



**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* TOKO ONLINE HAPPY FRUIT  
DENGAN *CMS WORDPRESS***

**TUGAS AKHIR**

**Anissa Putri Anggraini**

**0110120039**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**DEPOK**

**2024**



**STT TERPADU  
NURUL FIKRI**

**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* TOKO ONLINE HAPPY FRUIT  
DENGAN *CMS WORDPRESS***

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.kom**

**Anissa Putri Anggraini**

**0110120039**

**STT - NF**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**DEPOK**

**2024**

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

**Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Anissa putri Anggraini**

**NIM : 0110120039**

**STT - NF**

**Depok, 08 Agustus 2024**

**Tanda Tangan :**



**Anissa Putri Anggraini**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Anissa Putri Anggraini  
NIM : 0110120039  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Rancang Bangun *Website* Toko  
Online Happy Fruit dengan *CMS*  
*Wordpress*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

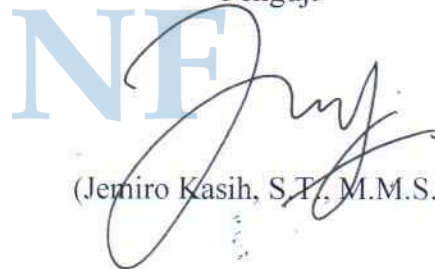
DEWAN PENGUJI

Pembimbing



(Salman Fathy Shiroth, S.E, M.B.A.)

Penguji



(Jemiro Kasih, S.T., M.M.S.I.)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 08 Agustus 2024

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi/Tugas Akhir ini. Penulisan skripsi/Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana komputer Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi/tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua, nenek dan kakek serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Misna Asqia, M.kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Bapak Suhendi, S.T., S.Kom., MMSI selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama berkuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Bapak Salman Fathy Shiroth, S.E, M.B.A. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dalam menyelesaikan penulisan ilmiah ini.
7. Bapak Jemiro Kasih, S.T., M.M.S.I. selaku dosen penguji.
8. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah membimbing penulis dalam menuntut ilmu yang telah diberikan.
9. Seluruh sahabat yang ikut berkontribusi dalam memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Dalam penulisan ilmiah ini tentu saja masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Walaupun demikian, penulis telah berusaha menyelesaikan penulisan ilmiah ini sebaik mungkin. Oleh karena itu apabila terdapat kekurangan di dalam penulisan ilmiah ini, dengan rendah hati penulis menerima kritik dan saran dari pembaca.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 08 Agustus 2024



Anissa Putri Anggraini



STT - NF

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anissa Putri Anggraini

NIM : 0110120039

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis karya : Skripsi / Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty - Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Rancang Bangun *Website* Toko Online Happy Fruit dengan *CMS Wordpress*.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 08 Agustus 2024

STT - NF

Yang Menyatakan



(Anissa putri Anggraini)

## ABSTRAK

Nama : Anissa Putri Anggraini  
NIM : 0110120039  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul : Rancang Bangun *Website* Toko Online Happy Fruit dengan CMS Wordpress.

Kemajuan teknologi internet telah membawa perubahan dalam cara perusahaan memasarkan dan menjual produk, khususnya melalui *platform e-commerce*. Banyak bisnis baik besar maupun kecil, kini memanfaatkan *website* toko online sebagai alat untuk menawarkan produk kepada pelanggan sepanjang waktu. Teknologi ini memungkinkan konsumen untuk berbelanja tanpa perlu mengunjungi toko fisik, cukup dengan menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet. Sektor bisnis online telah menyaksikan perkembangan substansial, dengan transaksi *e-commerce* indonesia mencapai IDR 128,3 triliun pada tahun 2020, menandai peningkatan yang signifikan dari tahun-tahun sebelumnya.

Penelitian ini berfokus pada desain dan penerapan sebuah toko online berbasis *website* menggunakan *WordPress*. Situs web ini akan menyediakan informasi mengenai produk yang dijual oleh toko Happy Fruit, serta memungkinkan konsumen atau pelanggan untuk memilih metode pembayaran. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* dan UAT untuk memastikan bahwa situs web tersebut telah memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata kunci : ( Toko online, Wordpress, Waterfall )



## **ABSTRACT**

*Name* : Anissa Putri Anggraini  
*NIM* : 0110120039  
*Study Program* : Sistem Informasi  
*Title* : Rancang Bangun Website Toko  
Online Happy Fruit dengan CMS  
Wordpress

*The advancement of internet technology has brought changes in how companies market and sell products, especially through e-commerce platforms. Many businesses, both large and small, now utilize online store websites as a tool to offer products to customers around the clock. This technology allows consumers to shop without needing to visit physical stores, simply by using devices connected to the internet. The online business sector has witnessed substantial growth, with e-commerce transactions in Indonesia reaching IDR 128.3 trillion in 2020, marking a significant increase from previous years.*

*This research focuses on the design and implementation of an online store website using WordPress. The website will provide information about the products sold by Happy Fruit store and allow consumers or customers to choose payment methods. Testing in this research uses the Waterfall and UAT methods to ensure that the website meets user needs.*

*Keywords: (Online store, WordPress, Waterfall)*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	3
HALAMAN PENGESAHAN .....	4
KATA PENGANTAR.....	1
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	3
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	3
ABSTRAK .....	1
<i>ABSTRACT</i> .....	2
DAFTAR ISI .....	3
DAFTAR GAMBAR.....	6
DAFTAR TABEL .....	8
BAB I PENDAHULUAN .....	9
1.1 Latar belakang.....	9
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
1.3.1 Tujuan .....	11
1.3.2 Manfaat.....	11
1.4 Batasan Masalah .....	12
1.5 Sistematika Penulisan .....	12
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	14
2.1 Sistem Informasi.....	14
2.2 <i>E-commerce</i> .....	14

2.3 Gambaran Umum Toko <i>Happy Fruit</i> .....	14
2.4 Metode <i>Waterfall</i> .....	15
2.4.1 Tahapan Metode <i>Waterfall</i> .....	15
2.5 <i>InfinityFree</i> .....	16
2.6 <i>Wordpress</i> .....	17
2.6.1 <i>Plugin woocommerce</i> .....	18
2.6.2 <i>Plugin Woongkir</i> .....	18
2.7 <i>Black Box</i> .....	19
2.7.1 User Acceptance Testing (UAT) .....	19
2.8 Raja Ongkir.....	19
2.9 Canva.....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>22</b>
3.1 Tahapan Penelitian .....	22
3.1.1 Studi Pendahuluan .....	22
3.1.2 Analisis dan Perancangan.....	23
3.1.3 Implementasi Sistem .....	23
3.1.4 Uji Coba dan Evaluasi .....	24
3.2 Rancangan Penelitian.....	24
3.2.1 Jenis Penelitian .....	24
3.2.2 Metode Analisis Data .....	24
3.2.3 Metode Pengumpulan Data.....	25
3.2.4 Metode Pengujian .....	25
3.2.5 Alur penelitian .....	25
3.2.6 Lokasi Penelitian .....	26
3.2.7 Alat dan Bahan .....	26

BAB VI PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI EVALUASI .....	28
4.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan .....	28
4.1.1 Analisis Pembelian Yang Sedang Berjalan .....	28
4.1.2 Analisis Usulan Perbaikan .....	29
4.2 Desain dan Perancangan Sistem .....	31
4.2.1 SRS ( <i>Software Requirement Specification</i> ) .....	31
4.2.2 Desain Sistem .....	32
4.3 Perancangan <i>Framwork</i> Antar Muka Sistem .....	36
4.4 <i>Implementasi Sistem</i> .....	40
4.5 Pengujian Sistem .....	54
4.5.1 <i>Black Box Testing</i> .....	54
4.5.2 Hasil UAT ( <i>User Acceptance Testing</i> ) .....	57
4.5.3 Evaluasi sistem .....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	68
5.1 Kesimpulan .....	68
5.2 Saran .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	74
LAMPIRAN .....	73

STT - NF

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan Metode Waterfall [9].....	15
Gambar 2 Penawaran software infinityfree [11] .....	17
<i>Gambar 3 Tahapan Penelitian</i> .....	22
Gambar 4 Diagram Alur Penelitian .....	26
Gambar 5 Flowchart transaksi yang sedang berjalan .....	29
Gambar 6 Flowchart transaksi yang diusulkan.....	30
Gambar 7 Use case Diagram .....	33
Gambar 8 Rancangan halaman website.....	36
Gambar 9 Rancangan halaman produk.....	37
Gambar 10 Rancangan halaman chart .....	38
Gambar 11 Halaman checkout .....	39
Gambar 12 halaman login admin.....	41
Gambar 13 Halaman dashboard Admin .....	41
Gambar 14 Halaman Informasi Order .....	42
Gambar 15 Halaman Post .....	43
Gambar 16 Halaman Media.....	43
Gambar 17 Halaman Pages.....	44
Gambar 18 Halaman komentar .....	44
Gambar 19 Halaman Produk .....	45
Gambar 20 Halaman Kupon .....	46
Gambar 21 Halaman Home User.....	47
Gambar 22 Halaman Menu Produk .....	47
Gambar 23 Halaman Shop.....	48
Gambar 24 Halaman Spesial Offer.....	49
Gambar 25 Halaman Blog .....	50
Gambar 26 Halaman Tentang Kami .....	50
Gambar 27 Halaman Contact Us .....	51
Gambar 28 Halaman Cart.....	52
Gambar 29 Halaman Checkout.....	52
Gambar 30 Halaman checkout .....	53



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terkait.....	20
Tabel 2 Alat dan bahan.....	26
Tabel 3 Kebutuhan fungsional.....	31
Tabel 4 Kebutuhan Non-Fungsional .....	32
Tabel 5 Definisi Aktor.....	34
Tabel 6 Diagram aktivitas Admin .....	35
Tabel 7 Diagram Activity user .....	35
Tabel 8 Pengujian Black Box Sistem Admin.....	54
Tabel 9 Pengujian Black Box Sistem User.....	56
Tabel 10 penentuan skor UAT admin.....	57
Tabel 11 panjang interval .....	58
Tabel 12 Penghitungan UAT Admin.....	59
Tabel 13 penentuan skor UAT user.....	61
Tabel 14 panjang interval user.....	62
Tabel 15 Hasil UAT User.....	62
Tabel 16 Evaluasi sistem.....	66

STT - NF

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Saat ini, proses pemasaran dan penjualan produk melalui *platform* online sedang berkembang dengan cepat. Banyak perusahaan yang mulai menggunakan teknologi berbasis *website* untuk menawarkan produk mereka kepada konsumen tanpa terbatas oleh waktu. Baik perusahaan besar maupun usaha kecil dan menengah kini banyak yang mengadopsi sistem penjualan online dan memanfaatkan teknologi sebagai alat promosi yang mudah dijangkau. [1].

Pesatnya kemajuan mulai mengharuskan perusahaan untuk dapat mengikuti kemajuan teknologi, dengan mengembangkan perusahaan bergerak dibidang *e-Commerce* untuk melakukan transaksi jual beli produk. Sebelum era digital, toko-toko biasanya menarik pelanggan dengan mengharuskan mereka datang langsung ke lokasi, namun seiring dengan kemajuan pesat teknologi, metode tersebut tidak lagi diperlukan.

Saat ini, membeli barang tidak lagi memerlukan kehadiran langsung di toko karena banyaknya toko yang beralih ke *platform e-commerce*. Masyarakat dapat dengan mudah membeli produk melalui *e-commerce* menggunakan perangkat komputer atau *smartphone* yang terhubung ke internet. Ini memberikan kemudahan bagi konsumen untuk berbelanja tanpa harus keluar rumah, sehingga waktu mereka bisa dimanfaatkan secara lebih *efisien*. [2].

Data pertumbuhan pada bisnis online mengacu pada angka-angka dan statistik yang menunjukkan perkembangan bisnis online dari waktu ke waktu. *Tren* pertumbuhan bisnis online saat ini sangat mengesankan. Menurut laporan dari eMarketer, total pengeluaran *e-commerce* global diperkirakan akan mencapai lebih dari \$4,9 triliun pada tahun 2021, naik sekitar 16,5% dari tahun sebelumnya. Di Indonesia, menurut data Asosiasi *e-commerce* Indonesia (idEA), transaksi *e-commerce* di Indonesia mencapai nilai Rp128,3 triliun pada tahun 2020, naik sebesar 35,5% dari tahun sebelumnya [3]. Dari pernyataan tersebut, dapat



disimpulkan bahwa *website e-commerce* memiliki peran yang sangat penting dalam menyajikan informasi produk – produk kepada konsumen.

Di samping itu, penjualan makanan dan minuman kemasan atau *frozen food* tengah mengalami lonjakan *signifikan* dalam penjualan dan persaingan di *platform* online. Menurut analisis dari [kontan.co.id](http://kontan.co.id), penjualan online saat ini didominasi oleh makanan *frozen food*, dengan 3,1 juta produk terjual, meningkat 1% dari 32 ribu produk. Selain itu, penjualan bumbu instan juga mengalami kenaikan sebanyak 2%, mencatatkan penjualan sebanyak 1,1 juta produk dari 22 ribu produk pada Januari 2024. [4].

Dikarenakan banyaknya persaingan penjualan di *e-commerce* yang juga berdampak pada toko Happy Fruit, solusi terhadap masalah ini adalah dengan melengkapi fitur-fitur pada *e-commerce* contohnya adalah dengan membuat fitur produk, biaya ongkos kirim otomatis dan metode pembayaran pada *website* sehingga konsumen lebih mudah dalam berbelanja secara online, dan juga membuat tampilan toko online menjadi lebih menarik saat memilih produk.

Dalam penelitian ini, penulis memusatkan pada rancang bangun *website* toko online, dengan menggunakan *CMS Wordpress* dan *plugin Woocommerce* hal ini bertujuan untuk dapat memudahkan pembuatan *website* dengan banyak nya *plugin* yang disediakan oleh *wordpress*. Data dari 3Techs pada [niagahoster.co.id](http://niagahoster.co.id) menunjukkan bahwa 43% *website* yang ada di internet pada tahun 2022 menggunakan *wordpress*, hal ini lah yang membuktikan bahwa *wordpress* mudah digunakan dan banyak *plugin* gratis untuk mengoptimalkan *website e-commerce* [5].

