



RANCANG BANGUN PROGRAM E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA TOKO APPAREL MENGUNAKAN LARAVEL FRAMEWORK

Yana Iqbal Maulana¹, Alya Zalfa El Salsabila²,
Nurul Afni³, Astrilyana⁴, Rachman Komarudin⁵

Program Studi Teknologi Informasi^{1,2}, Program Studi Sistem
Informasi^{3,4,5}

Fakultas Penulis Teknik dan Informatika^{1,2,3,4,5}

Universitas Bina Sarana Informatika^{1,2,3,4},

Universitas Nusa Mandiri⁵

yana.yim@bsi.ac.id¹, alyazalfa46@gmail.com²,

nurul.nrf@bsi.ac.id³, astrilyana.aail@bsi.ac.id⁴,

rachman.rck@nusamandiri.ac.id⁵

Received: May 3, 2025. **Revised:** May 31, 2025. **Accepted:** June 3,
2025. **Issue Period:** Vol.9 No.1 (2025), Pp. 103-117

Abstrak: E-commerce adalah aktivitas jual beli yang dilakukan secara daring melalui media elektronik. E-commerce telah berkembang menjadi salah satu sektor dengan pertumbuhan tercepat, khususnya di industri fashion dan pakaian. Toko Apparel menjadi contoh usaha yang memanfaatkan e-commerce untuk menawarkan berbagai jenis busana. Meski begitu, banyak toko masih menerapkan metode penjualan konvensional yang dianggap kurang efisien oleh pelanggan, terutama karena keterbatasan akses bagi pembeli yang tinggal jauh dari lokasi toko. Oleh karena itu, perancangan sistem e-commerce bertujuan menyediakan informasi produk secara lengkap dan memungkinkan pelanggan melakukan pembelian kapan pun dan dari mana pun tanpa harus mengunjungi toko fisik. Penulisan skripsi ini menggunakan metode observasi dan studi pustaka. Sistem e-commerce dikembangkan menggunakan framework Laravel berbasis PHP, dengan Bootstrap untuk tampilan antarmuka, MySQL sebagai basis data, dan Laragon sebagai server web. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah situs e-commerce berbasis web yang dibangun dengan Laravel, yang mampu memenuhi kebutuhan toko pakaian dalam hal promosi, pemesanan, dan transaksi secara online.

Kata kunci: Toko Apparel, PHP, Laravel, E-Commerce

Abstract: E-commerce refers to buying and selling activities conducted online through electronic media. E-commerce has become one of the fastest-growing sectors in the fashion and apparel industry. Apparel stores are an example of businesses that utilize e-commerce to sell various types of clothing. However, many still rely on traditional sales methods, which are considered ineffective by many customers, especially those living far from the store, as they cannot easily access the products. The purpose of designing this e-commerce system is to provide complete product information and enable customers to make purchases from anywhere without



DOI: 10.52362/jisicom.v9i1.1921

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



needing to visit a physical store. The methods used in this thesis are observation and literature study. The e-commerce system was developed using the Laravel PHP framework, Bootstrap for the user interface, MySQL for the database, and Laragon as the web server. The result of this research is a website-based e-commerce platform built with Laravel, which meets the needs of clothing stores in terms of product promotion, ordering, and online transactions

Keywords: *Apparel store, PHP, Laravel, E-Commerce*

I. PENDAHULUAN

Kebutuhan akan informasi menjadi sangat penting di era teknologi saat ini karena informasi harus dapat diakses dengan mudah dan cepat di berbagai waktu dan lokasi serta mengalami kemajuan yang signifikan. “Ketersediaan teknologi yang serba instan dan cepat mulai memudahkan sejumlah pekerjaan yang sebelumnya dilakukan secara manual. Penggunaan website sebagai sarana untuk mengakses berbagai sumber informasi global merupakan salah satu gambaran perkembangan teknologi saat ini”[1].

Dengan pesatnya kemajuan teknologi telah memberikan dampak signifikan dalam kehidupan manusia dan memengaruhi perkembangan perdagangan *online*, terutama *e-commerce* di Indonesia. Munculnya perdagangan internet atau *e-commerce* memungkinkan pemesanan dilakukan secara *online* dari pelanggan ke penjual melalui sistem *online*. Hal ini berpotensi memberikan manfaat besar bagi kehidupan individu karena mempermudah pengelolaan bisnis.

“Salah satu aktivitas penjualan, pemasaran, dan layanan yang dilakukan melalui internet dan jaringan komputer disebut sebagai *e-commerce* (juga dikenal sebagai perdagangan pembelian elektronik) atau perdagangan elektronik”[2].

“E-Commerce adalah salah satu implementasi dari bisnis *online* yang merupakan aktivitas dari penjualan dan pembelian produk serta jasa yang ditawarkan melalui jaringan. Adanya *e-commerce* yang tepat dan akurat dapat mengurangi terjadi kesalahan yang tidak diinginkan sehingga dapat meningkatkan penjualan yang efisien dalam penjualan suatu produk barang ataupun jasa”[3].

Kehadiran *e-commerce* telah menjadikan model bisnis ini sangat diminati dan berkembang pesat di berbagai sektor industri, termasuk industri pakaian dan aksesoris. Fenomena ini disebabkan oleh kemudahan yang diberikan *e-commerce* bagi pelanggan dalam bertransaksi jual-beli beragam produk pakaian.

Toko apparel merupakan salah satu contoh usaha yang memanfaatkan *e-commerce* untuk menjual berbagai jenis produk apparel. Namun, karena masih menggunakan sistem penjualan tradisional, banyak pelanggan merasa kurang efisien dan sulit meningkatkan penjualan karena beberapa pelanggan tinggal di lokasi yang jauh. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu sistem informasi yang lebih baik untuk memudahkan dalam pelaksanaan transaksi penjualan pakaian berbasis website untuk mempermudah setiap pekerjaan.

