

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Landasan Teori

Landasan teori akan menjelaskan teori yang dijadikan sebagai acuan dari penelitian ini meliputi penjelasan tentang teori *e-commerce*, *website*, *user interface*, *user experience*, *prototype*, *hierarchial task analysits (HTA)*, *website design method (WSDM)*, *system usability scale*, dan toko *thrift* Pandeglang.

2.1.1 *E-commerce*

E-commerce merupakan sebuah proses bisnis yang menggunakan teknologi elektronik sebagai penghubung antara perusahaan dan perusahaan serta konsumen dalam bentuk transaksi elektronik serta terjadi pertukaran atau penjualan barang atau jasa dan informasi elektronik. *E-commerce* bertujuan untuk mempermudah sebuah transaksi dan meminimalkan biaya serta meningkatkan kualitas dan kecepatan layanan kepada konsumen[7].

Traver & Laudon menyatakan terdapat perbedaan definisi antara *e-commerce* dan *e-business*. *E-business* lebih mengacu kepada proses dan transaksi digital di dalam perusahaan, yang melibatkan sistem informasi di bawah kendali perusahaan. *E-business* tidak mencakup transaksi komersial yang melibatkan pertukaran nilai melintasi batas-batas organisasi. Sebagai contoh, mekanisme kontrol sistem *inventory* online perusahaan merupakan bagian dari *E-business*[1].

E-commerce adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui internet dimana *website* digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses tersebut dan seorang pembeli tidak perlu datang ke suatu toko ataupun perusahaan untuk membeli suatu barang. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *e-commerce* adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan *online* yang biayanya lebih murah[8].

2.1.2 Website

Website adalah kumpulan dari halaman *web* yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (*Uniform Resource Locator*) yang dapat diakses oleh semua pengguna internet dengan cara menyetikkan alamatnya. Hal ini dimungkinkan dengan adanya teknologi *World Wide Web (WWW)*, halaman *website* biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language (HTML)*, yang bisa diakses melalui *HTTP* atau *HTTPS*. *HTTPS* adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada para *user* atau pengguna melalui *web browser*[9].

Website atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet[9].

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain. *Website* juga dapat diartikan sebagai sebuah halaman yang berisi data, baik data *text*, gambar, suara dan lainnya yang dapat diakses secara online. Ada banyak model pengembangan sistem yang bisa dimanfaatkan untuk membangun *website* salah satunya model *Prototyping*[2].

Website halaman yang berisikan informasi berupa gambar, tulisan, dan video yang dapat diakses khalayak umum melalui *browser*. *Website* memiliki protokol kemandiri dengan menggunakan protokol *Hyper Text Transfer Protokol (HTTP)*. Halaman-halaman dalam sebuah *website* biasanya merupakan campuran teks dan media lainnya[9].

2.1.3 User Interface

Interaksi manusia dan komputer merupakan salah satu ilmu yang berfokus pada perencanaan dan desain sebuah sistem agar pengguna mampu berinteraksi dan bekerjasama sesuai dengan kebutuhan pengguna itu sendiri dengan cara paling efektif pada setiap langkah kerjanya. Salah satu interaksi yang bisa

digunakan oleh pengguna terhadap komputer adalah tampilan antarmuka atau *user interface (UI)* yang dapat dilihat, disentuh, diajak berbicara secara langsung maupun tidak dengan tingkat pemahaman yang telah ditentukan sebelumnya oleh perancang sistem[10].

UI merupakan salah satu bagian penting dalam perancangan sebuah sistem, selain sebagai bagian terpenting dalam interaksi antar manusia dan komputer *user interface* juga berpengaruh dalam daya tarik sebuah tampilan. Setiap detail yang muncul seperti tulisan, gambar, petunjuk dan tombol merupakan bagian dari sebuah *UI*. *UI* tentu tidak dielakkan lagi menjadi bagian penting dari sebuah perangkat lunak, termasuk pada media pembelajaran interaktif yang bisa diajak berkomunikasi secara langsung dengan proses pemahaman tertentu untuk menjadi jembatan penghubung pengguna dengan komputer dalam menyelesaikan sebuah masalah, maka penting untuk mengalisis perancangan sebuah *UI* guna mampu untuk memberikan *user experience* yang baik bagi pengguna selama menggunakan sebuah aplikasi[10]

Dalam suatu sistem terdapat *user interface* agar *user* bisa menggunakannya. *UI* adalah cara program dan *user* berkomunikasi. Istilah *UI* digunakan sebagai pengganti istilah HCI (*Human Computer Interaction*). HCI adalah semua aspek dari interaksi pengguna dan komputer, tidak hanya *hardware*. Semuanya yang terlihat dilayar, membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi dengan *keyboard mouse* merupakan bagian dari *UI*. *UI* berfungsi untuk menghubungkan atau menerjemahkan informasi antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga komputer dapat digunakan. [11].