Dengan membuat perancangan dan pembangunan *website* toko online ini, peneliti berharap dapat mengoptimalkan *website* untuk dapat diuji coba, dan bisa memudahkan penjual untuk memperkenalkan produk-produk nya dan juga memudahkan konsumen dalam membeli produk tanpa membuang banyak waktu.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memahami kebutuhan toko *Happy Fruit* dalam meningkatkan penjualan?
2. Bagaimana merancang *website e-commerce* pada toko *Happy Fruit*?
3. Bagaimana mengimplementasi *website e-commerce* pada toko *Happy fruit*?
4. Bagaimana cara mengevaluasi *website e-commerce* yang telah diimplementasikan pada toko *Happy fruit*?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1.3.1 Tujuan

Berikut adalah tujuan yang diterapkan pada penelitian ini:

1. Memahami kebutuhan toko *Happy Fruit* dalam upaya meningkatkan *performa* penjualan.
2. Memahami cara merancang *website e-commerce* pada toko *Happy Fruit*.
3. Mengetahui langkah-langkah implementasi *website e-commerce* pada toko *Happy fruit*.
4. Mengetahui hasil evaluasi *website e-commerce* pada toko *Happy Fruit*.

### 1.3.2 Manfaat

Manfaat yang diterapkan pada penelitian ini adalah:

1. Memudahkan toko *happy fruit* untuk memperluas jangkauan promosi produk kepada konsumen.
2. Memberikan kemudahan toko *happy fruit* dalam memperkenalkan produk-produk yang akan dipasarkan kepada konsumen.
3. Memudahkan konsumen dalam melakukan pembelian produk dari toko *Happy Fruit*.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memanfaatkan *infinityfree* sebagai *platform* untuk menggunakan *wordpress* secara gratis untuk membuat *website* toko online *happy fruit*.
2. *Website* yang dirancang dan dibangun ini belum menerapkan *web security* https dengan benar, karena pembangunan *website* ini hanya sampai tahap pengujian (*testing*).
3. Pengujian *website* dibatasi hanya dengan sampai konsumen dapat memasukan produk ke keranjang dan mengecek harga ongkir dan memilih metode pembayaran yang akan digunakan.
4. Responden pada konsumen yang akan menguji coba dan mengisi kuesioner dibatasi hanya pelanggan, dan orang yang terdapat dalam toko *happy fruit*.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Tujuan dari struktur penulisan ini adalah untuk meningkatkan kemudahan dalam penyusunan. Oleh karena itu, penulis membagi tugas akhir ini menjadi lima bab, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini, akan diuraikan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan untuk dapat mengatasi permasalahan yang ada saat ini.

#### **BAB II : KAJIAN LITERATUR**

Pada bab ini, berisi definisi, teori yang relevan, dan penelitian terdahulu yang relevan. Referensi berasal dari literatur manual dan digital, serta penelitian dari jurnal dan skripsi yang mendukung kerangka pemikiran penelitian ini.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai jenis penelitian yang dipilih, metode penelitian yang digunakan, pendekatan yang dilakukan, serta teknik-teknik yang diterapkan untuk memperoleh dan mengolah data. Informasi ini sangat penting untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana penelitian ini akan menjawab serta menjelaskan permasalahan yang ada. Subjek yang akan dibahas mencakup waktu dan lokasi penelitian, desain penelitian yang dipilih, metode konkret yang digunakan dalam pengumpulan data, serta langkah-langkah terinci dalam pengembangan penelitian secara keseluruhan.

### **BAB IV : RANCANGAN DAN IMPELEMENTASI EVALUASI**

Pada bab ini, akan dibahas mengenai perancangan sistem serta evaluasi hasil uji coba terkait optimalisasi *website* guna memastikan bahwa *website* tersebut memenuhi kebutuhan baik dari *perspektif* pelanggan maupun penjual. Selain itu, bab ini akan menampilkan dan menganalisis data hasil uji coba untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang efektivitas sistem yang dikembangkan

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini, akan disampaikan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil analisis dari penelitian serta permasalahan yang teridentifikasi. Kesimpulan tersebut diuraikan bersama dengan saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peneliti selanjutnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **2.1 Sistem Informasi**

Sistem informasi merujuk pada sistem yang mengelola dan mengumpulkan data penting mengenai individu, lokasi, serta elemen-elemen terkait organisasi. Meskipun sistem informasi sudah ada sebelum komputer, penggunaan komputer telah meningkatkan kecepatan, akurasi, dan kapasitas data, serta memperluas pilihan dalam pengambilan Keputusan [6].

#### **2.2 E-commerce**

*E-commerce* adalah kegiatan jual-beli yang dilakukan secara online melalui internet. Proses ini melibatkan interaksi antara penjual, pembeli, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan basis data untuk memfasilitasi transaksi dengan *efisiensi*. Dalam *e-commerce*, penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi dengan cara yang mudah dan praktis, memenuhi kebutuhan untuk bertransaksi barang dan jasa secara digital [7].

#### **2.3 Gambaran Umum Toko *Happy Fruit***

*Happy Fruit* memiliki arti “senang dengan buah”, *Happy fruit* merupakan toko UMKM yang beroperasi di bidang makanan dengan olahan bahan utama dari buah-buahan. Berawal dari kecintaan pemilik toko *Happy fruit* dengan buah-buahan memberikan motivasi untuk mengajak lebih banyak orang untuk menikmati buah dengan olahan yang berbeda dari hanya sekedar makan buah.

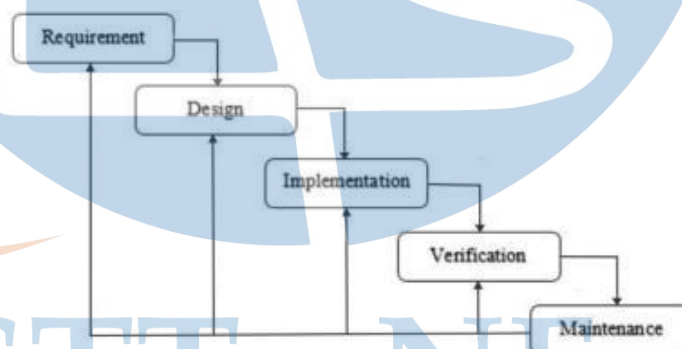
Toko *Happy Fruit* berdiri pada bulan Juli 2023 sebagai toko makanan dengan menu bahan utama buah-buahan di Kota Depok. Saat ini toko *Happy fruit* melakukan penjualan secara tradisional yaitu dengan sistem konsumen harus datang ke toko jika ingin melakukan pembelian, dengan adanya sistem baru toko online (*E-commerce*) menjadi harapan untuk dapat memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi pembelian produk yang bisa dilakukan dari rumah, Seiring berjalannya dunia kuliner *Happy fruit* memiliki usaha menu makanan terbaru lainnya yaitu keripik buah.

## 2.4 Metode Waterfall

Metode air terjun, sering disebut sebagai siklus hidup klasik, secara teknis dikenal sebagai "Model Linier Sekuensial." Model ini mewakili pendekatan yang sistematis dan berurutan dalam pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan *spesifikasi* kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahap perencanaan, pemodelan, konstruksi, serta penyerahan kepada pengguna, diakhiri dengan dukungan untuk perangkat lunak yang telah selesai.

Diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970, model air terjun dianggap tradisional namun tetap banyak digunakan dalam bidang Rekayasa Perangkat Lunak (SE). Model ini mengadopsi pendekatan yang *sistematis* dan berurutan, di mana setiap tahap harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Disebut model air terjun karena setiap fase mengalir ke fase berikutnya, dan setiap langkah harus diselesaikan sebelum langkah berikutnya dimulai, berjalan secara linier dari tahap perencanaan awal hingga tahap pemeliharaan akhir. Setelah satu tahap selesai, tahap tersebut tidak dapat dikunjungi kembali atau diulang [8].

### 2.4.1 Tahapan Metode Waterfall



Gambar 1 Tahapan Metode Waterfall [9]

#### 1. Requirement

Pada tahap ini, pengembang sistem perlu melakukan komunikasi dengan tujuan untuk memahami perangkat lunak yang diinginkan oleh pengguna serta batasan-batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi, atau survei langsung. Kemudian,

informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

## 2. *Design*

Pada tahap ini, pengembang merancang sistem yang bertujuan untuk menentukan kebutuhan perangkat keras dan sistem serta mendefinisikan arsitektur keseluruhan dari sistem tersebut.

## 3. *Implementation*

sistem awalnya dikembangkan dalam program kecil yang disebut unit, yang kemudian akan diintegrasikan pada tahap berikutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk memastikan fungsionalitasnya, yang dikenal sebagai pengujian unit.

## 4. *Verification*

Pada tahap ini, sistem diverifikasi dan diuji untuk menentukan apakah sepenuhnya atau sebagian memenuhi persyaratan yang telah ditentukan. Pengujian ini dapat dikategorikan menjadi pengujian unit (dilakukan pada modul-modul tertentu dari kode), pengujian sistem (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul telah terintegrasi), dan pengujian penerimaan (dilakukan dengan atau atas nama pelanggan untuk memastikan bahwa semua kebutuhan pelanggan telah terpenuhi).

## 5. *Maintenance*

Perangkat lunak yang telah selesai dikembangkan dioperasikan dan dipelihara. Pemeliharaan mencakup perbaikan kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya.

### **2.5 InfinityFree**

*InfinityFree* merupakan sebuah layanan *web* hosting gratis yang banyak diketahui dan digunakan oleh kalangan pengguna yang mencoba membuat *website* tanpa biaya *hosting*. Layanan *infinityfree* menawarkan banyak fitur, seperti penyimpanan data yang cukup besar, pengelolaan nama domain, dan dukungan untuk bahasa pemrograman seperti PHP, MySQL, dan lainnya. Selain itu,

*InfinityFree* juga memiliki beberapa manfaat yang berhubungan dengan sejarah layanan hosting [10].

<b>STORAGE</b> Unlimited	<b>Key Features</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Unlimited Bandwidth</li><li>• No Ads Displayed</li><li>• 99% Uptime</li><li>• Free SSL</li><li>• Free 10 Email Accounts</li></ul>
<b>SITE BUILDER</b> No	
<b>PRICE (USD)</b> Free	

Gambar 2 Penawaran software *infinityfree* [11]

Layanan *infinityfree* juga memiliki menawarkan fleksibilitas, aksesibilitas, dan skalabilitas yang baik, serta dukungan 24/7 dan uptime yang baik.

## 2.6 Wordpress

*WordPress* adalah sistem manajemen konten (CMS) *open-source* yang merupakan perangkat lunak paling banyak digunakan untuk membuat situs web, dengan menggunakan *wordpress* bisa membangun website tanpa memiliki pemahaman mendalam tentang pemrograman.

*Content Management System* (CMS) dikembangkan oleh *WordPress* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Dengan *WordPress*, pengguna baru dapat membuat *website* tanpa harus memahami banyak bahasa pemrograman, yang akhirnya memudahkan para pengguna pemula untuk dapat dengan mudah dalam membuat *website* [12].

Poin penting banyak pengguna memilih *wordpress* dikarenakan *software* ini memiliki *interface* yang *user-friendly*. *Wordpress* banyak digunakan untuk *blogging*, tetapi saat ini *wordpress* banyak digunakan untuk *website e-commerce*, portofolio, dan profil perusahaan.



### **2.6.1 Plugin woocommerce**

*Plugin WooCommerce* adalah plugin yang dapat memberikan layanan untuk membuat *website* toko online. *Plugin woocommerce* hanya dapat dipasang dan ditemukan pada *WordPress*. Fitur ini dapat digunakan penjual untuk menjual produk dan memperkenalkan produk nya melalui *website* [13]. Fitur yang terdapat dalam *woocommerce* adalah:

#### **1. Payment Gateway**

Fitur yang dapat Menyediakan berbagai metode pembayaran untuk kenyamanan konsumen, termasuk pilihan pembayaran tunai saat pengantaran (cash on delivery atau COD), serta transfer bank yang memberikan fleksibilitas bagi konsumen dalam menyelesaikan transaksi mereka, dan pembayaran digital.

#### **2. Shopping Rule**

Untuk dapat memudahkan konsumen dalam melakukan order produk, Fitur ini berguna sebagai peraturan konsumen dalam membeli produk, mulai dari proses pemesanan, dan pembayaran [14].

### **2.6.2 Plugin Woongkir**

*Woongkir* adalah plugin untuk ongkos kirim pada *Woocommerce* yang dapat digunakan dengan gratis. *Plugin woongkir* menggunakan API dari Raja Ongkir. *Plugin Woongkir* dapat menghitung biaya ongkos kirim yang disesuaikan dengan jarak dari lokasi pengiriman ke alamat konsumen.

Hal ini bermanfaat bagi penjual yang mempunyai jangkauan pasar luas serta memiliki produk yang beragam, baik dari segi ukuran dan beratnya. keunggulan dari *Woongkir* yaitu harga pengiriman akan langsung terupdate dengan data yang ditampilkan pada situs jasa pengiriman yang digunakan.

Dengan menggunakan plugin *woongkir* konsumen dapat membandingkan harga layanan jasa pengiriman dan dapat mengetahui waktu pengirimannya. Untuk kurir domestik, plugin *Woongkir* dapat melakukan pengiriman melalui: JNE, POS Indonesia, TIKI, J&T Express, SiCepat Expres [15].