Templat ini memberikan sebagian besar spesifikasi pemformatan yang dibutuhkan penulis untuk menyiapkan versi elektronik makalah mereka. Margin, lebar kolom, penspasian garis, dan gaya tipe sudah ada di dalamnya; contoh gaya tipe disediakan di seluruh dokumen ini dan diidentifikasi dalam tipe italic, dalam tanda kurung, mengikuti contoh. Beberapa komponen, seperti persamaan multi-level dan grafik, tidak ditentukan, meskipun berbagai gaya teks tabel disediakan. Formatter perlu membuat komponen-komponen ini, menggabungkan kriteria yang berlaku yang mengikuti.

II. METODE DAN MATERI

Dalam perancangan program *e-commerce* berbasis web pada toko apparel menggunakan laravel framework digunakan dua metode dalam penyelesaiannya yaitu :



DOI: 10.52362/jisicom.v9i1.1921

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



e-ISSN : 2597-3673 (Online) , p-ISSN : 2579-5201 (Printed)

Vol.9 No.1 (June 2025)

Journal of Information System, Informatics and Computing

Website/URL: <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom>

Email: jisicom@stmikjayakarta.ac.id , jisicom2017@gmail.com

2.1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Dengan menggunakan pendekatan ini, penulis melakukan observasi mendalam terhadap situs-situs *e-commerce online* yang relevan untuk memperoleh referensi dalam Pengembangan program yang akan dibuat disesuaikan dengan kebutuhan pelanggan.

b. Studi Pustaka

Penulis menggunakan metode studi literatur ini untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan judul yang digunakan sebagai referensi dari berbagai sumber, seperti jurnal online atau buku.

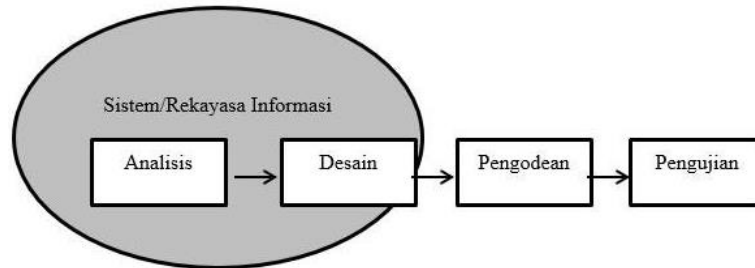


DOI: 10.52362/jisicom.v9i1.1921

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

2.2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model siklus hidup sekuensial linier atau klasik adalah nama lain dari model SDLC air terjun (waterfall). Model pengembangan sistem yang paling tua dan paling sederhana adalah model ini. Dimulai dengan tahapan analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan dukungan, model air terjun menawarkan pendekatan berurutan terhadap siklus hidup perangkat lunak [4].



Gambar 1 Model Waterfall

Menurut Sukamto dan Shalahuddin dalam model waterfall memiliki tahapan-tahapan yaitu [5]:

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Untuk menjelaskan jenis pemrograman yang dibutuhkan klien, pengumpulan kebutuhan secara luas dilakukan untuk menentukan prasyarat produk. Mendokumentasikan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak sekarang diperlukan.

b. Desain

Sebuah proses untuk merancang perangkat lunak yang melalui beberapa tahap dan berfokus pada pembuatan program perangkat lunak. Hal ini mencakup perancangan struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Pada tahap selanjutnya, prasyarat pemrograman dari tahap pemeriksaan kebutuhan diubah menjadi rencana yang dapat dieksekusi sebagai program.

1. *Unified Modeling Language (UML)*

UML adalah bahasa yang digunakan untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak dari sistem perangkat lunak. Artefak ini dapat berupa model, deskripsi, atau perangkat lunak yang digunakan atau dihasilkan dalam proses pengembangan perangkat lunak. UML juga digunakan untuk pemodelan bisnis dan sistem non-perangkat lunak lainnya [6].

Berikut adalah beberapa jenis UML (Unified Modeling Language) yang sering digunakan [7]:

- Use Case Diagram digunakan untuk menjelaskan hubungan konseptual antara sistem dengan lingkungan luar, serta untuk menggambarkan dan merepresentasikan aktor, use case, dan ketergantungan di antara mereka.
- Activity Diagram adalah diagram UML yang menampilkan urutan aktivitas dari suatu proses. Diagram aktivitas ini serupa dengan flowchart dalam strukturnya.
- Sequence Diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi antara objek. Sequence diagram secara spesifik menjelaskan perilaku dari satu skenario tunggal.
- Deployment Diagram adalah diagram yang menampilkan model fisik dari perangkat keras (hardware) beserta integrasi dan distribusi perangkat lunak (software) dalam arsitektur perangkat keras tersebut

2. Flowchart

Flowchart atau Diagram Alir adalah representasi grafis yang menggambarkan alur dari prosedur atau program dalam sistem secara logis. Flowchart membantu dalam menjelaskan langkah-langkah pemecahan masalah dengan menggunakan simbol-simbol tertentu yang mudah dimengerti, mudah digunakan, dan mengikuti standar [8].

3. ERD

Model data yang berisi rincian informasi menggunakan gambar grafis adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD), yang berfungsi untuk memfasilitasi penyelesaian pengembangan sistem dan membantu dalam memenuhi kebutuhan sistem analisis[3][2].

LRS adalah gambaran visual dari hubungan antara berbagai entitas. Sebuah hubungan adalah tabel yang mengandung informasi tentang sebuah entitas. Setiap tabel harus memiliki minimal satu kunci, di mana kunci tersebut adalah bagian dari sekumpulan atribut yang memberikan nilai yang unik dalam tabel tersebut[9].