2.1.4 User Experience

User Experience (UX) menurut pengertian dari ISO 9241-210 adalah suatu persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah sistem, produk, layanan maupun jasa. *UX* merupakan suatu ilmu yang mengkaji tentang apa yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan sistem sehingga mendapatkan kepuasan setelah menggunakannya[12].

UX menurut pengertian Rahmasari dan Yanuarsari (2017) merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk, seberapa mudah cara kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk[13]

UX merupakan istilah pengalaman pengguna dalam merasakan suatu kemudahan dan efisiensi dalam berinteraksi dengan komputer. UX menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, maupun jasa. Sebuah prinsip dalam membangun UX adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (*customer rule*)[14].

UX adalah segala aspek dari interaksi pengguna akhir, mulai dari persepsi dan tanggapannya ketika sebelum, sesaat, dan sesudah menggunakan suatu produk, sistem, maupun layanan jasa[15].

UX bukan hanya apa yang pengguna lihat, atau bukan hanya menghasilkan suatu desain yang menarik pengguna, namun dapat menjawab mengapa desain tersebut seperti itu, desain yang mampu membuat perasaan pengguna nyaman ketika berhasil memperoleh tujuannya pada saat menggunakan suatu sistem[12].

2.1.5 Prototype

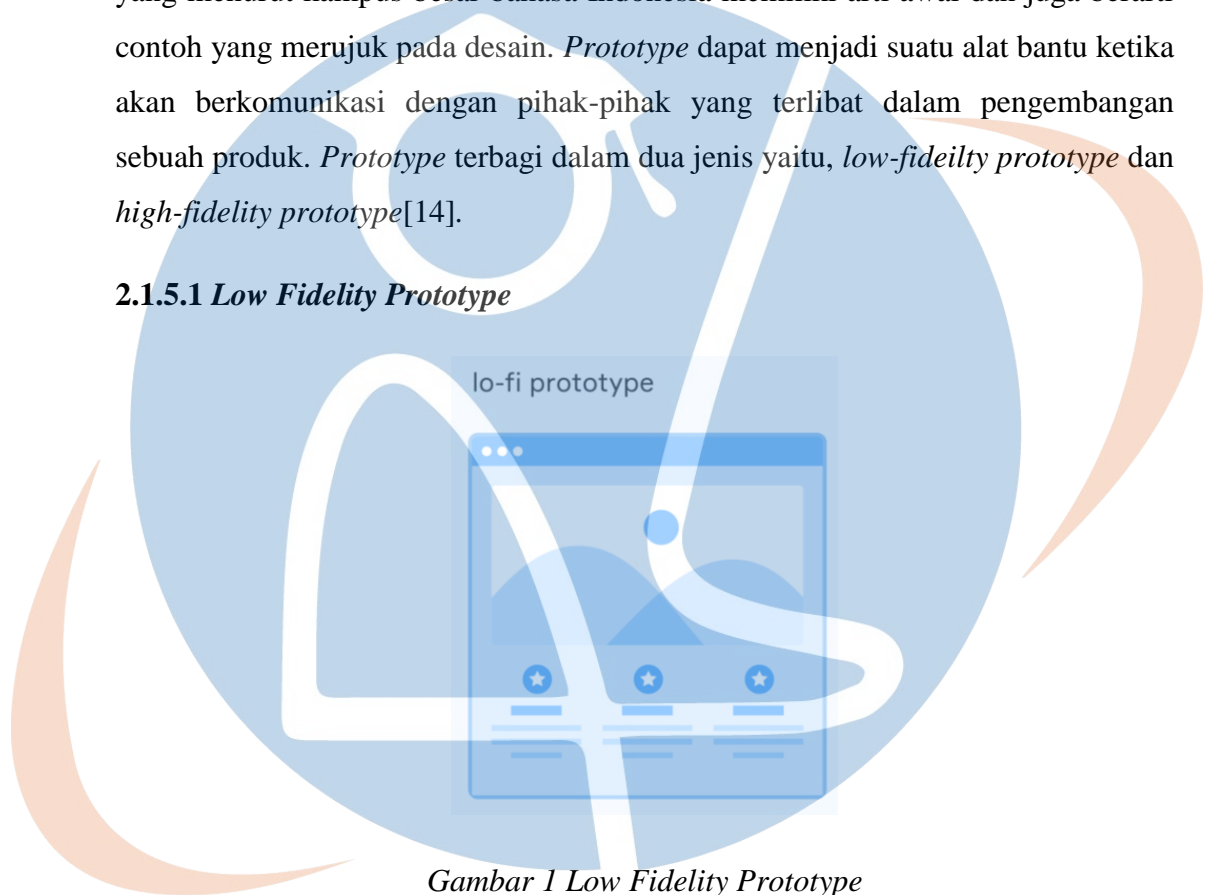
Prototype adalah suatu proses pembuatan model sederhana suatu perangkat lunak yang mengizinkan pengguna memiliki gambaran dasar tentang program serta melakukan pengujian awal. *Prototype* memberikan fasilitas bagi para pengembang dan pengguna untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan sehingga pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat yang akan di rancang[14].