## 2.7 Black Box

Pendekatan pengujian sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengujian *black box*. Pengujian ini melibatkan input data dan mengevaluasi output yang dihasilkan untuk menentukan apakah itu sejalan dengan hasil yang diharapkan. Proses pengujian mencakup semua fitur di dalam sistem, memastikan bahwa setiap tampilan mematuhi kebutuhan sistem yang ditentukan. Pengujian *black box*, digunakan untuk *memverifikasi fungsionalitas* suatu sistem tanpa memperhatikan struktur internal atau implementasi. Fokus utama pengujian ini adalah pada spesifikasi dan persyaratan perangkat lunak, di mana penguji memberikan input tertentu ke sistem dan mengamati hasil atau keluaran yang dihasilkan [16]

### 2.7.1 User Acceptance Testing (UAT)

*User Acceptance Testing* (UAT) adalah tahap penting dalam pengembangan website di mana pengujian dilakukan oleh pengguna akhir, UAT merupakan pengujian interaksi antara *end-user* dan sistem secara langsung berfungsi untuk dapat *memverifikasi* bahwa fitur telah berjalan sesuai dengan kebutuhan user. Pengujian UAT termasuk fase terakhir dalam proses pengujian pada sistem, yang dimana sistem telah selesai melalui tahap pengembangan. UAT dilakukan setelah pengujian *black box* selesai. Fokusnya lebih kepada *validasi* akhir dari perangkat lunak sebelum diterima dan digunakan oleh pengguna. [17]

## 2.8 Raja Ongkir

Raja Ongkir adalah *platform* yang menyediakan layanan informasi mengenai biaya pengiriman di Indonesia melalui situs web dan API. Layanan ini mencakup berbagai perusahaan kurir seperti POS Indonesia, JNE, TIKI, PCP, ESL, dan RPX. Tujuan utama Raja Ongkir adalah membantu pengguna, baik pemilik toko online maupun konsumen yang berbelanja online, dalam mencari dan membandingkan tarif pengiriman dari berbagai kurir. Dengan Raja Ongkir, pengguna dapat dengan mudah memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk memilih layanan pengiriman yang paling sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka, sehingga proses

pengiriman menjadi lebih efisien dan ekonomis. Layanan ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan pengalaman berbelanja online, dengan memberikan transparansi dan *fleksibilitas* dalam menentukan layanan pengiriman yang tepat [18].

## 2.9 Canva

Canva merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat desain konten *visual website*. Canva memiliki berbagai macam fitur, seperti untuk dapat mengedit gambar yang digunakan untuk tampilan home, membuat foto produk menjadi lebih menarik dan mengatur layout gambar. Karena mudah untuk digunakan sudah terdapat lebih dari 60 juta pengguna aktif canva premium bulanan yang terdiri dari 190 negara di dunia sejak tahun 2013 [19].

*Tabel 1 Penelitian Terkait*

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
1	Susilo, Rezki Muhammad Kurniati, Kasmawi 2018	Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan metode Waterfall	<i>Website toko online</i>	Masyarakat daerah Bengkulu	Toko Online Elektronik
2	Sarah Putri alfatiha 2021	Pembuatan Website Pada Toko Hijab Ethereal basis untuk memaksimalkan penjualan barang.	<i>E-Commerce</i>	Anak SMP (Sekolah Menengah Pertama)	Website toko online hijap
3	Budi Usmanto, fauzi, keni puspita 2018	Implementasi web sebagai media informasi pemberdayaan masyarakat di desa pirngadi	e-government berbasis web mobile	Masyarakat desa pirngadi	Aplikasi pemberdayaan masyarakat

4	Nadila oktaviani 2022	Sistem informasi penjualan berbasis website menggunakan wordpress pada cutnyak grup	berbasis website Sistem informasi penjualan	Pelanggan cutnyak grup	Website penjualan
---	-----------------------------	---	---	------------------------------	----------------------

Penelitian pertama oleh Muhammad Susilo, Rezki Kurniati, Kasmawi (2018) berjudul “Rancang Bangun *Website* Toko Online Menggunakan metode *Waterfall*” penelitian ini membahas pembuatan *website* toko online menggunakan metode *waterfall* untuk penjualan barang elektronik, penelitian lebih terfokus pada pembuatan sistem *website*.

Penelitian kedua oleh Sarah putri alfatiha (2021) berjudul “Pembuatan Website Pada Toko Hijab *Ethereal* basis untuk memaksimalkan penjualan barang” penelitian membahas tentang pembuatan *e-commerce* dengan memanfaatkan aplikasi facebook sebagai *platform* yang digunakan.

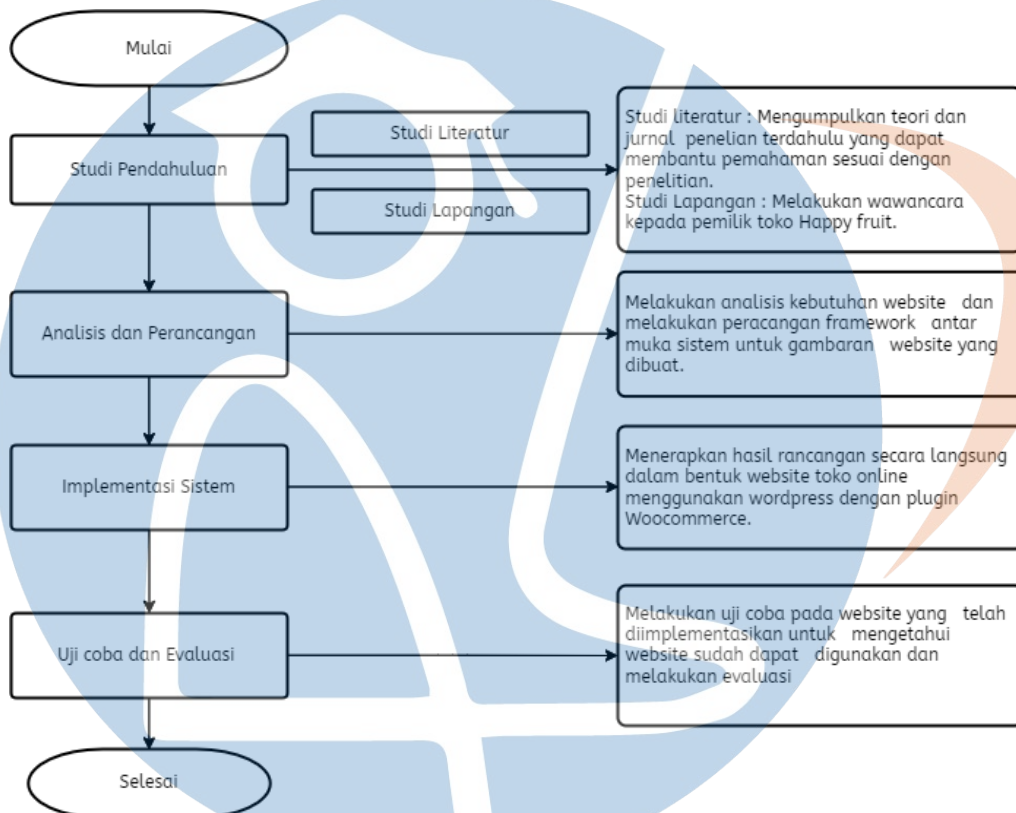
Penelitian ketiga oleh Budi Usanto, Fauzi, Keni Puspita (2018) berjudul “Implementasi web sebagai media informasi pemberdayaan masyarakat di desa pirngadi” penelitian ini membahas tentang *e-government* berbasis *web mobile* untuk aplikasi pemberdayaan masyarakat di desa pirngadi.

Penelitian keempat oleh Nadila Oktaviani (2022) berjudul “Sistem informasi penjualan berbasis website menggunakan wordpress pada cutnyak grup” penelitian ini berfokus pada berbasis website Sistem informasi penjualan menggunakan metode *Black Box*.

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Tahapan Penelitian

Tahapan yang akan dilakukan pada rancang bangun untuk membuat website toko online digambarkan sebagai berikut :



*Gambar 3 Tahapan Penelitian*

Berikut ini merupakan penjelasan dari gambar 2 yaitu tahapan – tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian pada toko *Happy Fruit* :

#### 3.1.1 Studi Pendahuluan

Pada tahapan pendahuluan, kegiatan pertama yang dilakukan adalah melakukan penelitian awal, penelitian awal ini terbagi menjadi 2 jenis yaitu :

##### a. Studi Literatur

Studi literatur ini melibatkan pengumpulan berbagai referensi dari jurnal dan hasil penelitian lain yang relevan dengan topik penelitian yang sedang dibahas. Referensi tersebut mencakup teori toko online berbasis

web, fitur-fitur yang dibutuhkan dalam rancang bangun website dan metode *waterfall*.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan melakukan interaksi langsung melalui proses wawancara kepada pemilik toko happy fruit dengan tujuan untuk dapat langsung mengetahui fitur-fitur yang dibutuhkan pada *website*.

### 3.1.2 Analisis dan Perancangan

a. Analisis

Pada tahapan ini, penulis menganalisis kebutuhan untuk dapat menciptakan sebuah situs web yang dapat memenuhi kebutuhan yang spesifik dari penjual dan konsumen.

b. Perancangan

Membuat perancangan yang sudah disesuaikan berdasarkan dari hasil studi lapangan dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan dan diwujudkan dalam *website* toko online.

### 3.1.3 Implementasi Sistem

Pada tahapan ini, proses implementasi sistem yang telah direncanakan dilaksanakan melalui pembuatan website untuk toko online. Tahapan ini diarahkan untuk memenuhi kebutuhan baik konsumen maupun admin. Pelaksanaan implementasi dilakukan secara terstruktur. Adapun tahapannya *implemtasi* sebagai berikut:

- |                         |                   |
|-------------------------|-------------------|
| 1. Login                | 5. Halaman media  |
| 2. Halaman dashboard    | 6. Halaman chart  |
| 3. Halaman post/artikel | 7. Halaman order  |
| 4. Halaman produk       | 8. Halaman logout |

### **3.1.4 Uji Coba dan Evaluasi**

Tahapan ini mencakup proses uji coba terhadap *website* yang telah diimplementasikan. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua fitur dan fungsi *website* berjalan dengan baik sesuai dengan yang direncanakan. Selain itu, diharapkan *website* dapat memenuhi semua kebutuhan operasional dan bisnis toko *Happy Fruit*. Dengan melakukan uji coba secara menyeluruh, setiap masalah atau kekurangan yang mungkin ada dapat diidentifikasi dan diperbaiki sebelum *website* digunakan secara penuh oleh pelanggan. Proses ini juga penting untuk mengevaluasi apakah *website* sudah sesuai dengan standar kualitas dan kebutuhan pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, diharapkan *website* dapat memberikan pengalaman yang optimal bagi pelanggan dan mendukung kegiatan bisnis toko *Happy Fruit* secara *efektif*.

## **3.2 Rancangan Penelitian**

### **3.2.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu adalah *implementasi* sistem penjualan dalam bentuk *website* toko online (*E-commerce*) dengan menggunakan *WordPress* untuk meningkatkan jangkauan pemasaran.

### **3.2.2 Metode Analisis Data**

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap data yang telah terkumpul dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang tujuan untuk mengetahui secara keseluruhan yang dibutuhkan terkait fitur yang akan dibuat dalam *website* toko online. Sumber data yang digunakan merupakan data dalam bentuk angka dari hasil penyebaran kuesioner menggunakan UAT (*User Acceptance Testing*) pada tahap pengujian akhir.

### 3.2.3 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner, dengan menerapkan jenis kuesioner tertutup pada tahap pengumpulan data ini. Kuesioner dengan pertanyaan tertutup merupakan pertanyaan dengan jawaban dalam bentuk singkat, responden dapat memilih alternatif jawaban sesuai dengan pertanyaan yang telah diberikan. Jumlah responden untuk kuesioner adalah 20 orang, hal ini dikarenakan menggunakan metode penghitungan *purposive sampling* (sampling bertujuan) dengan penghitungan rumus jumlah populasi diketahui 20 orang.

### 3.2.4 Metode Pengujian

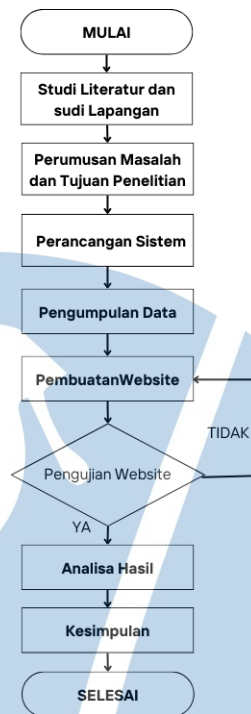
Menggunakan pengujian *black box* / kotak hitam, evaluasi sistem dapat mengungkapkan berbagai jenis fitur, seperti mengidentifikasi fungsi yang salah atau tidak ada. Metode pengujian ini menggunakan beberapa teknik termasuk kesalahan antarmuka, kesalahan struktur data atau akses database eksternal, kesalahan kinerja, kesalahan inisialisasi dan penghentian, serta pengujian kotak hitam kasus uji dan Melakukan penghitungan *User Acceptance Testing* (UAT) setelah pengujian *black box* selesai. Fokusnya lebih kepada *validasi* akhir dari perangkat lunak sebelum diterima dan digunakan oleh pengguna.

### 3.2.5 Alur penelitian

Alur penelitian ini menggambarkan prosedur yang diterapkan dalam penelitian untuk toko *Happy Fruit*. Tahapan dimulai dengan persiapan awal yang meliputi perencanaan dan identifikasi tujuan penelitian yang akan dicapai. Setelah itu, dilakukan analisis kebutuhan dan pemilihan metode yang tepat untuk *implementasi website*. Proses berlanjut dengan pengembangan *website* sesuai dengan *spesifikasi* yang telah ditetapkan, diikuti dengan uji coba dan evaluasi untuk memastikan bahwa *website* berfungsi sesuai yang diharapkan. Akhirnya, peneliti akan mengevaluasi hasil dari seluruh tahapan ini untuk memastikan bahwa tujuan penelitian tercapai dengan *efektif* dan *efisien*.

Pada gambar 4 untuk lebih mudah dipahami peneliti membuat alur penelitian dalam bentuk diagram alur penelitian.





Gambar 4 Diagram Alur Penelitian

### 3.2.6 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada toko *Happy Fruit* di jalan bambon raya, gg rambutan, beji, Depok, Jawa barat, nomor 85.