4. Database

Database adalah kumpulan data yang saling terhubung yang disimpan bersama-sama pada media tanpa berinteraksi satu sama lain atau memerlukan redundansi terkontrol dengan cara tertentu sehingga dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami ketergantungan pada program yang akan menggunakannya, dan data dipelihara sedemikian rupa sehingga penambahan, pencarian, dan modifikasi dapat dilakukan dengan mudah dan dikendalikan. Hal ini membuat database mudah digunakan dan diperiksa[10].

c. Pengkodean

Diperlukan untuk menerjemahkan desain menjadi perangkat lunak. Program komputer yang sesuai dengan desain yang dibuat pada tahap desain adalah hasil dari tahap ini. Pengkodean yang digunakan dalam merancang program ini adalah

1. Framework

Framework adalah kumpulan instruksi yang diatur menjadi kelas dan fungsi, masing-masing dengan fungsi, untuk membuatnya lebih mudah bagi programmer untuk memanggilnya tanpa harus berulang kali menulis sintaks program yang sama dan menghemat waktu[11].

a. Bootstrap

Bootstrap adalah framework untuk *responsive web design*. Artinya, tampilan web yang dibuat oleh bootstrap akan disesuaikan dengan ukuran layar browser, terlepas dari apakah kita menggunakan desktop, tablet, atau perangkat seluler[12]

b. Laravel

Laravel adalah kerangka kerja pengembangan web MVC yang dirancang untuk meningkatkan kualitas aplikasi yang dibangun, mengurangi biaya pengembangan dan pemeliharaan, serta menghasilkan kode sumber yang terstruktur dan efisien untuk implementasinya[13]

2. Text Editor

Text editor atau biasa disebut code editor adalah aplikasi yang digunakan oleh developer atau programmer untuk menulis dan mengatur kode pemrograman[14]

3. Raja Ongkir

RajaOngkir adalah sebuah layanan yang menyediakan API untuk integrasi informasi tarif pengiriman dari berbagai ekspedisi di Indonesia. Dengan RajaOngkir, pengembang dapat menambahkan fitur cek tarif pengiriman ke dalam aplikasi atau situs web mereka. Layanan ini mendukung sejumlah ekspedisi populer seperti JNE, TIKI, POS Indonesia, dan lainnya[15].

4. Midtrans

Midtrans adalah salah satu platform yang berfungsi sebagai payment gateway. Midtrans memfasilitasi transaksi antara penjual dan pembeli. Platform ini menyediakan alat yang terintegrasi dengan e-commerce untuk memenuhi kebutuhan pembayaran online menggunakan kartu debit, kartu kredit, serta layanan penarikan dan pengiriman uang. Dengan Midtrans, pengguna dapat melakukan pembayaran belanja online, donasi, produk berlangganan, dan penarikan uang dengan mudah, cepat, dan aman[16]

d. Pengujian

Pengujian memastikan bahwa setiap komponen perangkat lunak telah diuji dari segi logis dan fungsional. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi ekspektasi dan mengurangi kesalahan. Black box Testing atau pengujian black box adalah metode pengujian yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Pengujian black box memungkinkan pengembang perangkat lunak untuk menetapkan serangkaian kondisi input yang memenuhi semua persyaratan fungsional program tersebut. Dengan

memusatkan pada persyaratan fungsional, pengujian black box memungkinkan insinyur untuk menentukan kumpulan kondisi input yang lengkap untuk memenuhi persyaratan fungsional suatu program[17].

III. PEMBAHASA DAN HASIL

3.1. Analisis Kebutuhan

1. Kebutuhan Pengguna

A. Kebutuhan untuk Administrator

A1. Admin dapat mengakses sistem dengan melakukan login.

A2. Admin dapat melakukan logout pada sistem.

A3. Admin dapat mengelola data produk.

A4. Admin dapat mengelola kategori produk.

A5. Admin dapat mengelola data pesanan.

A6. Admin dapat mengelola data pelanggan.

B. Kebutuhan untuk Pelanggan

B1. Pelanggan dapat melakukan registrasi pada sistem.

B2. Pelanggan dapat login pada halaman utama.

B3. Pelanggan dapat mengedit user profile.

B4. Pelanggan dapat melihat detail produk.

B5. Pelanggan dapat melakukan pencarian produk.

B6. Pelanggan dapat melakukan proses checkout untuk produk

B7. Pelanggan dapat menyelesaikan pembayaran produk

B8. Pelanggan dapat mengelola pesanan.

B9. Pelanggan dapat mengelola produk di halaman keranjang belanja.

B10. Pelanggan dapat keluar dari akun mereka.

2. Kebutuhan Sistem

A. Sistem Administrasi

Admin dapat mengakses beranda dengan menggunakan username dan kata sandi yang telah terdaftar. Admin memiliki kemampuan untuk mengelola data dan informasi di situs web, serta memantau pesanan yang masuk dan laporan transaksi.

B. Sistem Member

Pelanggan yang telah melakukan pendaftaran dapat masuk menggunakan *username* dan kata sandi yang dimiliki. Pengunjung yang belum terdaftar dapat mendaftar terlebih dahulu. Setelah masuk, anggota dapat menelusuri produk, membuat pesanan, dan melakukan transaksi.

C. Manajemen Produk

Sistem untuk mengelola data produk, termasuk penambahan produk, mengedit produk, dan penghapusan produk, serta pengelolaan kategori dan stok barang.

D. Keranjang Belanja

Produk yang dipilih akan ditambahkan ke dalam keranjang belanja. Dalam keranjang belanja, pengguna dapat mengatur jumlah produk, menambah produk tambahan, dan setelah semuanya sesuai, melanjutkan proses pembelian serta mencetak bukti pemesanan.

E. Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran dapat terintegrasi dengan berbagai metode pembayaran seperti kartu kredit/debit, transfer bank, e-wallet, dan *payment gateway*.