Prototype melakukan tahapan analisis, desain dan implementasi secara bersamaan, segera membuat versi sederhana yang diusulkan dan memberikan kepada pengguna untuk dievaluasi dan diberi tanggapan. Tujuan utama dari prototype adalah mengembangkan model atau rancangan produk menjadi produk final yang dapat memenuhi permintaan pengguna. Dalam proses pengembangan

produk, pengguna dapat ikut dalam proses pengembangan produk dengan cara mengevaluasi dan memberikan umpan balik. Umpan balik yang diberikan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan produk.[16].

Dalam bahasa Indonesia, *prototype* dapat diartikan menjadi purwarupa yang menurut kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti awal dan juga berarti contoh yang merujuk pada desain. *Prototype* dapat menjadi suatu alat bantu ketika akan berkomunikasi dengan pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan sebuah produk. *Prototype* terbagi dalam dua jenis yaitu, *low-fidelity prototype* dan *high-fidelity prototype*[14].

2.1.5.1 Low Fidelity Prototype

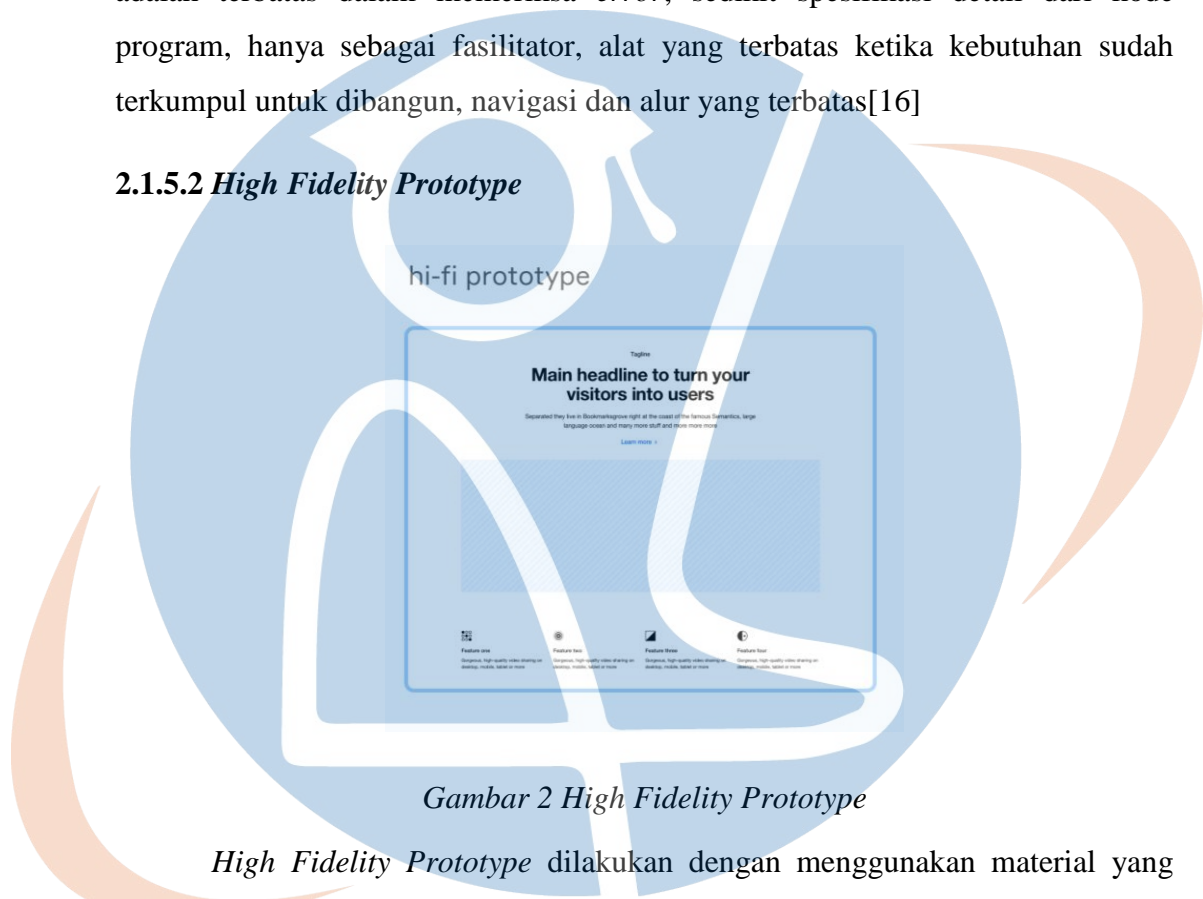


Gambar 1 Low Fidelity Prototype

Low Fidelity Prototype merupakan suatu *prototype* yang tidak kelihatan seperti produk akhir. Contoh dari *Low Fidelity Prototype* adalah menggunakan material yang sangat berbeda dari produk akhir seperti kertas dan kardus dari pada rancangan desain *interface* yang ada pada layar komputer. *Low Fidelity Prototype* berguna karena proses pembuatannya sederhana, murah, dapat diubah sesuai kebutuhan dengan cepat, fleksibel dan memungkinkan untuk mengeksport lebih jauh terkait ide desain dan alternatif desain yang lainnya[14]. Ada beberapa cara untuk menerapkan *low - fidelity prototype* dengan menggunakan metode *storyboarding*, *sketching*, *prototyping with index card* dan *wizard of Oz*[16].

Kelebihan *Low Fidelity Prototype* adalah untuk uji coba konsep, biaya murah, mengidentifikasi kebutuhan pasar, alat yang berguna untuk mengkomunikasikan, mengevaluasi dari berbagai konsep desain, memberi petunjuk masalah *screen layout*. Sedangkan kekurangan *Low Fidelity Prototype* adalah terbatas dalam memeriksa *error*, sedikit spesifikasi detail dari kode program, hanya sebagai fasilitator, alat yang terbatas ketika kebutuhan sudah terkumpul untuk dibangun, navigasi dan alur yang terbatas[16]