### 3.2.7 Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang telah penulis manfaatkan dalam pelaksanaan penelitian ini mencakup sejumlah perangkat yang dipilih secara khusus untuk mendukung kelancaran dan keberhasilan setiap tahapan.:

Tabel 2 Alat dan bahan

Alat dan Bahan	Keterangan
Laptop	Berfungsi sebagai alat untuk membuat penulisan Tugas Akhir dan membuat <i>Website</i> . System type: <i>Windows 10 ultimate 46-bit</i> Prosesor: 47-63 Hz

	RAM: 4GB
<i>Handphone</i>	sebagai media alat komunikasi, jaringan internet dan dokumentasi wawancara.
Windows 10	<i>Operating System</i> yang digunakan pada laptop dan handphone.
<i>Wordpress</i>	Sistem yang digunakan untuk membuat website toko online pada toko <i>Happy Fruit</i> .
<i>Software</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>InfinityFree</i></li> <li>• <i>WordPress</i></li> <li>• <i>Google Scholar</i></li> <li>• <i>Microsoft Office</i></li> </ul>

STT - NF

## **BAB VI**

### **PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI EVALUASI**

Pada bab ini akan membahas hasil analisis dari toko *Happy Fruit* dan membuat proses perancangan pembuatan website toko online menggunakan *wordpress* pada toko *Happy Fruit*.

#### **4.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan**

Sistem yang diajukan diharapkan memberikan pemahaman yang mendalam dalam pengembangan sistem informasi yang mendukung seluruh proses penjualan, serta memiliki potensi untuk memperluas jangkauan konsumen toko *Happy Fruit* secara *signifikan*. Analisis terhadap sistem ini akan disajikan melalui sebuah *flowchart* yang akan menggambarkan secara detail bagaimana alur data bekerja untuk menghasilkan informasi yang krusial bagi operasional toko.

Dari hasil penelitian dan analisis pada toko *Happy Fruit*, berikut adalah usulan analisis sistem :

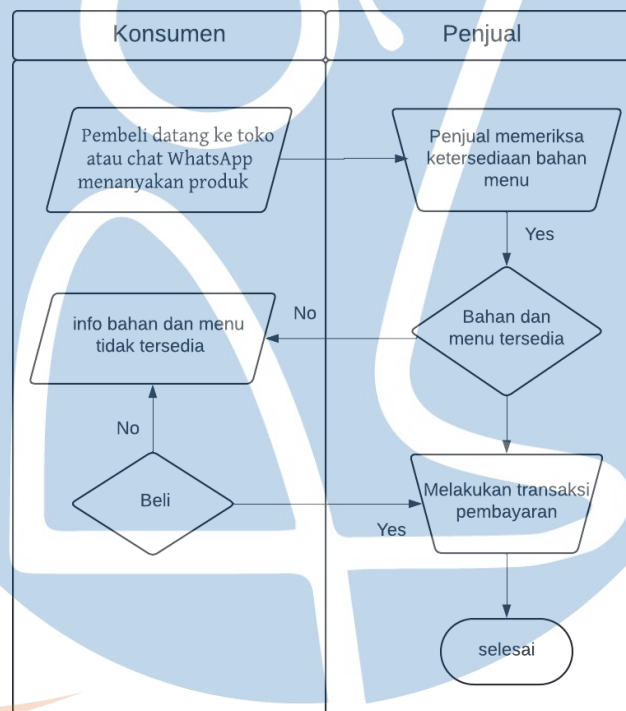
1. Mengimplementasikan sistem informasi penjualan dengan website toko online menggunakan *wordpress* untuk memperbaiki pelayanan kepada pelanggan dan dapat mempermudah dalam memperoleh informasi.
2. Menggunakan *website* toko online untuk memperluas cakupan pemasaran penjualan.

##### **4.1.1 Analisis Pembelian Yang Sedang Berjalan**

Setelah dilakukan analisis pada toko *Happy fruit* proses konsumen ketika ingin melakukan pembelian, kondisi penjualan produk sekarang adalah sebagai berikut.

1. Konsumen diharuskan ke toko atau chat *WhatsApp* kepada penjual untuk melakukan pembelian.
2. Konsumen menanyakan mengenai produk dan harga menu atau produk yang diinginkan.

3. Penjual akan memeriksa stok bahan atau menu, jika tersedia maka penjual akan memberitahukan kepada konsumen.
4. Jika stok bahan atau menu tidak tersedia, maka penjual akan menawarkan menu lain, jika konsumen tetap menginginkan menu tersebut maka penjual akan memberitahukan lagi kepada konsumen.
5. Konsumen dan penjual melakukan pembelian menu produk serta menyelesaikan transaksi pembayaran langsung, proses pembelian dan melakukan transaksi pembayaran.



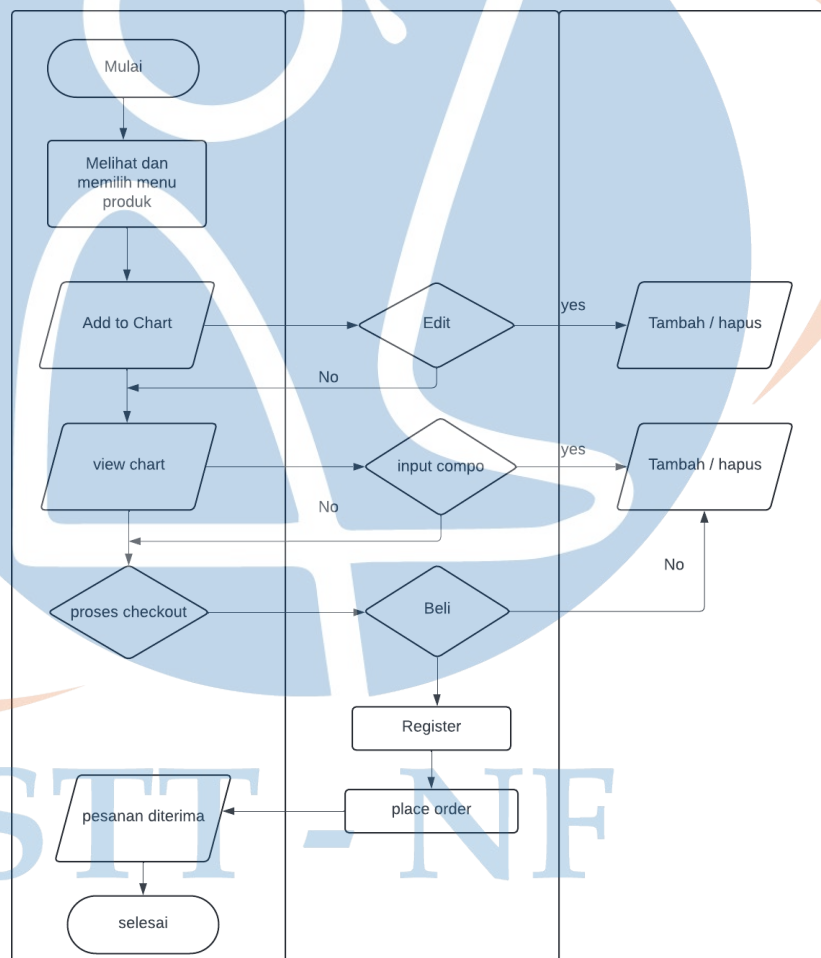
Gambar 5 Flowchart transaksi yang sedang berjalan

#### 4.1.2 Analisis Usulan Perbaikan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan terhadap toko *Happy Fruit*, sistem yang direncanakan memiliki tujuan untuk memberikan panduan yang jelas dalam menyusun informasi yang mendukung proses penjualan. Sistem ini diharapkan dapat memperluas jangkauan konsumen toko dengan efektif. Analisis mendetail terhadap perbaikan sistem ini akan dijelaskan melalui sebuah *flowchart* yang dirancang untuk memudahkan

pemahaman alur data, sehingga dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara optimal, sistem yang diusulkan dijelaskan sebagai berikut:

1. Menerapkan *Implementasi* sistem penjualan berbasis web menggunakan *platform WordPress* bertujuan untuk meningkatkan kualitas layanan kepada konsumen dan memfasilitasi penjual dalam menyampaikan informasi terbaru kepada konsumen secara efisien.
2. Menerapkan sistem penjualan toko online (*E-commerce*) bertujuan untuk memperluas jangkauan pemasaran produk atau layanan yang ditawarkan.



Gambar 6 Flowchart transaksi yang diusulkan

## 4.2 Desain dan Perancangan Sistem

Pada tahapan ini, terdapat penjelasan secara detail mengenai proses desain dan perancangan sistem yang akan diterapkan di Toko *Happy Fruit*. Langkah awal dalam perancangan sistem melibatkan pembuatan desain yang *komprehensif*, yang mencakup identifikasi kebutuhan dan tujuan dari perspektif teknis dan fungsional. Selanjutnya, akan dilakukan pengembangan *prototipe* atau *framework* dari *website* toko online menggunakan *platform WordPress*, yang akan menjadi landasan bagi *implementasi* yang lebih lanjut di Toko *Happy Fruit*.

### 4.2.1 SRS (*Software Requirement Specification*)

Pada tahap *requirement specification* terkait dengan *implementasi* sistem, fitur utama sistem akan dibagi menjadi dua tabel utama, yaitu tabel kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Selama tahap ini, fokus akan diberikan pada perancangan sistem yang meliputi pembuatan use case diagram, definisi aktor yang terlibat dalam sistem, dan aktivitas yang akan dilakukan.

Berikut ini adalah daftar yang mencakup kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari sistem informasi untuk website toko online, yang memberikan gambaran awal tentang komponen-komponen kunci yang akan ada dalam pengembangan sistem tersebut.

*Tabel 3 Kebutuhan fungsional*

SRS ID	Deskripsi kebutuhan fungsional
F-01	Admin memiliki kemampuan untuk mengelola produk, termasuk menambah, mengedit, dan menghapus produk.
F-02	Admin memiliki akses untuk melihat dan memantau data produk, termasuk detail produk, stok, dan informasi terkait lainnya.
F-03	User dapat membuat pesanan untuk produk yang tersedia di website, termasuk menambahkan produk ke keranjang belanja dan memproses pembelian.

F-04	User dapat memperoleh informasi terkait dengan metode pembayaran dan biaya pengiriman, memungkinkan mereka untuk membuat keputusan yang tepat sebelum menyelesaikan pembelian.
------	--

*Tabel 4 Kebutuhan Non-Fungsional*

SRS ID	Deskripsi kebutuhan Non-fungsional
NF-01	Sistem website diharapkan mampu berfungsi secara optimal saat diakses melalui tampilan desktop, sehingga pengguna dapat mengakses dan menggunakan semua fitur dengan lancar tanpa mengalami kendala.
NF-02	Sistem dilengkapi dengan fitur validasi yang efektif untuk memeriksa dan mengonfirmasi setiap input yang dimasukkan oleh pengguna, termasuk proses validasi untuk username dan password guna memastikan keamanan dan konsistensi data yang diinputkan.
NF-03	User mendapatkan informasi terkait pembayaran dan ongkos kirim.

#### **4.2.2 Desain Sistem**

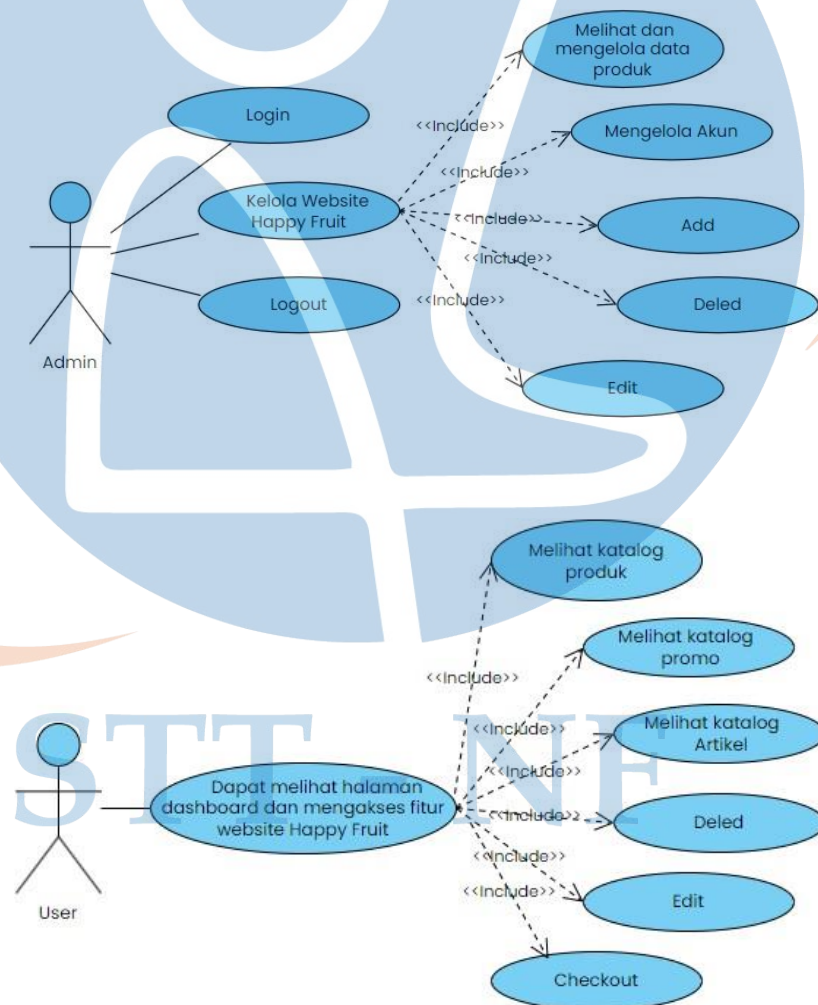
Desain sistem ini melibatkan penggunaan diagram UML yang bertujuan untuk menyajikan gambaran menyeluruh tentang proses dalam sistem yang sedang dirancang.

##### *1. Use Case Diagram*

Diagram *use case* memberikan representasi visual mengenai bagaimana interaksi terjadi antara aktor-aktor yang terlibat dengan sistem yang sedang dikembangkan. Dalam perancangan sistem ini, terdapat dua peran utama yang diidentifikasi.

- Admin, yang berperan sebagai pengelola produk dan data terkait di dalam sistem.
- User, yang merupakan aktor utama yang terlibat dalam proses pemesanan produk hingga tahap *checkout* dalam sistem *e-commerce*.