3.2. Desain

Desain toko apparel meliputi perancangan *database* yang ditunjukkan melalui ERD, LRS, dan spesifikasi file. Arsitektur perangkat lunak dijelaskan menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *deployment diagram*, serta mencakup desain antarmuka pengguna (*User Interface*).

a. ERD (*Entity Relationship Diagram*)



DOI: 10.52362/jisicom.v9i1.1921

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



e-ISSN : 2597-3673 (Online) , p-ISSN : 2579-5201 (Printed)

Vol.9 No.1 (June 2025)

Journal of Information System, Informatics and Computing

Website/URL: <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom>

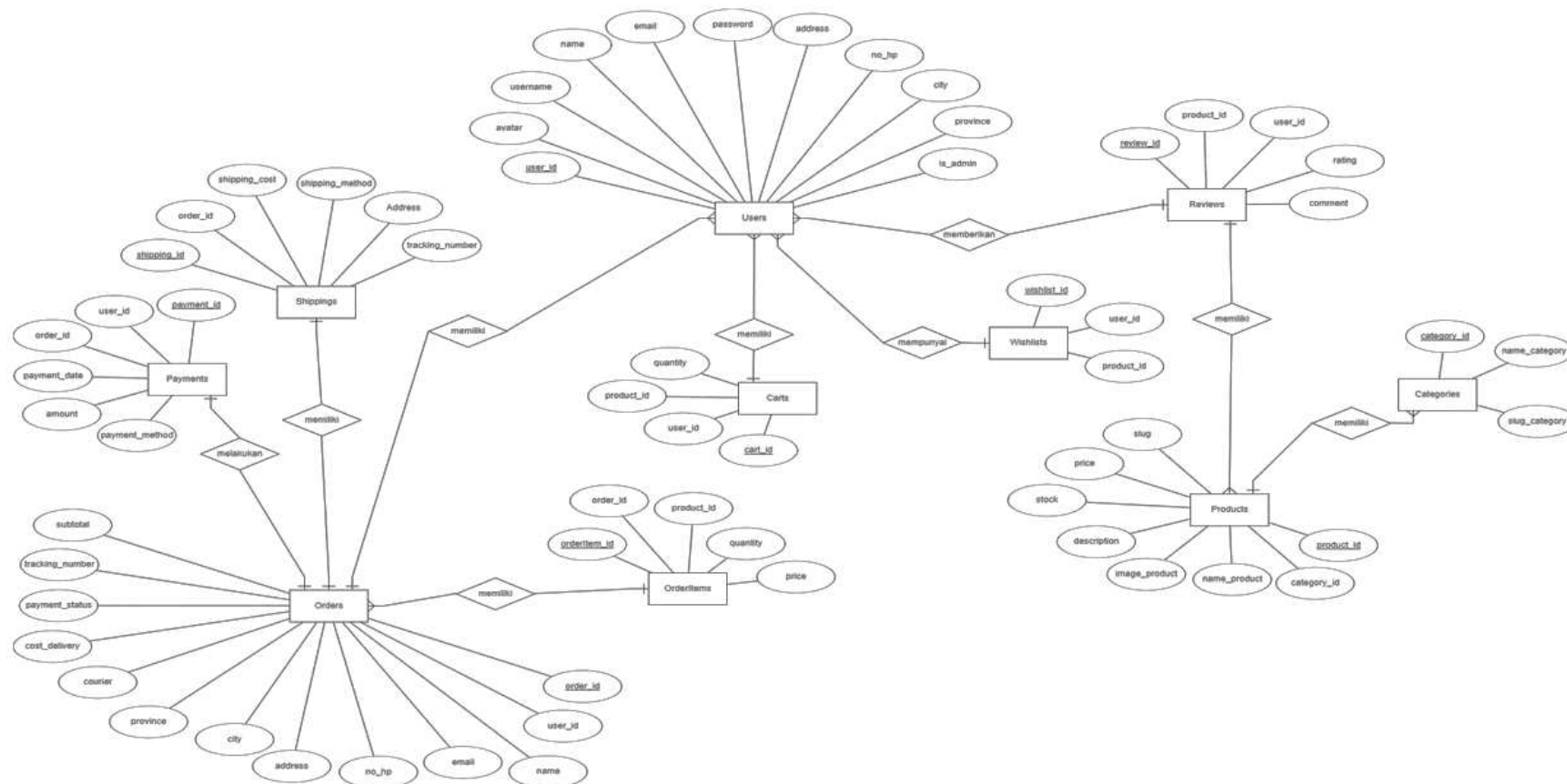
Email: jisicom@stmikjayakarta.ac.id , jisicom2017@gmail.com

Pada tahap desain database, Diagram Hubungan Entitas (ERD) digunakan untuk menggambarkan keterkaitan antara entitas. Ilustrasi di bawah ini menunjukkan contoh desain ERD