2.1.5.2 *High Fidelity Prototype*



Gambar 2 *High Fidelity Prototype*

High Fidelity Prototype dilakukan dengan menggunakan material yang sama seperti produk akhir yang akan dibuat. *High Fidelity Prototype* menciptakan gambaran *prototype* yang mirip dengan produk akhir[14]. Kelebihan *High Fidelity Prototype* adalah fungsi yang lengkap, secara keseluruhan interaktif, hanya digunakan pengguna, jelas menggambarkan skema navigasi, menggunakan eksplorasi dan pengujian, *look* dan *feel* seperti produk final, bisa melihat seperti spesifikasinya ketika dijalankan, dan sebagai alat pemasaran dan penjualan. Sedangkan kekurangannya adalah lebih mahal dikembangkan, menghabiskan banyak waktu, tidak efisien untuk membuktikan konsep desain, tidak efektif untuk mengumpulkan kebutuhan.[16]

2.1.6 Hierarchical Task Analysis (HTA)

Hierarchical Task Analysis (HTA) adalah metode sistematis yang menggambarkan bagaimana kerja yang terorganisir dalam rangka memenuhi tujuan keseluruhan dari pekerjaan. Komponen tugas ini kemudian secara grafis direpresentasikan menggunakan struktur tabel. HTA merupakan proses untuk menguraikan atau memecah suatu task menjadi beberapa *sub-task* ke dalam beberapa *level task* secara detail. Setiap *sub-task* dapat dispesifikan lebih detail lagi untuk mencapai hasil tertentu, yang bergantung pada perintah atau masukan yang dilakukan, kondisi tersebut mempengaruhi tujuan yang ingin dicapai. Sebuah *action* menjadi parameter untuk mencapai suatu tujuan. Pencapaian tujuan yang berhasil dicapai mengindikasikan dari sebuah *feedback*. Hubungan antara *sub-task* dan *superordinat task* dapat didefinisikan sebagai *plan*, beberapa *tipe plan* dapat dibedakan menjadi prosedur, aturan-aturan yang selektif, dan *time-sharing*. Menurut Abe dan Beth, HTA memberikan kemudahan kepada desainer UI karena memberikan model tugas yang sudah jelas sehingga desainer memiliki gambaran dalam membayangkan tujuan, tugas, sub-tugas, operasi, dan rencana penting untuk kegiatan pengguna. Terdapat dua cara untuk mendeskripsikan model dari HTA yaitu dengan format diagram ataupun tabel[17].