Dengan menggunakan diagram ini, pengembang sistem dapat lebih memahami bagaimana setiap aktor berinteraksi dengan fungsionalitas yang ada, sehingga memudahkan proses pengembangan sistem secara efektif dan efisien.



Gambar 7 Use case Diagram



## 2. Definisi Aktor

Tabel 5 Definisi Aktor

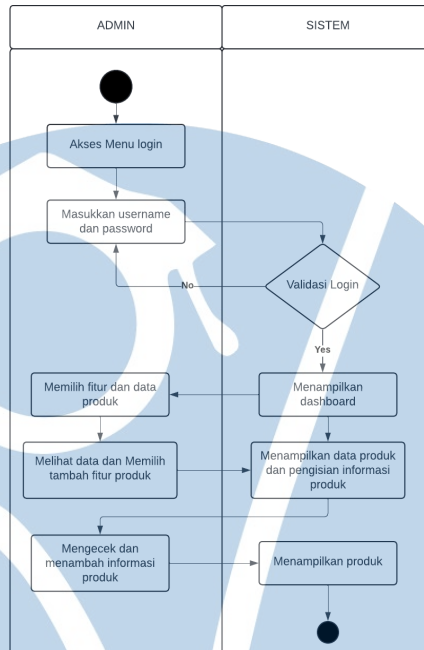
ID Aktor	Aktor	Deskripsi
A-01	Admin	Aktor admin memiliki hak istimewa untuk mengelola keseluruhan sistem. Hak tersebut mencakup pengaturan berbagai produk dan informasi toko yang terdapat di website, memberikan kendali penuh atas konten dan operasional situs.
A-02	User	Aktor ini memiliki hak untuk melakukan berbagai aktivitas pengguna, seperti membuat pesanan, mengakses informasi detail tentang produk, memeriksa biaya pengiriman, dan memilih metode pembayaran yang diinginkan. Hal ini memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menavigasi dan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan di situs web untuk melakukan transaksi mereka.

## 3. Diagram Aktivitas

Diagram aktivitas berfungsi sebagai alat visual berupa *flowchart* yang digunakan untuk mengilustrasikan serangkaian aktivitas yang terjadi dalam sistem yang sedang dirancang. Secara umum, diagram aktivitas mencakup semua langkah atau aktivitas yang dapat dilakukan oleh aktor admin dan user dalam interaksi dengan sistem. Detail dari proses yang terkait dengan setiap aktivitas ini dapat dilihat dalam gambar yang tersedia di bawah ini.

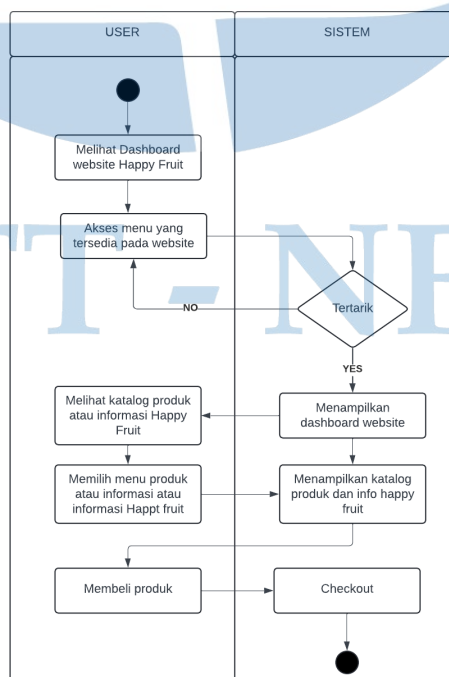
## A. Diagram aktivitas Admin

Tabel 6 Diagram aktivitas Admin



## B. Diagram Activity User

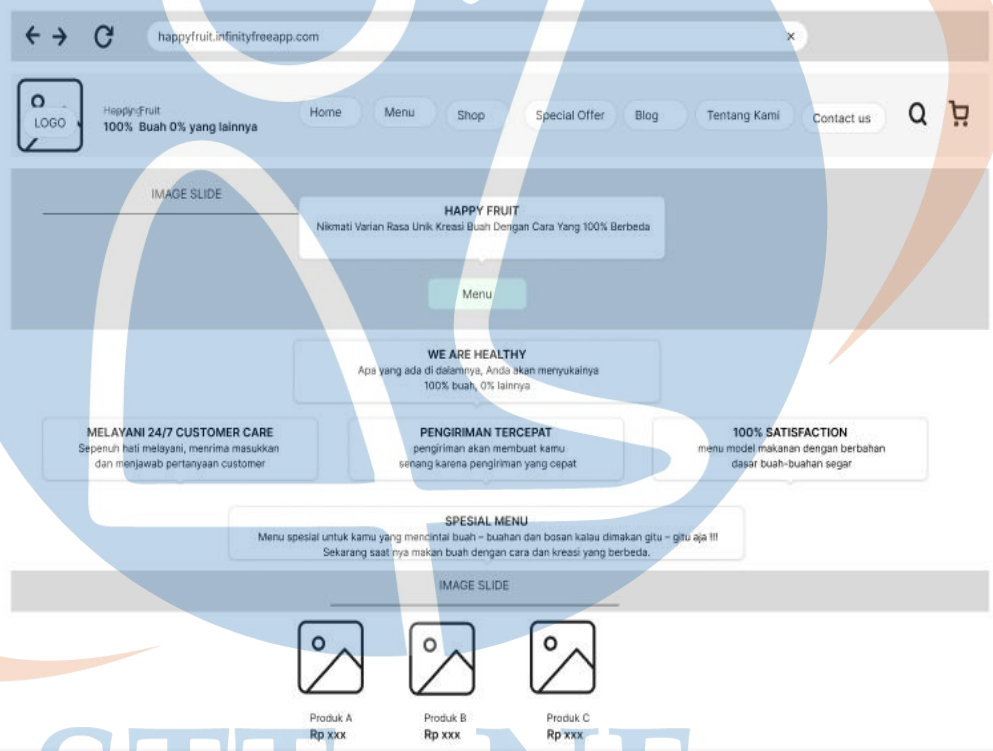
Tabel 7 Diagram Activity user



#### 4.3 Perancangan *Framework* Antar Muka Sistem

Bagian perancangan antarmuka sistem ini menjelaskan secara terperinci tentang rencana desain antarmuka yang akan diimplementasikan. Penulis memulai proses dengan merancang tampilan setiap halaman, dengan fokus pada konsistensi dan kejelasan, yang mengacu pada prinsip-prinsip desain yang relevan untuk *platform WordPress*. Integrasi plugin dan elemen khusus *WooCommerce* juga dipertimbangkan untuk memastikan kesesuaian dan fungsionalitas antarmuka sistem.

##### 1. Rancangan Halaman Website



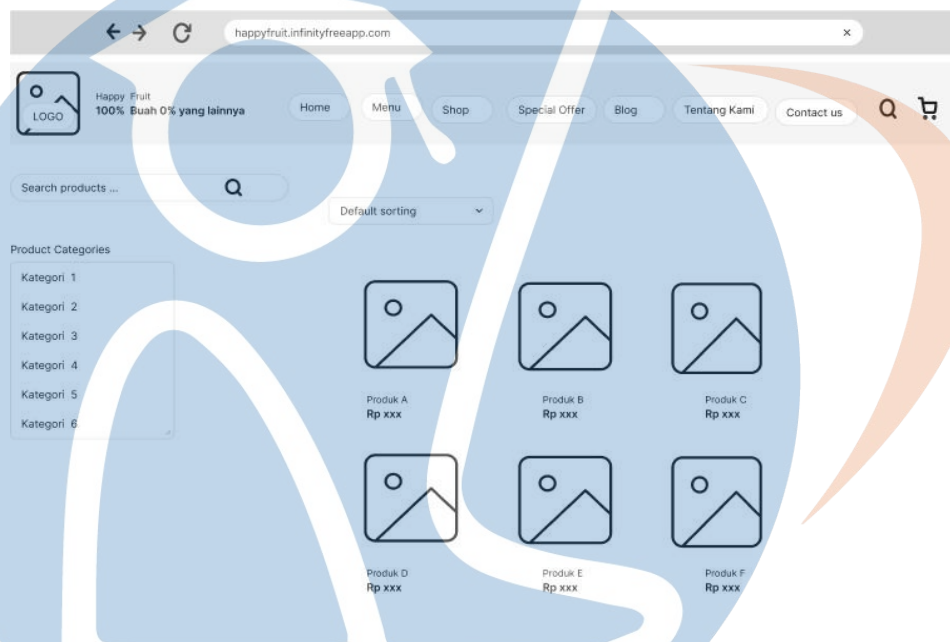
Gambar 8 Rancangan halaman website

Pada halaman utama website, terdapat beberapa tombol menu yang dapat diakses oleh pengguna untuk mengarahkan mereka ke halaman-halaman lain dalam website:

- User dapat mengakses halaman utama (*home*).
- User dapat mengakses halaman produk (*product*).
- User dapat mengakses halaman artikel.

- d. User dapat mengakses halaman kontak (*contact*).
- e. User dapat mengakses halaman toko (*shop*).
- f. User dapat mengakses halaman keranjang belanja (*cart*).
- g. User dapat mengakses halaman informasi promo dari toko *Happy Fruit*

## 2. Rancangan Halaman Produk



*Gambar 9 Rancangan halaman produk*

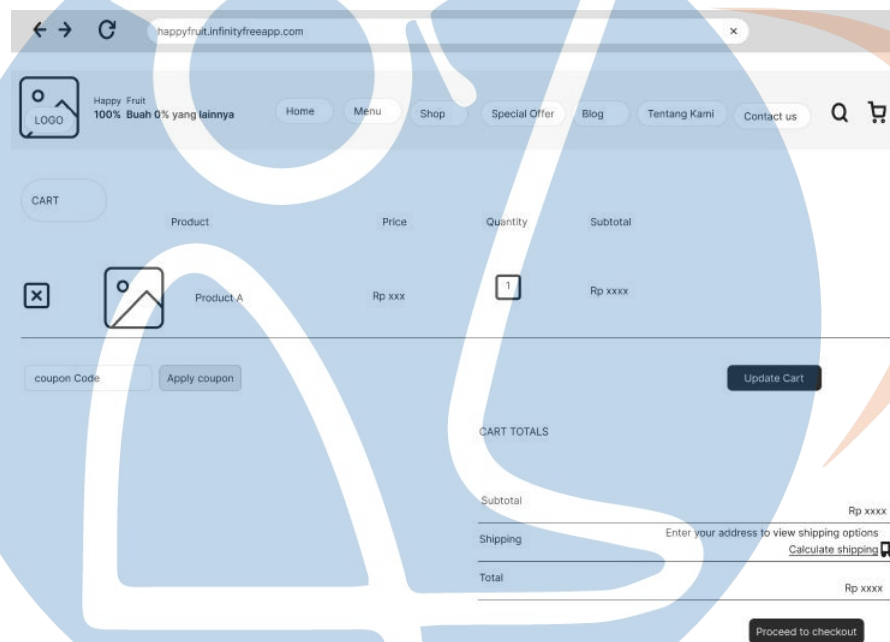
Pada Pada halaman produk *website Happy Fruit*, terdapat fitur yang memungkinkan pengguna untuk menelusuri dan membeli produk dengan cara berikut:

1. Pengguna user dapat memilih kategori produk yang tersedia untuk menyaring dan menemukan produk-produk yang mereka cari. Misalnya, kategori produk dapat mencakup buah-buahan segar, makanan ringan, minuman sehat, atau paket promo tertentu. Setiap kategori akan mengarahkan pengguna ke halaman yang menampilkan produk-produk yang relevan dengan kategori tersebut.
2. Setiap produk yang ditampilkan dilengkapi dengan informasi lengkap tentang harga dan deskripsi. Harga produk memberikan pengguna gambaran tentang biaya yang diperlukan untuk membeli produk

tersebut, sementara deskripsi memberikan detail tentang fitur, manfaat, atau informasi penting lainnya terkait produk tersebut.

3. Selain memilih kategori, pengguna juga dapat menggunakan fitur pencarian untuk menemukan produk spesifik berdasarkan nama produk atau fitur tertentu yang diinginkan.

### 3. Rancangan Halaman *Cart*



*Gambar 10 Rancangan halaman chart*

Pada halaman *cart website*, terdapat informasi mengenai produk yang telah dipilih oleh pengguna serta jumlah total yang harus dibayar. Fitur-fitur yang tersedia di halaman tersebut adalah sebagai berikut:

- a. User dapat melihat daftar produk yang telah dipilih dengan mengakses menu "*cart*".
- b. User memiliki pilihan untuk menambah atau mengurangi jumlah produk yang ingin dibeli.
- c. User dapat melanjutkan proses pembelian dengan memilih menu "*checkout*" apabila ingin melanjutkan transaksi.

Halaman ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang mudah dipahami dan interaktif bagi pengguna dalam mengelola dan melanjutkan proses pembelian produk-produk yang telah dipilih.

#### 4. Rancangan Halaman *Checkout*



Gambar 11 Halaman *checkout*

Pada halaman *checkout* di *website*, terdapat informasi yang penting terkait dengan proses pembelian, termasuk jumlah produk yang telah dipilih, total harga pembelian, serta informasi pengisian data pengguna, ekspedisi, metode pembayaran, dan tombol untuk menyelesaikan pesanan. Berikut adalah detail dari fitur-fitur yang tersedia:

- a. User dapat mengisi nama lengkap penerima untuk pengiriman
- b. User dapat menambahkan alamat lengkap secara detail untuk pengiriman produk dan untuk menentukan jumlah biaya ongkir
- c. User dapat melihat dan melakukan pengecekan ulang terkait total jumlah yang harus dibayarkan sebelum melanjutkan proses pembelian.
- d. User dapat memilih layanan ekspedisi untuk pengiriman produk ke alamat yang telah ditentukan.
- e. User dapat memiliki opsi untuk memilih metode pembayaran yang diinginkan untuk menyelesaikan proses pemesanan.
- f. User dapat mengklik tombol menu “buat pesanan” untuk melanjutkan proses pembelian dan mengirim pesanan.