DOI: 10.52362/jisicom.v9i1.1921

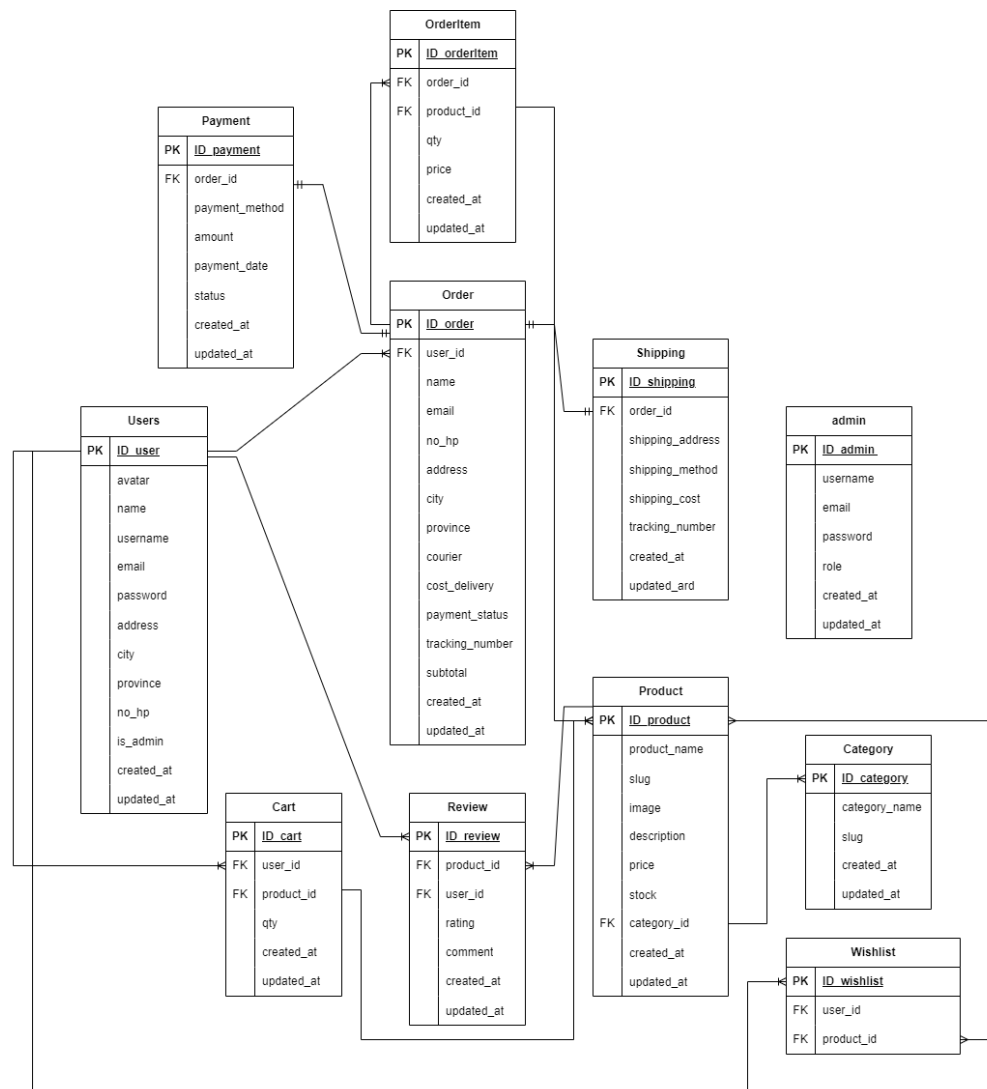
Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Gambar 2 Entity Relationship Diagram (ERD) pada penjualan apparel online

b. LRS (*Logical Record Structure*)

Hasil desain database ditampilkan sebagai tabel yang saling terhubung melalui penggunaan pemodelan LRS. Contoh berikut ini menunjukkan hasil desain LRS.



Gambar 3 LRS pada e-commerce apparel

3.3. UML

a. *UseCase Diagram*

Dalam usecase diagram pelanggan fitur yang dapat digunakan yaitu melakukan login, melakukan registrasi akun, melihat detail produk, mencari produk, mengelola keranjang belanja, melakukan checkout, melakukan pembayaran, memberikan ulasan produk, mengelola profil pengguna dan logout.