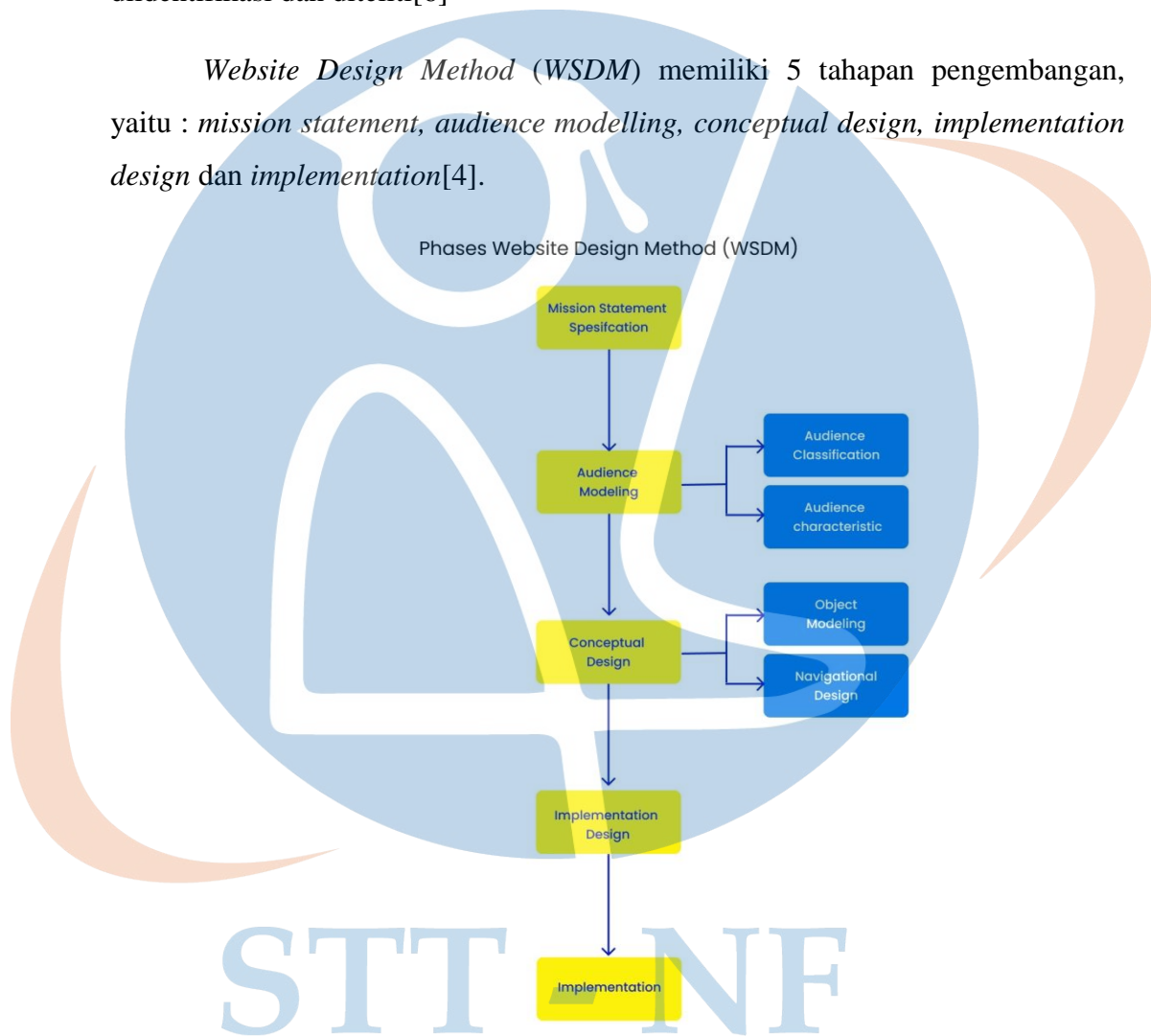
2.1.7 Website Design Method (WSDM)