Halaman checkout dirancang untuk memberikan pengalaman yang jelas dan efisien bagi pengguna dalam menyelesaikan transaksi pembelian produk yang telah mereka pilih.

#### ***4.4 Implementasi Sistem***

*Implementasi platform website* toko online dilakukan untuk memberikan pengalaman kepada pengguna (konsumen) dan admin (penjual) sesuai dengan perancangan sistem yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk mewujudkan *website* yang sesuai dengan desain yang telah disusun sebelumnya.

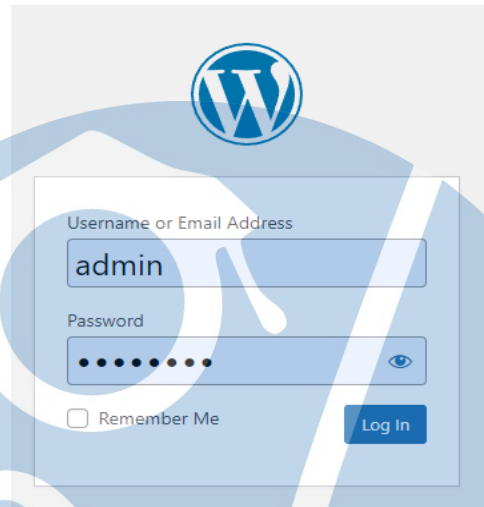
Pada sisi pengguna (konsumen), mereka dapat mengakses *website* untuk berbelanja produk yang tersedia. Mereka dapat menjelajahi katalog produk, menambahkan barang ke keranjang belanja, melanjutkan ke proses *checkout* untuk memasukkan detail pengiriman dan memilih metode pembayaran yang diinginkan.

Di sisi admin (penjual), mereka memiliki akses ke halaman *dashboard website*, mengatur informasi produk dan harga, serta memonitor analisis performa *website*. Admin juga dapat mengelola konten halaman, seperti mengubah teks dan gambar sesuai kebutuhan.

Implementasi *platform website* toko online ini bertujuan untuk menghadirkan sebuah *website* yang tidak hanya memenuhi desain yang telah disusun, tetapi juga

menyediakan fungsionalitas yang diperlukan baik untuk pengguna maupun admin dalam menjalankan operasi bisnis secara efisien dan efektif.

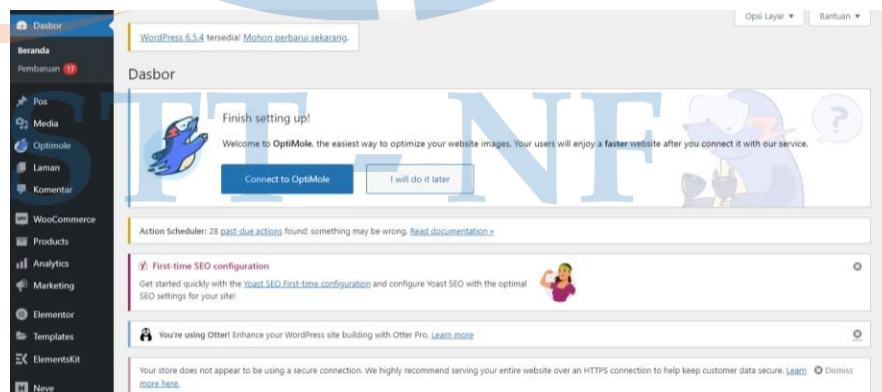
### 1. Halaman *Login* Admin



*Gambar 12 halaman login admin*

Halaman *login* ini menjadi kunci bagi admin untuk mengakses menu utama dan mengelola seluruh informasi dalam situs web. Admin perlu mengisi formulir login dengan kata sandi untuk mengamankan akses dan mengelola data terkait, seperti informasi produk yang akan dijual dan detail lainnya yang diperlukan dalam operasional situs web.

### 2. Halaman *Dashboard* Admin



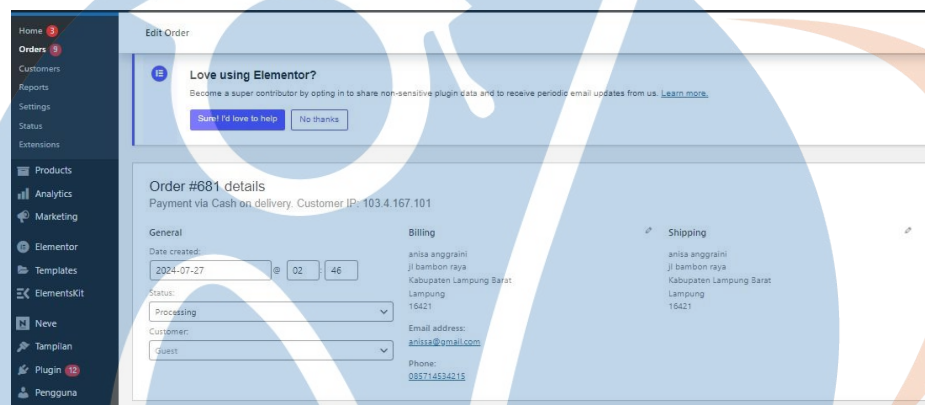
*Gambar 13 Halaman dashboard Admin*

Halaman ini merupakan halaman utama yang ditampilkan kepada admin setelah berhasil *login*, di mana admin dapat mengakses berbagai menu untuk



menambah dan mengelola konten di dalam situs web toko online *Happy Fruit*. Admin dapat melakukan berbagai tugas seperti menambahkan produk baru, dan mengedit informasi produk. Halaman ini dirancang untuk memudahkan admin dalam menjalankan operasional harian serta meningkatkan pengalaman pengguna di *platform e-commerce Happy Fruit*.

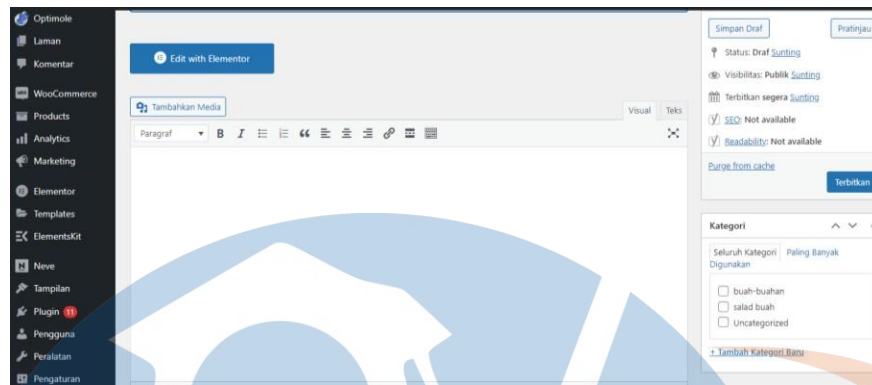
### 3. Halaman Informasi *Order*



*Gambar 14 Halaman Informasi Order*

Halaman *order* ini memiliki fitur-fitur yang dapat memungkinkan pemilik toko untuk dapat melihat dan mengelola pesanan yang masuk, memperbarui status pesanan dan mencatat setiap perubahan yang terjadi, mengelola informasi pelanggan termasuk detail penagihan dan pengiriman, mengelola item yang dipesan dan metode pengiriman dan menambah catatan terkait pesanan untuk referensi atau komunikasi dengan pelanggan. Keseluruhan fitur ini membantu dalam menjalankan toko online secara efisien dan memastikan bahwa setiap pesanan ditangani dengan baik dari penerimaan hingga pengiriman.

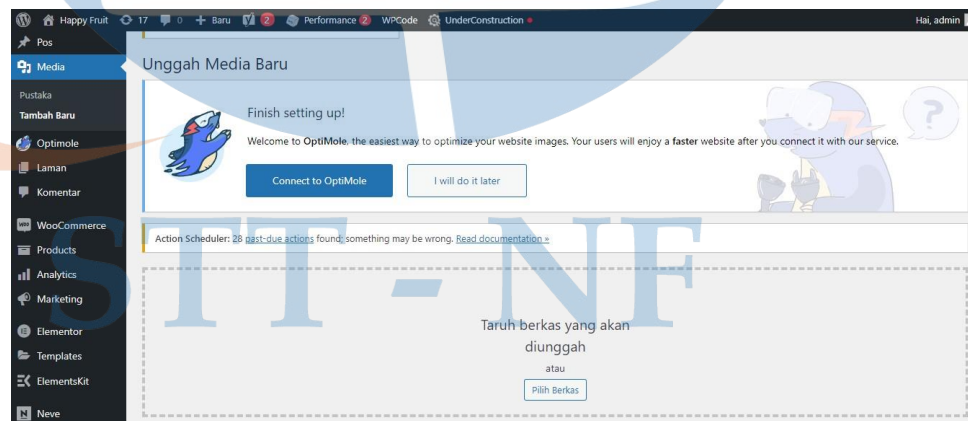
#### 4. Halaman Post



Gambar 15 Halaman Post

Halaman ini merupakan tempat di mana admin dapat membuat konten berupa tulisan atau *blog* untuk situs web. Admin memiliki kemampuan untuk menciptakan berbagai jenis tulisan yang dapat dikelompokkan berdasarkan kategori dan tag. Dengan menggunakan kategori dan tag, admin dapat mengelola dan menyusun konten tulisan dengan lebih terstruktur dan sistematis, sehingga mempermudah pengguna dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan di situs web ini.

#### 5. Halaman Media

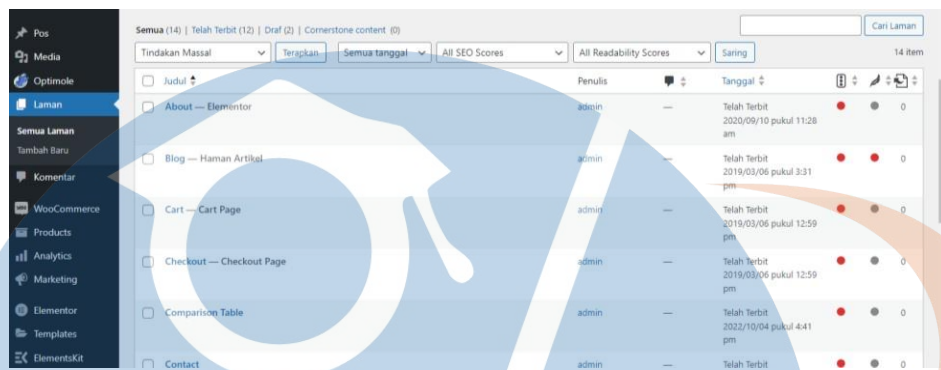


Gambar 16 Halaman Media

Halaman media di situs web toko online *Happy Fruit* berfungsi sebagai repositori yang penting untuk menyimpan berbagai jenis file, termasuk foto dan dokumen. Fitur ini memungkinkan admin untuk mengelola dan menata koleksi media yang diunggah, sehingga dapat digunakan untuk menampilkan

konten visual yang relevan dan mendukung dalam berbagai aspek situs, seperti produk, promosi, dan informasi terkait.

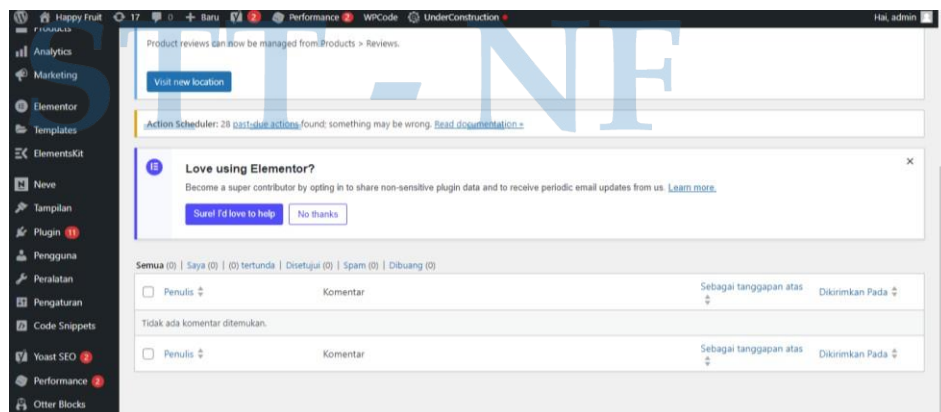
## 6. Halaman *Pages*



Gambar 17 Halaman *Pages*

Halaman *pages* merupakan bagian dari fitur yang ada di situs web, dimana pengguna dapat membuat postingan tunggal. Berbeda dengan halaman post, yang dapat dikelompokkan berdasarkan kategori atau tag, pages tidak memiliki fitur tersebut. Hal ini karena *pages* biasanya digunakan untuk halaman-halaman statis yang memiliki fungsi khusus, seperti menyajikan informasi yang tetap dan tidak berubah, seperti halaman "Home", "Produk", atau halaman lain yang berperan sebagai menu utama pada halaman depan situs web.

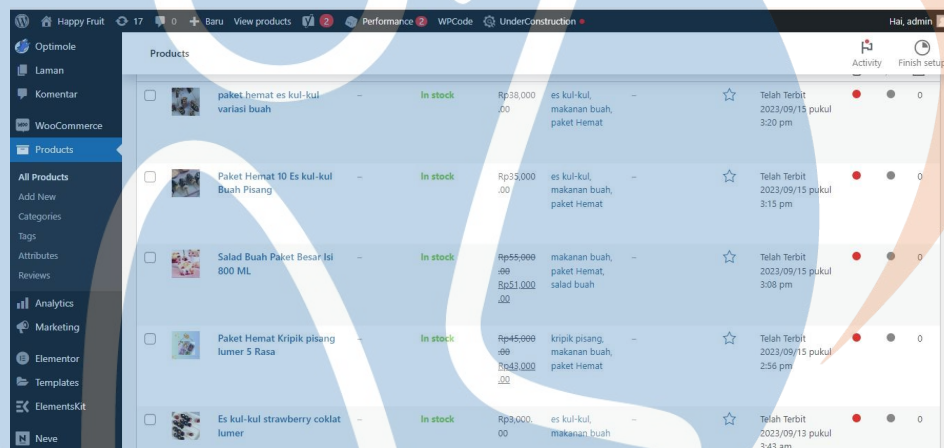
## 7. Halaman Komentar



Gambar 18 Halaman komentar

Halaman komentar berfungsi sebagai tempat di *WordPress* untuk melihat dan mengelola semua komentar atau ulasan yang diberikan oleh konsumen pada *blog* yang dipublikasikan. Ini memungkinkan admin atau pengguna lain yang berwenang untuk memantau interaksi pengguna dan merespons komentar secara tepat waktu. Hal ini penting untuk menjaga keterlibatan pengguna, membangun komunitas online, serta meningkatkan kualitas konten dengan memperhatikan masukan dari pengguna.