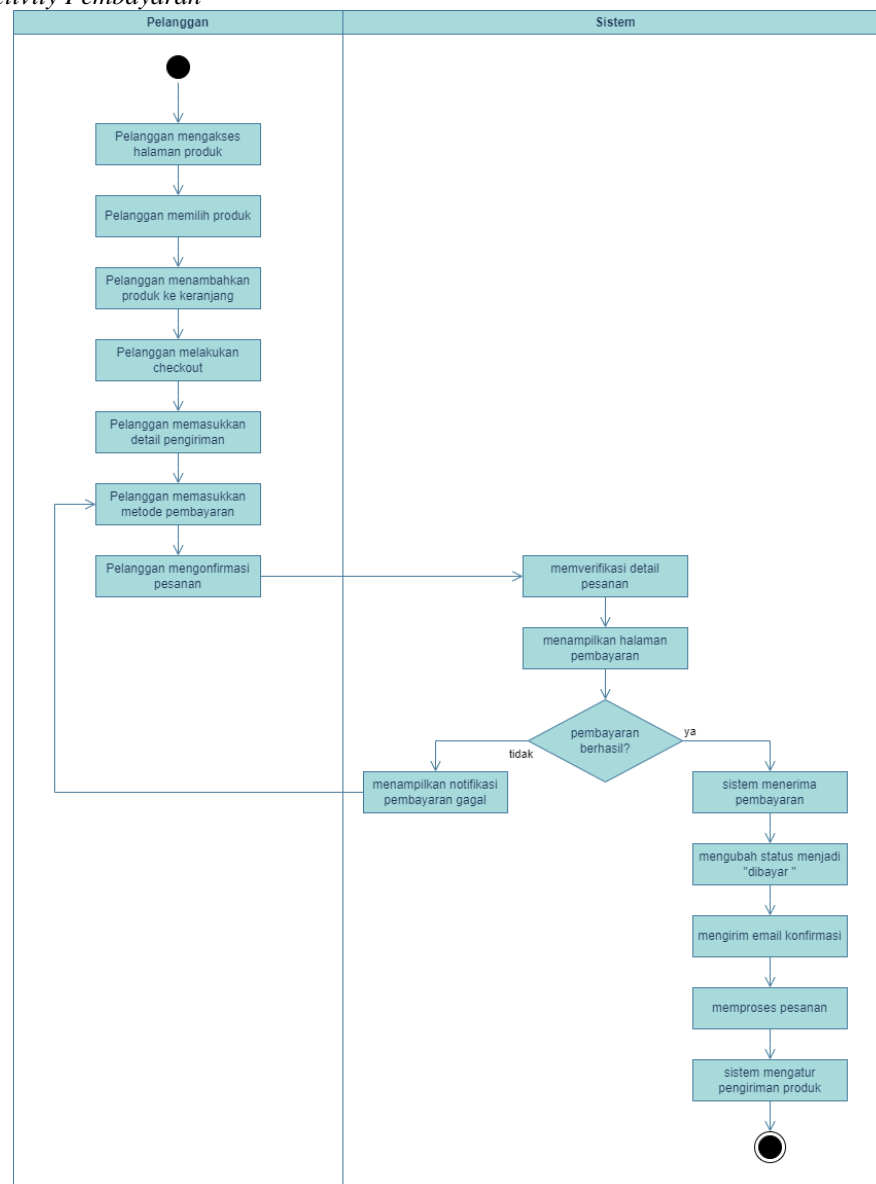
Gambar 4 UseCase Diagram Pelanggan

Tabel 1. Penjelasan UseCase Diagram Melakukan Pembayaran

Use Case Name	Pembayaran Produk
Requirement	Pelanggan harus dapat memilih metode pembayaran, memasukkan detail pembayaran, dan menyelesaikan transaksi.
Goal	Memungkinkan pelanggan untuk menyelesaikan transaksi pembelian produk secara aman dan efisien.
Pre-Condition	Pelanggan telah menyelesaikan proses checkout dan siap untuk melakukan pembayaran.
Post-Condition	Pembayaran berhasil diproses, pesanan dikonfirmasi, dan pelanggan menerima konfirmasi pesanan.
Primary Actor	Pelanggan.
Main Flow	1. Pelanggan memilih metode pembayaran. 2. Pelanggan memasukkan detail pembayaran. 3. Pelanggan meninjau kembali detail pembayaran dan pesanan. 4. Pelanggan mengonfirmasi pembayaran. 5. Sistem memproses pembayaran. 6. Sistem mengonfirmasi pembayaran yang berhasil.

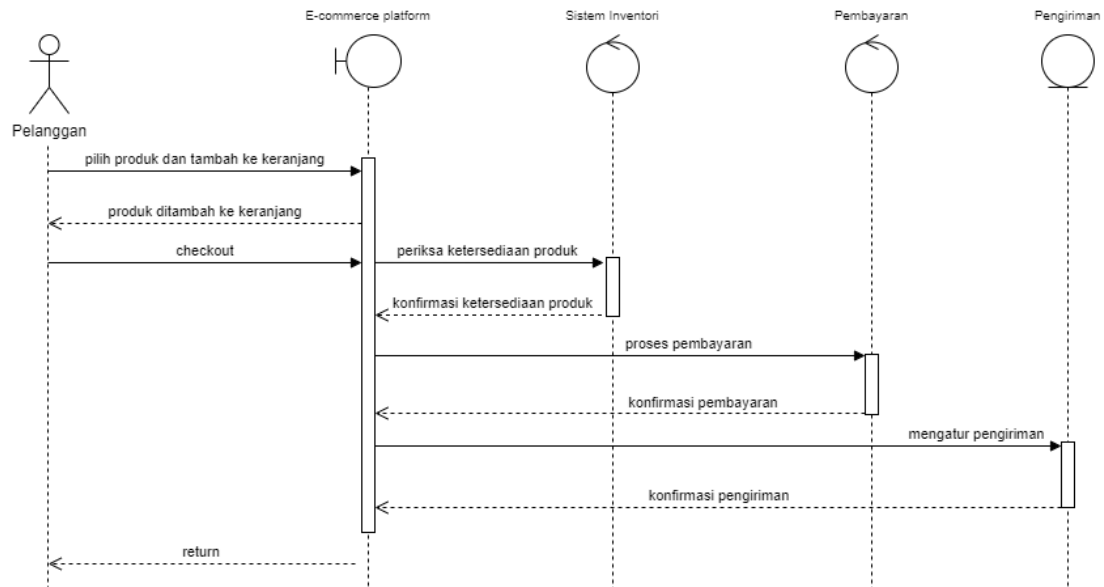
	7. Pelanggan menerima konfirmasi pesanan.
<i>Alternate Flow</i>	1. Jika detail pembayaran tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan dan meminta pengguna untuk memperbaiki informasi tersebut. 2. Jika pembayaran gagal, sistem menampilkan pesan kesalahan dan memberi opsi untuk mencoba metode pembayaran lain.