Website Design Method (WSDM) dikemukakan pertama kali oleh De Troyer dan Leune pada tahun 1998. *Website Design Method* (WSDM) merupakan metode menggunakan *audience-driven* sebagai pendekatan. WSDM menjadikan target pengguna dan kebutuhannya yang berbeda-beda sebagai landasan dalam memulai proses desain, struktur utama aplikasi *web* kemudian diturunkan dari data pengguna tersebut. Metode ini bertujuan untuk memisahkan fokus perancangan dengan memberikan bentuk pemodelan dan metode sistematis untuk membangun aplikasi *web*. [5]

Pendekatan *audience-driven* tidak sama dengan *user-centered* pada *Human Computer Interaction* (HCI). Pendekatan *user-centered* kebutuhan pengguna merupakan hal yang paling mempengaruhi perancangan dan pengguna

turut serta dalam proses pengembangan aplikasi *web* tersebut. Hal ini tidak mungkin dilakukan pada pembuatan *website*, karena hampir semua pengguna tidak dikenal dan tidak dapat diwawancarai secara langsung. Akan tetapi, dalam *Website Design Method* (WSDM) tipe dan kebutuhan dari *audience* dapat diidentifikasi dan diteliti[6]

Website Design Method (WSDM) memiliki 5 tahapan pengembangan, yaitu : *mission statement*, *audience modelling*, *conceptual design*, *implementation design* dan *implementation*[4].



Gambar 3 Tahapan WSDM

Berikut adalah penjelasan singkat mengenai tahapan-tahapan pengembangan diatas :

2.1.6.1 Mission Statement Spesification

Tahap pertama dalam *WSDM* adalah menentukan misi pernyataan dari aplikasi *web* yang akan dikembangkan. Tahapan ini berisi tujuan, pokok informasi, dan sasaran penggunaan. Tujuan aplikasi *web* harus didefinisikan terlebih dahulu, sehingga setelah perancangan dimulai akan mudah dalam menentukan keputusan dan memberikan sedikit gambaran mengenai *website* tersebut pada pengunjung. Target *user* merupakan pengguna yang ingin dituju atau yang akan tertarik pada *website* tersebut[5].

Tujuan dan pengguna yang menjadi Target begitu juga dengan pokok informasi dari *website*. Pokok informasi yang disediakan pada *website* tersebut harus cocok dengan pengguna yang menjadi sasaran. Melakukan identifikasi sangat penting terhadap pokok informasi agar dikemudian hari tidak terjadi kebingungan informasi apa yang pantas dan tidak pantas dimasukkan[5].

2.1.6.2 Audience Modeling

Tahap ini adalah mengidentifikasi pengguna dengan lebih spesifik karena *WSDM* merupakan metode yang berorientasi kepada pengguna maka definisi pengguna harus jelas. Definisi target *user* yang disebutkan pada tahap pertama kemudian dianalisis lebih rinci dalam *audience class*. Analisis tersebut memiliki dua fokus yang berbeda, yaitu *Audience Classification* dan *Audience characteristic*[4].

a. Audience Classification

Untuk mengidentifikasi perbedaan *audience class* dapat dilihat dari aktivitas organisasi yang akan dimuat dalam *website*. Beberapa metode yang dapat diterapkan dalam pembagian *audience class* menurut De Troyer, 2001 dalam jurnal *Audience-driven Web Design*, yaitu mempertimbangkan aktivitas organisasi yang terkait dengan tujuan pada *mission statement*.

b. Audience characteristic

Contoh dari *audience characteristic*, antara lain : tingkat pengalaman menggunakan *website* secara umum, persoalan bahasa, tingkat pengetahuan

umum, dan frekuensi penggunaan. Kebebasan dan motivasi menggunakan *website* yang akan dikembangkan[6].

2.1.6.3 Conceptual Design

Conceptual design berfokus pada konsep “apa dan bagaimana” komponen aplikasi diolah. Tujuan dari *conceptual design* adalah untuk mengubah data-data menjadi data tingkat tinggi, dengan deskripsi formal. *Conceptual design* terbagi menjadi dua, yaitu : *object modelling* dan *navigation design*[4].

a. Object Modeling

Object Modeling adalah untuk memodelkan rancangan struktur data dari *website* yang akan dibuat. Alasan dari pemodelan struktur data ini adalah keteraturan dan memudahkan dalam *maintenance*. Dalam *website design method* (WSDM), hasil dari *information modelling* terbagi dalam beberapa skema konseptual yang berbeda, tidak seperti pada basis data yang memiliki satu skema konseptual. Hal ini disebabkan karena WSDM menggunakan pendekatan *audience-driven*[4][6].

b. Navigational Design

Navigational Design terdiri dari beberapa *navigation tracks*, satu untuk setiap perspektif. *Navigation tracks* menunjukkan bagaimana pengguna dengan perspektif tertentu dapat menelusuri semua informasi yang tersedia[5].