## 8. Halaman Produk

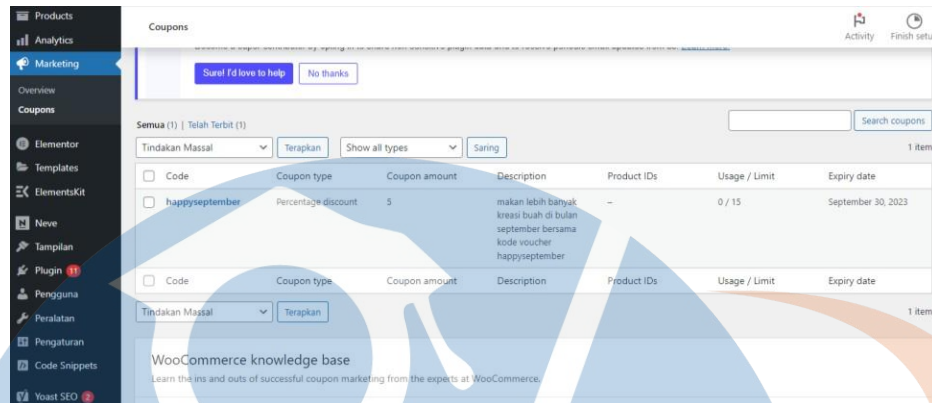


Gambar 19 Halaman Produk

Halaman produk berperan penting dalam mengelola semua produk yang tersedia untuk dijual di website toko online (*e-commerce*). Di halaman ini, admin dapat menentukan detail-detail penting seperti gambar produk, harga, stok tersedia, diskon yang berlaku, serta mengkategorikan produk ke dalam kategori yang sesuai. Selain itu, admin juga dapat menambahkan deskripsi produk, mengatur variasi menu produk, dan memantau performa penjualan produk secara terperinci.

Halaman produk dirancang untuk memudahkan admin dalam mengelola informasi produk dengan efisien. Ini juga membantu dalam memperbarui informasi produk secara *real-time*, sehingga memastikan bahwa informasi yang ditampilkan kepada konsumen selalu akurat dan terkini.

## 9. Halaman Kupon

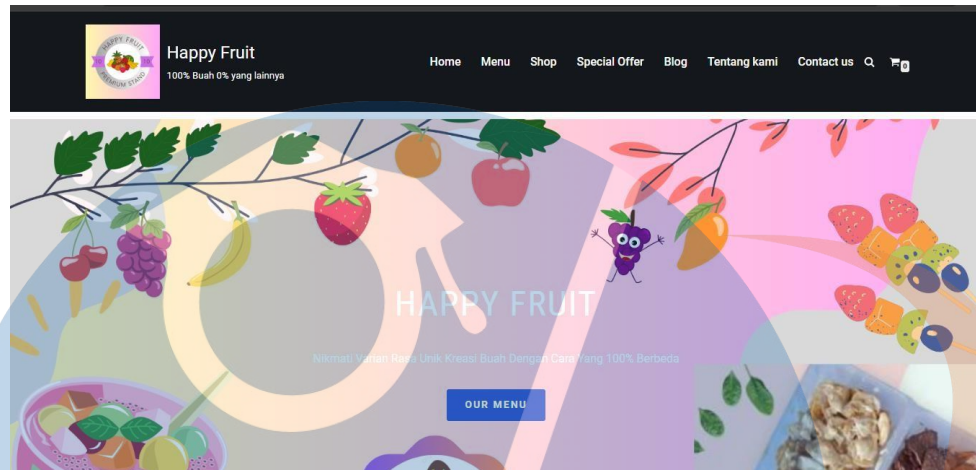


*Gambar 20 Halaman Kupon*

Pada halaman kupon, fungsi utamanya adalah untuk memungkinkan admin atau pemilik toko online *Happy Fruit* untuk membuat kupon diskon bagi pelanggan konsumen. Kupon ini dirancang agar pelanggan dapat mengurangi biaya belanja mereka saat melakukan pembelian di situs web. Admin dapat menentukan berbagai jenis kupon seperti potongan harga dalam persentase tertentu atau potongan harga dalam nilai tertentu, serta mengatur syarat dan ketentuan penggunaan kupon.

Halaman kupon ini memainkan peran penting dalam strategi pemasaran dan promosi toko online, karena dapat meningkatkan daya tarik dan konversi penjualan dengan menawarkan insentif kepada pelanggan untuk berbelanja lebih banyak. Selain itu, halaman ini juga memungkinkan admin untuk melacak kinerja kupon, seperti jumlah yang digunakan dan total diskon yang diberikan, sehingga dapat melakukan evaluasi dan penyesuaian strategi kupon secara efektif.

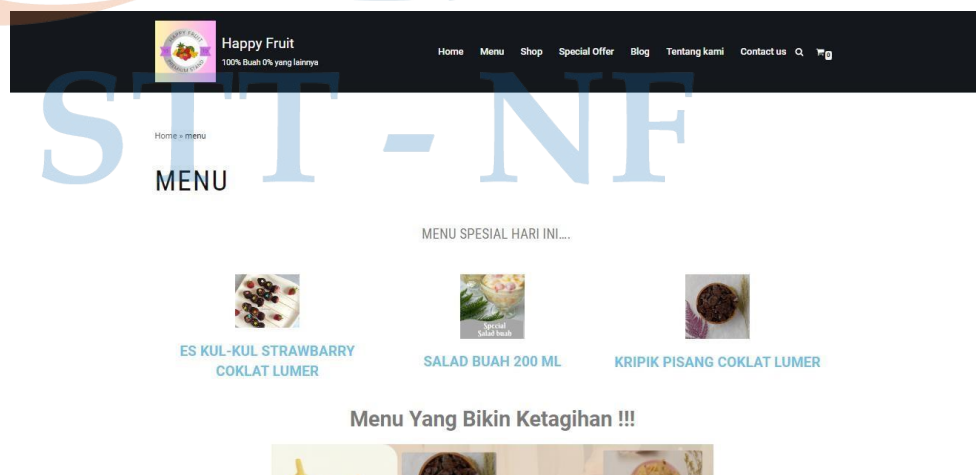
## 10. Halaman *Home User*



Gambar 21 Halaman *Home User*

Halaman *home user* adalah halaman utama yang dilihat ketika user mengakses *website* toko online *Happy Fruit*. Fungsinya adalah memberikan user informasi akses yang diperlukan untuk mengoperasikan menu serta fitur lainnya dengan mudah. *home* ini menjadi titik pusat yang memberikan ringkasan tentang aktivitas dan informasi penting terkait dengan akun pengguna.

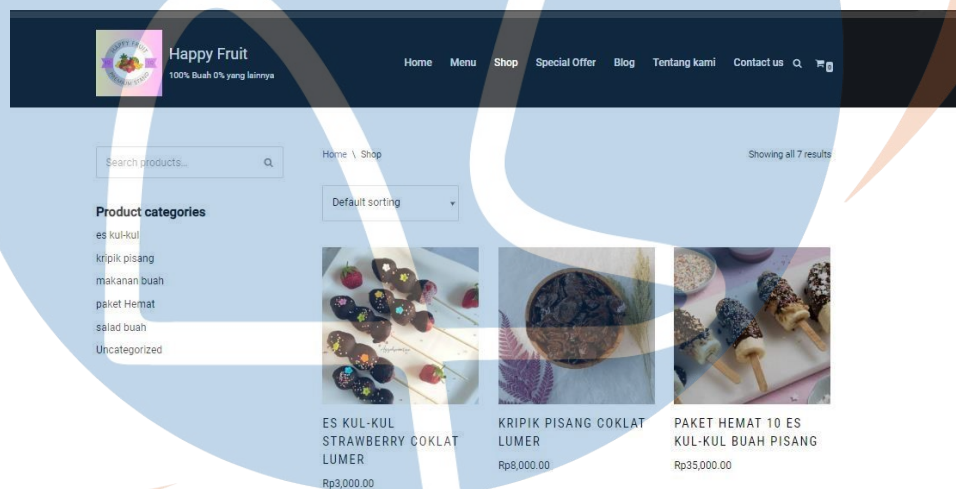
## 11. Halaman Menu Produk



Gambar 22 Halaman Menu Produk

Pada halaman menu produk, pengguna dapat menemukan berbagai pilihan menu yang tersedia di toko *Happy Fruit*. Halaman ini dapat memudahkan pelanggan dalam menjelajahi dan memilih produk yang mereka inginkan. Selain menampilkan semua menu reguler, halaman ini juga menyediakan informasi mengenai menu spesial yang berganti setiap minggu. Menu spesial ini dirancang untuk menawarkan variasi dan kejutan bagi pelanggan, dengan penawaran unik yang mungkin tidak tersedia di minggu-minggu sebelumnya. Dengan demikian, pengguna dapat merencanakan kunjungan mereka ke toko dengan lebih baik, serta menikmati berbagai penawaran menarik yang ditawarkan setiap minggunya.

## 12. Halaman *Shop*



*Gambar 23 Halaman Shop*

Pada halaman *Shop*, pengguna dapat menemukan informasi lengkap mengenai produk yang tersedia, termasuk harga dan kategori produk. Halaman ini dirancang untuk memudahkan konsumen dalam menelusuri dan memilih produk yang mereka inginkan. Berikut adalah rincian fitur yang tersedia di halaman *Shop*:

- Setiap produk yang tersedia di toko online *Happy Fruit* ditampilkan dengan jelas di halaman *Shop*. Pengguna dapat melihat berbagai

produk yang ditawarkan tanpa harus melakukan banyak klik atau navigasi.

- Produk-produk di halaman *Shop* dikategorikan dengan baik, sehingga memudahkan pengguna untuk menemukan jenis produk yang dicari. Misalnya, kategori bisa mencakup nemu Happy fruit yaitu salad buah, keripik buah, dan lain sebagainya.

### 13. Halaman *Spesial Offer*



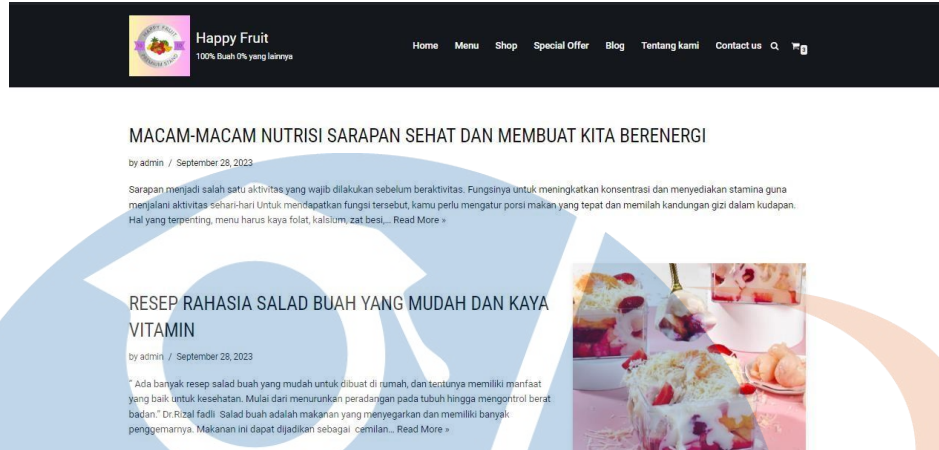
*Gambar 24 Halaman Spesial Offer*

Pada halaman *spesial offer* toko *happy fruit*, pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi lengkap dan terperinci mengenai berbagai promosi menarik yang sedang berlangsung. Halaman ini dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam mengakses detail promosi yang tersedia. Promosi ini mencakup beragam penawaran menarik, seperti diskon harga signifikan pada produk-produk tertentu, penawaran bundel.

Halaman ini juga menyajikan syarat dan ketentuan yang berlaku untuk setiap promosi, sehingga pelanggan dapat dengan mudah memahami dan memanfaatkan promosi tersebut tanpa kebingungan. Halaman ini memiliki hal penting yang terletak pada pembaruannya yang dilakukan secara berkala. Dengan melakukan pembaruan rutin, Happy Fruit memastikan bahwa pelanggan selalu memiliki akses ke promosi terbaru dan terbaik yang ditawarkan.



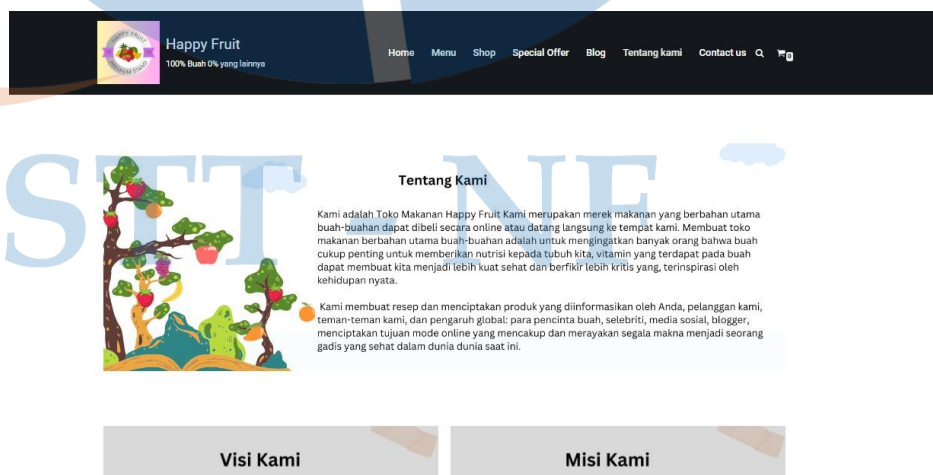
## 14. Halaman Blog



*Gambar 25 Halaman Blog*

Pada halaman Blog, pengguna dapat menemukan beragam informasi menarik tentang berbagai manfaat yang terkandung dalam buah-buahan. Setiap artikel di blog ini digunakan untuk memberikan wawasan baru dan inspirasi bagi pengguna yang ingin menjalani gaya hidup sehat. Dengan penjelasan yang mudah dipahami dan disertai tips praktis, halaman blog ini akan membantu pengguna membuat pilihan makanan yang lebih sehat.