b. *Diagram Activity Pembayaran*



Gambar 5 Activity Diagram Melakukan Pembayaran

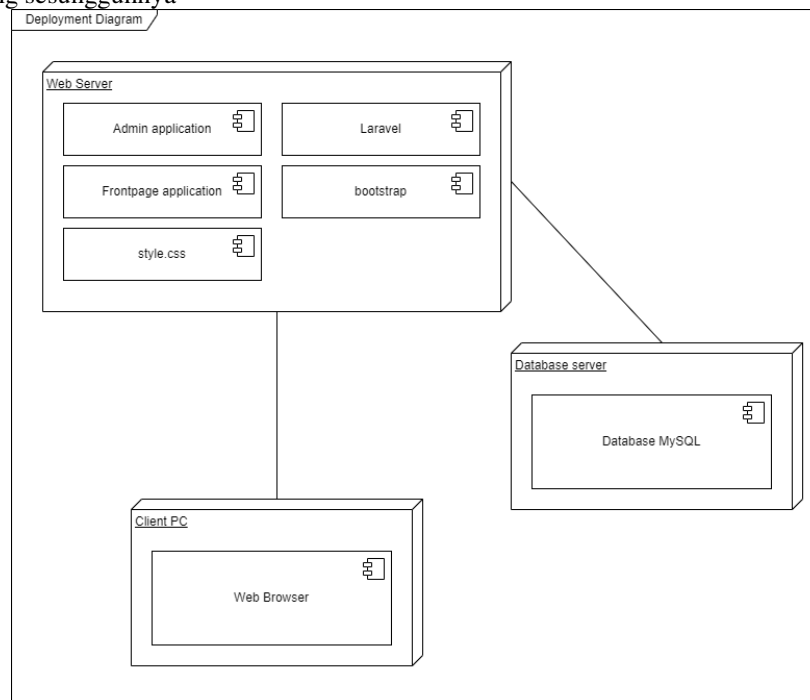
c. Sequence diagram Pembayaran



Gambar 6 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran

d. Deployment Diagram

Deployment diagram ini mengilustrasikan bagaimana komponen-komponen perangkat lunak seperti aplikasi, server, basis data, perangkat keras, dan jaringan berinteraksi dan berkomunikasi di dalam konteks lingkungan yang sesungguhnya



Gambar 7 Deployment Diagram Melakukan Pembayaran



e-ISSN : 2597-3673 (Online) , p-ISSN : 2579-5201 (Printed)

Vol.9 No.1 (June 2025)

Journal of Information System, Informatics and Computing

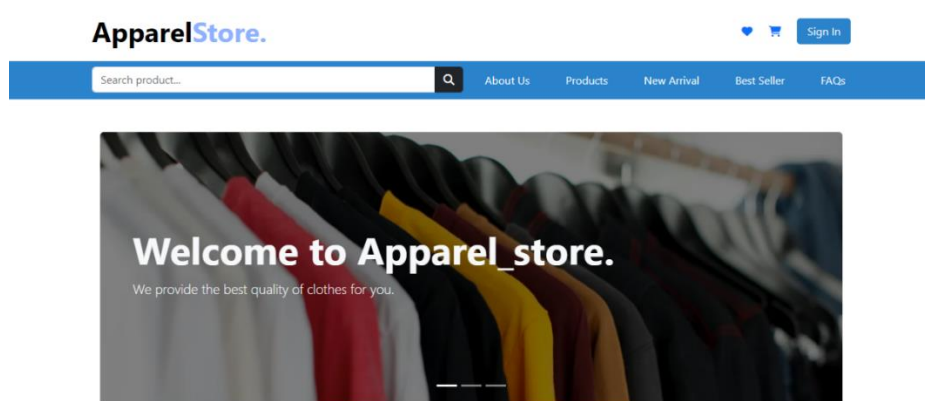
Website/URL: <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom>

Email: jisicom@stmikjayakarta.ac.id , jisicom2017@gmail.com

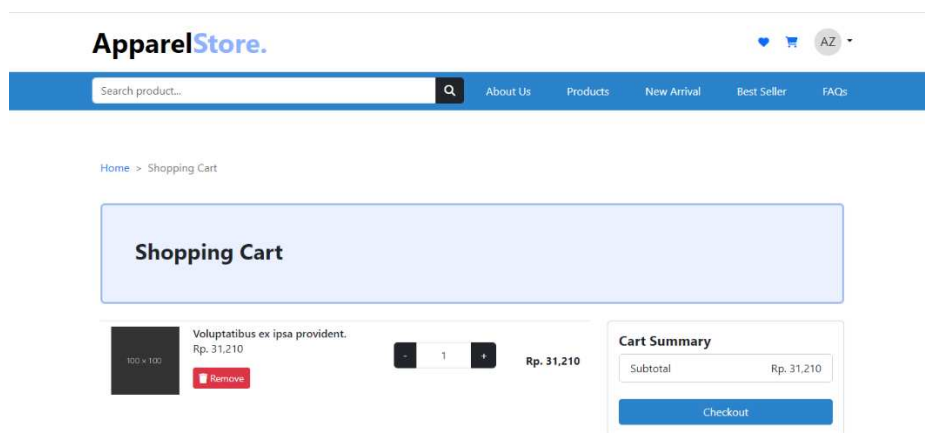
3.4.

User

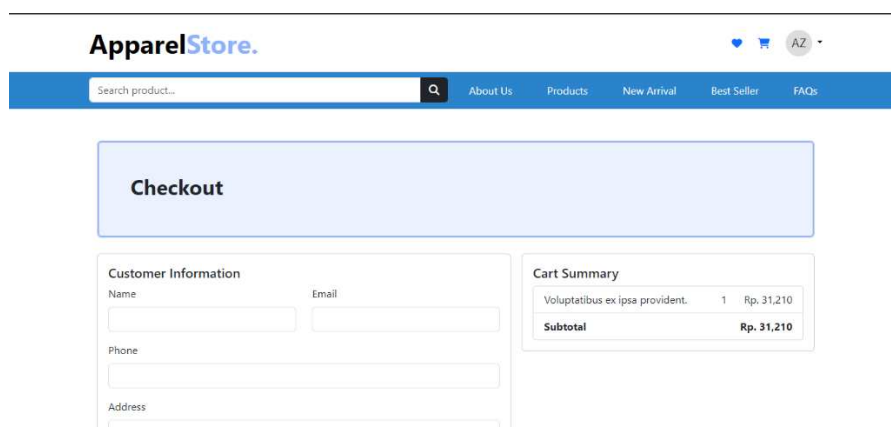
Interface



Gambar 8 User Interface Halaman Beranda



Gambar 9 User Interface Halaman Keranjang Belanja



Gambar 9 User Interface Halaman Pembayaran



DOI: 10.52362/jisicom.v9i1.1921

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

3.5. Testing

Ketika sebuah perangkat lunak dikirimkan kepada pengguna, perangkat lunak tersebut mungkin mengalami modifikasi. Perangkat lunak mungkin perlu menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, atau kesalahan yang tidak terdeteksi selama pengujian dapat mengakibatkan perubahan. Setelah pengujian *blackbox* untuk proses *input* dan *output* dalam desain program *e-commerce*, tahap dukungan atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan untuk perubahan pada perangkat lunak yang ada, tetapi tidak untuk pembuatan perangkat lunak baru