2.1.6.4 Implementation Design

Tujuan dari tahap *implementation design* adalah sebagai pelengkap dari rancangan konseptual dengan menambahkan detail-detail yang diperlukan untuk implementasi. Hasil dari tahap *implementation design* adalah *implementation model*. Menurut De Troyer dalam WSDM : *a User Centered Design Method for Web Sites* terdapat beberapa petunjuk *website design* yang cocok dengan WSDM, antara lain :

- a. *User of index page*, memastikan bahwa *link* halaman *index* ada diseluruh halaman lain. Halaman *index* merupakan bentuk sederhana dari *conceptual*

design yang akan memberikan informasi pada pengguna dan juga membangun pola pemikiran pengguna mengenai *website* tersebut.

- b. *User context and information cues*, membantu pengguna menentukan secara cepat apakah informasi pada suatu halaman menarik minatnya atau tidak.
- c. *Use navigation cues*, *website* yang dirancang dengan WSDM berfokus pada perspektif pengguna. Pengguna yang mengikuti *link* dari awal sampai akhir biasanya memiliki satu perspektif saja[6].

2.1.6.5 Implementation

Tahap terakhir adalah *implementation*, pada tahap ini semua informasi yang dihasilkan dari tahap-tahap sebelumnya diolah menjadi halaman-halaman *web* konkrit. Sebagai contoh, apabila *implementation* digunakan dengan *html* maka *implementation* model pada tahap sebelumnya harus diubah kedalam *source code html*. Tahap terakhir ini merupakan realisasi *actual* pengembangan *website* dengan memilih suatu *implementation environment*[5].

2.1.8 System Usability Scale

Menurut Nielsen, *usability* merupakan suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau *website* sampai pengguna dapat mengoperasikan aplikasi dengan efektif dan cepat[18].

System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang “*quick and dirty*” yang dapat diandalkan. Metode SUS diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986 yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi berbagai jenis produk ataupun layanan. Termasuk didalamnya *hardware*, *software*, perangkat *mobile*, *website*, dan aplikasi[18].

SUS merupakan metode evaluasi kegunaan yang memberikan hasil yang memadai berdasarkan pertimbangan jumlah sample yang kecil, waktu, dan biaya. Hasil dari perhitungan dengan menggunakan metode SUS akan dikonversi ke

dalam sebuah nilai, yang dapat dijadikan pertimbangan untuk menentukan apakah sebuah aplikasi layak atau tidak layak untuk diterapkan[19].

Pengujian SUS merupakan sebuah kuesioner yang digunakan untuk mengukur *usability* dari sudut pandang pengguna. Kuesioner ini digunakan untuk mengukur nilai kemudahan dari sistem. Kuesioner SUS terdiri dari 10 pernyataan berbeda dengan perbandingan antara pernyataan positif dan negatif adalah 5:5. Pernyataan nomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9) merupakan pernyataan positif, sedangkan pernyataan nomor genap (2, 4, 6, 8, 10) merupakan pernyataan negatif. Dalam penelitian ini menggunakan 5 buah skala *likert* (berdasarkan standar kuesioner SUS) dengan keterangan jika, 1 = Sangat tidak setuju, 2 = Tidak setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju, dan 5 = Sangat setuju. Adapun cara menghitung hasil pengukuran SUS yaitu :

- a. Untuk setiap pertanyaan pada urutan ganjil atau positif kurangi dengan nilai 1 (satu).
- b. Untuk setiap pertanyaan pada urutan genap atau negatif yaitu 5 (lima) dikurangi dengan nilai pernyataan oleh responden.
- c. Tambahkan nilai-nilai dari pernyataan bernomor genap dan ganjil. Kemudian hasil penjumlahan tersebut dikalikan dengan 2.5 untuk mendapatkan skor SUS dengan kisaran 0-100[20].

Walau tidak dapat membantu dalam menentukan faktor atau fitur yang masih bermasalah pada sistem, SUS dapat membantu dalam menentukan apakah sistem sudah dapat digunakan dengan baik (*usability*). Rata-rata tingkat SUS adalah 68. Maka jika skor dibawah 68 berindikasi terdapat permasalahan yang berpengaruh ke tingkat *usability* sistem[20].

