAS (Forum Teater Kampus Semarang) 2019-2021
16. Ketua Remaja Masjid Ar-Rahmat Sambong Blora 2020-sekarang
17. Ketua Karang Taruna Desa Sambong Blora 2021 – 2025
18. Sekretaris Forum GEMA (Generasi Mahasiswa Lintas Agama) Kabupaten Blora 2021 – 2023
19. Koordinator Forum GenRe (Generasi Remaja) Kecamatan Sambong 2021 – 2023

E. Pengalaman Kegiatan

1. Khitobah Maulid Nabi di Pendopo Kecamatan Sambong Blora 2010
2. Khitobah Isra' Mi'raj di Masjid Ar-Rahmat Sambong Blora 2010
3. Khitobah Nuzulul Qur'an di Desa Pojokwatu Sambong Blora 2011
4. Sambutan Perwakilan Wisuda kelas 6 SDN 1 Sambong 2012
5. Khitobah Isra' Mi'raj di SMPN 1 Cepu 2013

6. Master of Ceremony Hari Jadi Desa Sambong 2014
7. Tilawatul Qur'an di Harlah SMPN 1 Cepu 2014
8. Master of Ceremony di acara Ikappdar dan Himsapoda 2016-2018
9. Volunter AYIC (ASEAN Youth Interfaith Camp) Jombang 2017
10. Pelatihan *Blogger* dan Wordpress Prodi Teknologi Informasi UIN Walisongo Semarang 2019
11. Delegasi UIN acara HATEDU (Hari Teater Dunia) Mijen Semarang 2019
12. Delegasi FOTKAS acara TEMU TEMAN Teater Nusantara di Yogyakarta 2019
13. Kepanitiaan di UKM Genesa dari Ketua Panitia, Koor Acara, Perlengkapan dan lain-lain 2019-2021
14. Panitia HATEDU (Hari Teater Dunia) Tambak Rejo Semarang 2021
15. Penanggung Jawab acara UKM Genesa UIN Walisongo Semarang 1 periode 2020 / 2021
16. Penanggung Jawab Kolaborasi UKM Seni se-UIN Walisongo Semarang (NGABARET dan INAUGURASI Musikalisasi Puisi) 2021
17. Dewan Juri Pentas Seni HMJ Biologi UIN Walisongo Semarang di acara Biofest 2021

F. Pengalaman Kompetisi

1. Juara 3 Mewarnai TK Tingkat Kabupaten Blora 2005
2. Juara 1 MAPSI Cabang Khitobah SD Tingkat Kecamatan Sambong 2009
3. Juara 3 MAPSI Cabang Khitobah SD Tingkat Kabupaten Blora 2009
4. Juara 1 Dokter Kecil SD Tingkat Kecamatan Sambong 2010
5. Juara Harapan 3 Dokter Kecil SD Tingkat Kabupaten Blora 2010
6. Juara 1 LCC SD Tingkat Kecamatan Sambong 2010
7. Juara 2 LCC SD Tingkat Kabupaten Blora 2010
8. Juara 2 Pesta Siaga Tingkat Kabupaten Blora 2010
9. Juara 1 Pesta Siaga Tingkat Karisidenan Pati 2010
10. Peserta Pesta Siaga Tingkat Provinsi Jawa Tengah 2010
11. Juara 1 Siswa Berprestasi SD Tingkat Kecamatan Sambong 2011
12. Juara 2 Siswa Berprestasi SD Tingkat Kabupaten Blora 2011
13. Juara 1 MAPSI Cabang Khitobah SD Tingkat Kabupaten Blora 2011

14. Peserta MAPSI Cabang Khitobah SD Tingkat Provinsi Jawa Tengah 2011
15. Juara 1 LCC SD Tingkat Kecamatan Sambong 2011
16. Juara Harapan 2 LCC SD Tingkat Kabupaten Blora 2011
17. Juara 1 FLS2N Cabang Tilawah SMP Tingkat Kabupaten Blora 2013
18. Peserta FLS2N Cabang Tilawah SMP Tingkat Provinsi Jawa Tengah 2013
19. Peserta OSK IPS SMP Tingkat Kabupaten Blora 2014
20. Juara 1 Pidato Bahasa Indonesia SMP Tingkat Kabupaten Blora 2014
21. Peserta OSK IPS SMP Tingkat Kabupaten Blora 2015
22. Juara Harapan 1 Siswa Berprestasi SMP Tingkat Kabupaten Blora 2015
23. Peserta Math Logic Competition SMA Region Jawa Timur 2016
24. Peserta Lomba Karya Tulis Ilmiah SMA UNESA Tingkat Nasional 2017
25. Peserta OSK Astronomi SMA Tingkat Kabupaten Jombang 2017
26. Juara 2 Paduan Suara Mahasiswa Tingkat Kota Semarang 2019
27. 100 Karya terbaik puisi Event Hunter Indonesia Tingkat Nasional 2020

28. Peserta WSC UIN Walisongo Semarang cabang KTI
Tingkat Nasional 2021

G. Pengalaman Penghargaan

1. Beasiswa Prestasi SMA Darul Ulum 1 Unggulan BPP-
Teknologi Jombang 2016-2018
2. Beasiswa Prestasi UIN Walisongo Semarang 2019

H. Sosial Media

1. Fb : Muhammad S Yusuf Asrori
2. Ig : @satria_yusuf50
3. *Email* : musayusuf157@gmail.com

Blora, 25 Mei 2022

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'MSY' with a stylized flourish above it.

Muhammad Satria Yusuf

NIM. 1808096023