Tabel 2. Pengujian Form Pembayaran

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Customer Information dengan data yang valid	Masukkan data yang valid (nama, username,email, dan kata sandi)	Data pelanggan yang ditampilkan sesuai.	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2.	Customer Information field nama kosong	Biarkan field data pelanggan dan masukkan data lainnya yang valid, lalu klik daftar	Menampilkan pesan error bahwa data pelanggan tidak ada	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3.	Customer Information field nama kosong	Biarkan field data pelanggan dan masukkan data lainnya yang valid, lalu klik daftar	Menampilkan pesan error bahwa data pelanggan tidak ada	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4.	Customer Information field nama kosong	Biarkan field data pelanggan dan masukkan data lainnya yang valid, lalu klik daftar	Menampilkan pesan error bahwa data pelanggan tidak ada	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
5.	Customer Information field nama kosong	Biarkan field data pelanggan dan masukkan data lainnya yang valid, lalu klik daftar	Menampilkan pesan error bahwa data pelanggan tidak ada	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
7.	Registrasi dengan semua field kosong	Biarkan semua field kosong dan klik daftar	Menampilkan semua pesan error di setiap field	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini berdasarkan pembahasan yaitu sistem *e-commerce* yang efisien untuk promosi produk pada toko apparel harus dirancang dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti integrasi dengan media sosial dan penggunaan teknik SEO (*Search Engine Optimization*). Fitur-fitur tersebut memungkinkan toko apparel untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan meningkatkan visibilitas produk secara efektif. Sistem *e-commerce* dapat dirancang untuk mempermudah pelanggan dalam pemesanan produk dan melakukan transaksi bisnis tanpa harus mengunjungi toko secara langsung dengan menyediakan antarmuka yang intuitif, fitur pencarian yang efisien, serta metode pembayaran yang beragam.



DOI: 10.52362/jisicom.v9i1.1921

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



REFERENASI

- [1] Firmansyah, M. D., & Herman, H. (2023). Perancangan Web E- Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes. *Journal of Information System and Technology*, 4(1), 361–372. <https://doi.org/10.37253/joint.v4i1.6330>
- [2] Tonny, A., & Samsinar. (2019). Sistem Informasi Penjualan pada Distro RVL.Apparel berbasis e-Commerce dalam Peningkatan Penjualan dan Promosi. *Jurnal IDEALIS*, 2(No.3), 166–172.
- [3] Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Computer Kota Tangerang. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(03), 199–207. Retrieved from <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [4] Rofi, A. M., & Amalia, R. (2022). Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Sepatu OS Dengan Metode Waterfall. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Sains*, 1(02), 81–90. Retrieved from <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/29>
- [5] Nuraeni, N., & Astuti, P. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) Pada Toko Batik Pekalongan Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 5(2), 174–180. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- [6] Mustopa, M., Junaedi, I., & Sianipar, A. Z. (2021). Sistem Informasi Penjualan Dan Pengendalian Stock Barang Bangunan Pada Toko Bangunan Delima. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(2), 105. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i2.447>
- [7] Hamas, M., & Imaduddin, Z. (2019). Pengembangan Sistem Jual Beli Bahan Pokok Petani Berbasis Aplikasi Mobile. *Jurnal Informatika Terpadu*, 5(2), 49–55.
- [8] Syamsiah. (2019). PERANCANGAN FLOWCHART DAN PSEUDOCODE PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA DENGAN ANIMASI UNTUK ANAK PAUD RAMBUTAN. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86–93. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/STRING/article/view/3623>
- [9] Sunantoro, R., & Anubhakti, D. (2019). Analisa dan rancangan e-commerce pada toko angšana. *Jurnal IDEALIS*, 2(2), 78–84.
- [10] Tumini, & Fitria, M. (2021). Penerapan Metode Scrum Pada E-Learning STMIK Cikarang Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 6(1), 12–16. <https://doi.org/10.29408/jit.v3i1.1793>
- [11] Irawan, D., & Novianto, Z. (2020). Perancangan E-Learning Pada Sman 1 Kota Lubuklinggau Menggunakan Framework Codeigniter (Ci). *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 3(2), 53. <https://doi.org/10.32502/digital.v3i2.2690>
- [12] Suprayogi, B., & Rahmanesa, A. (2019). Penerapan Framework Bootstrap Dalam Sistem Informasi Pendidikan SMA Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat. *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(2), 119–127
- [13] Ahmad Zaini Muchtar, & Sirojul Munir. (2019). Perancangan Web E-Commerce Umkm Restoran Bakso Arema Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 5(1), 26–33
- [14] Setiawan, A. (2023). 5+ Text Editor Terbaik Untuk Web Developer. Retrieved May 3, 2024, from techarea website: <https://techarea.co.id/text-editor-terbaik/>
- [15] RajaOngkir. (2024). Tentang RajaOngkir. Retrieved July 7, 2024, from RajaOngkir.com website: <https://rajaongkir.com/tentang>
- [16] Prasetyo, Y., & Sutopo, J. (2020). Implementasi Layanan Payment Gateway Pada Sistem Informasi Transaksi Pembayaran. *University of Technology Yogyakarta*, 7.
- [17] Fachrullah, N. R., Safriadi, N., & Pratama, E. E. (2023). Aplikasi Penjualan Pakaian Vintage Second Hand Berbasis E-Commerce pada Wakaiko.90s. *Aplikasi Dan Riset Informatika*, 2(1), 74–86. <https://doi.org/10.26418/juara.v2i1.61020>