2.1.9 Toko Thrift Pandeglang

Toko *Thrift* Pandeglang merupakan toko yang terletak di Pandeglang, Banten, dan didirikan pada Juli 2021. Toko *thrift* Pandeglang menjual pakaian bekas *import* maupun *non-import*. Penjualan Toko *thrift* Pandeglang saat ini melalui *online* maupun *offline*. Penjualan melalui *online* yaitu dengan

menggunakan media sosial yaitu instagram. Sedangkan penjualan melalui *offline* atau langsung toko *thrift* Pandeglang yaitu dengan menyewa tempat di pasar Menes, Pandeglang-Banten. Untuk saat ini Toko *thrift* Pandeglang menjual *hoodie*, *crewneck*, *cardigan*, kemeja, dan celana. Selain itu, toko *Thrift* Pandeglang menyediakan paket usaha barang *thrifting*. Barang yang dijual di toko ini sangat layak pakai, bahkan ada juga yang masih baru. Barang yang masih baru itu akibat stok lama yang tidak terjual di toko resminya. Berikut ini beberapa dokumentasi sosial media toko *thrift* Pandeglang.



Gambar 4 Sosial media toko *Thrift* Pandeglang

2.2 Penelitian Terkait

Dalam penelitian ini peneliti melakukan studi literatur penelitian terkait, sebagai komparasi dan keterkaitan dengan masalah yang peneliti ambil. Hal ini

bertujuan untuk mengetahui posisi penelitian yang dilakukan peneliti. Daftar penelitian terkait yang peneliti temukan bisa dilihat pada tabel penelitian terkait.



STT - NF

Tabel 1 Penelitian Terkait

| No | Nama Peneliti | Judul | Tahun | Uraian Penelitian | Persamaan/Perbedaan |
|----|--|---|-------|---|---|
| 1. | Delila Fuaziyyah Septarini | Pembuatan <i>Front-end</i> pada <i>Aplikasi Thrift Shop</i> Berbasis Website dengan Metode <i>User Centered</i> <i>Design</i> (UCD) | 2021 | Penelitian ini terkait pembuatan <i>front-end</i> pada toko <i>thrift shop</i> berbasis website dengan menggunakan metode <i>User</i> <i>Centered Design</i> (UCD) sebagai metode penelitian | Persamaan : Merancang <i>website</i> toko online khususnya <i>website thrift shop</i> Perbedaan : Menggunakan <i>User Centered Design</i> (UCD) sebagai metode penelitian. |
| 2. | Muhammad Susilo, Rezki Kurniati, Kasmawi | Rancang Bangun <i>Website</i> Toko Online | 2018 | Penelitian ini terkait perancangan website toko online menggunakan <i>waterfall model</i> sebagai metode pengembangannya. | Persamaan : Merancang <i>website</i> toko online Perbedaan : Menggunakan <i>waterfall model</i> sebagai metode pengembangan. |
| 3. | Eka Syarif Nor Aziz, hendri yanto | Perancangan antarmuka Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada <i>Branded Thrift Shop</i> | 2018 | Penelitian ini menggunakan metode perancangan yang Incremental Development, dan pemodelan sistemnya yaitu | Persamaan : Merancang <i>Website</i> toko <i>thrift</i> Perbedaan : Menggunakan <i>Unified Modeling Language</i> |

| | | | | | |
|----|----------------|---|------|---|---|
| | | Pontianak | | <i>Unified Modeling Language (UML)</i> | (UML) sebagai pemodelan sistemnya. |
| 4. | Rahmatul Zakia | Analisis dan Perancangan Antarmuka <i>Website</i> Toko Baju Online Menggunakan Metode <i>Website Design Method (WSDM)</i> | 2021 | Penelitian ini terkait analisis dan perancangan Antarmuka <i>website</i> toko baju online dengan menggunakan metode <i>Website Design Method (WSDM)</i> | <p>Persamaan : Perancangan <i>website</i> toko baju online</p> <p>Perbedaan : Menggunakan <i>Website Design Method (WSDM)</i> sebagai metode penelitiannya. Penelitian ini dilakukan untuk merancang antarmuka pada <i>website</i> toko baju <i>thirft</i> Pandeglang yang sesuai dengan kebutuhan <i>user</i> sehingga memudahkan <i>user</i> dalam berinteraksi langsung dengan <i>website</i>.</p> |

STT - NF