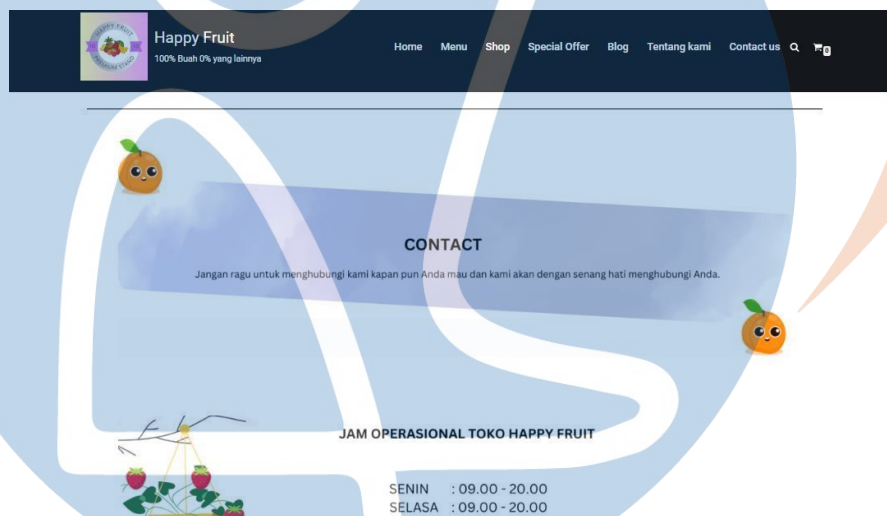
## 15. Halaman Tentang kami



*Gambar 26 Halaman Tentang Kami*

Pada halaman Tentang Kami, pengguna dapat mengetahui lebih dalam mengenai toko Happy Fruit dan nilai-nilai yang kami junjung. Kami juga berbagi visi dan misi Happy Fruit, yang mencerminkan tujuan kami untuk menjadi penyedia buah-buahan terdepan yang tidak hanya berfokus pada produk berkualitas tetapi juga pada layanan yang ramah dan berorientasi pelanggan. Halaman ini adalah jendela untuk memahami dedikasi kami dalam membangun hubungan yang kuat dan saling menguntungkan dengan pelanggan.

#### 16. Halaman *Contact Us*

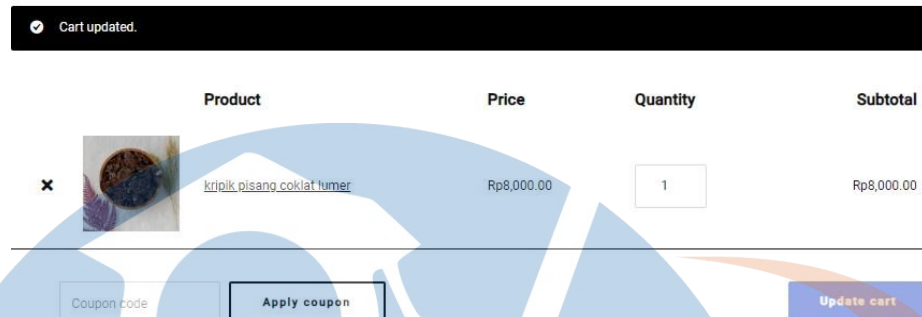


Gambar 27 Halaman *Contact Us*

Pada halaman *contact us*, pengguna dapat menemukan informasi lengkap untuk berkomunikasi dengan *Happy Fruit*. Di sini, pengguna akan mendapatkan detail kontak, termasuk nomor telepon, dan lokasi toko, sehingga memudahkan pengguna dalam mengajukan pertanyaan atau memberikan masukan. Selain itu, halaman ini juga menyediakan informasi tentang jam operasional kami, sehingga pengguna dapat merencanakan kunjungan dengan tepat.

## 17. Halaman Cart

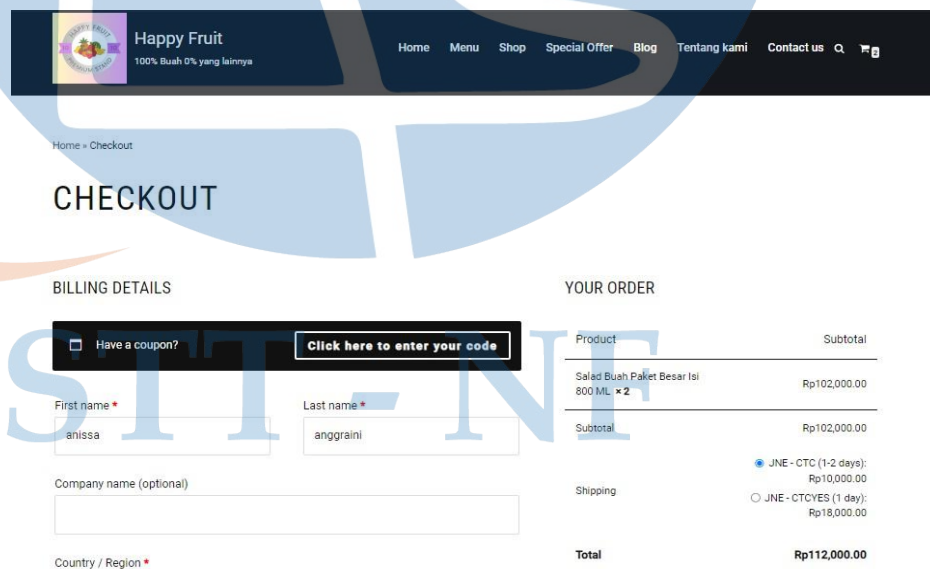
### CART



Gambar 28 Halaman Cart

Halaman ini ditampilkan sebelum pengguna melanjutkan ke proses *checkout*. Pada halaman ini, pengguna dapat mengelola produk yang ingin mereka pesan, termasuk menambah atau mengurangi jumlah barang dalam keranjang belanja (*cart*).

## 18. Halaman Checkout



Gambar 29 Halaman Checkout

Gambar 30 Halaman checkout

## CHECKOUT

Thank you. Your order has been received.

ORDER NUMBER: 585    DATE: Juni 23, 2024    EMAIL: anisaputrianggraini788@gmail.com    TOTAL: Rp18,000.00    PAYMENT METHOD: Cash on delivery

Pay with cash upon delivery.

### ORDER DETAILS

Product	Total
Kripik pisang coklat lumer * 1	Rp8,000.00
<b>Subtotal:</b>	<b>Rp8,000.00</b>
Shipping:	Rp10,000.00 via JNE - CTC (1-2 days)
Payment method:	Cash on delivery
<b>Total:</b>	<b>Rp18,000.00</b>

Gambar 31 Halaman Checkout

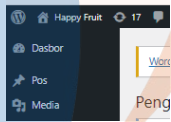

Halaman *checkout* merupakan bagian sangat penting dalam proses pembelian di website toko online *Happy Fruit*. Di halaman ini, user dapat mengisi formulir yang mencakup informasi seperti alamat pengiriman, data user, dan memilih opsi untuk ekspedisi dan metode pembayaran yang akan digunakan untuk menyelesaikan pembelian. Selain itu, halaman ini juga menampilkan total pembayaran yang harus dibayarkan sebelum user dapat melanjutkan proses transaksi.

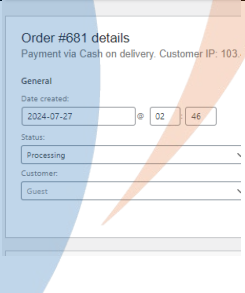
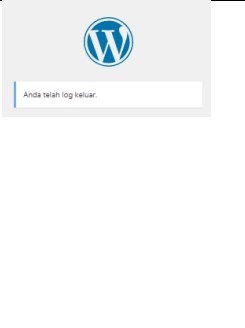
## 4.5 Pengujian Sistem

### 4.5.1 Black Box Testing

*Black box testing* adalah pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil input dan output dari perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode dari perangkat lunak. Pengujian dilakukan di akhir pembuatan perangkat lunak untuk mengetahui apakah *website* dapat berfungsi dengan baik. Pada pengujian sistem kali ini *black box testing* digunakan untuk menguji efisiensi *website* untuk mendukung toko happy fruit dalam memudahkan memberikan terkait informasi toko dan produk yang jual.

Tabel 8 Pengujian Black Box Sistem Admin

ID	Test	Skenario	Hasil seharusnya	Test result	Bukti gambar dan link
A-1	<i>Login</i> yang benar	Membuka halaman <i>website</i> Masukkan Nama pengguna : admin Password : Anissa7	Berhasil <i>login</i> dan kehalaman <i>dashboard</i>	Sudah sesuai	
A-2	<i>Login</i> yang salah	Membuka halaman <i>website</i> Masukkan Nama pengguna : admin Password : Anissa	Peringatan email atau password salah	Sudah sesuai	
A-3	Pengelolaan Ptoduk	Memasukan foto produk, memberikan informasi harga dan deskripsi produk	Produk yang dilampirkan muncul pada halaman shop	Sudah sesuai	<a href="http://happyfruit.infinityfreeapp.com/wp-admin/edit.php?post_type=product">happyfruit.infinityfreeapp.com/wp-admin/edit.php?post_type=product</a>
A-4	<i>Delete</i> dan edit produk	Menggunakan fitur <i>delete</i> produk dan	Produk hilang dari halaman	Sudah sesuai	<a href="http://happyfruit.infinityfreeapp.com/wp-admin">happyfruit.infinityfreeapp.com/wp-admin</a>

		edit pada produk	shop dan jika edit produk mengalami perubahan informasi pada halaman <i>shop</i> .		<a href="/edit.php?post_type=product">/edit.php?post_type=product</a>
A-5	Kategori Produk	Memberikan kategori pada produk saat akan di tampilkan pada <i>website</i>	produk muncul dalam satu kelompok kategori menu pada halaman <i>shop</i>	Sudah sesuai	<a href="http://happyfruit.infinityfreeapp.com/wp-admin/edit.php?post_type=product">happyfruit.infinityfreeapp.com/wp-admin/edit.php?post_type=product</a>
A-6	Mengelola Pesanan	Membuka halaman <i>order</i> dan dapat melihat pesanan pelanggan yang sudah <i>order</i> produk	Pesanan masuk dan muncul pada halaman <i>order</i>	Sudah sesuai	
A-7	Mengelola artikel	Membuat artikel dan melakukan posting pada <i>website</i>	Terdapat artikel pada halaman blog	Sudah sesuai	<a href="http://happyfruit.infinityfreeapp.com/wp-admin/edit.php">happyfruit.infinityfreeapp.com/wp-admin/edit.php</a>
A-8	Mengelola media	Memposting foto pada <i>website</i>	Seluruh foto tersimpan kedalam halaman media <i>website</i>	Sudah sesuai	<a href="http://happyfruit.Infinityfreeapp.com/wp-admin/upload.php">happyfruit.Infinityfreeapp.com/wp-admin/upload.php</a>
A-9	Logout halaman	Melakukan <i>logout</i> pada halaman <i>dashboard</i> website	Terdapat keterangan bahwa admin keluar saat <i>logout</i> dan kembali kehalaman awal login	Sudah sesuai	

Tabel 9 Pengujian Black Box Sistem User

ID	Test	Skenario	Hasil seharusnya	Test result	Bukti gambar dan link
U-1	Melihat halaman <i>dashboard</i>	Membuka link website happy fruit dan langsung masuk ke halaman 'Home' website	Menampilkan halaman <i>Home</i> pada website	Sudah sesuai	<a href="http://happyfruit.infinityfreeapp.com/">happyfruit.infinityfreeapp.com/</a>
U-2	Melihat Produk	Membuka halaman <i>Shop</i> dan langsung melihat pilihan produk yang tersedia	Menampilkan halaman <i>shop</i>	Sudah sesuai	<a href="http://happyfruit.infinityfreeapp.com/shop/">happyfruit.infinityfreeapp.com/shop/</a>
U-3	Halaman <i>cart</i>	Memasukan produk ke halaman <i>cart</i> untuk melakukan pembelian	Produk muncul pada halaman <i>cart</i>	Sudah sesuai	<a href="http://happyfruit.infinityfreeapp.com/cart/">happyfruit.infinityfreeapp.com/cart/</a>
U-4	Halaman <i>cart</i>	Menghapus produk pada halaman <i>cart</i>	Produk hilang pada halaman <i>cart</i>	Sudah sesuai	<a href="http://happyfruit.infinityfreeapp.com/cart/">happyfruit.infinityfreeapp.com/cart/</a>
U-5	<i>Order</i> produk	Melakukan pembelian produk pada website	Melihat informasi produk dan jumlah harga yang harus dibayar	Sudah sesuai	<a href="http://happyfruit.infinityfreeapp.com/checkout/">happyfruit.infinityfreeapp.com/checkout/</a>
U-6	<i>Order</i> produk	Memilih metode pembayaran yang diinginkan	Metode pembayaran berubah sesuai pilihan user	Sudah sesuai	<a href="http://happyfruit.infinityfreeapp.com/checkout/">happyfruit.infinityfreeapp.com/checkout/</a>
U-7	<i>Order</i> Produk	Mengganti metode pembayaran	Metode pembayaran berubah menjadi sesuai pilihan user	Sudah sesuai	<a href="http://happyfruit.infinityfreeapp.com/checkout/">happyfruit.infinityfreeapp.com/checkout/</a>

#### 4.5.2 Hasil UAT (*User Acceptance Testing*)

Selama proses UAT, user dan admin melakukan pengujian terhadap berbagai fitur dan *fungsi* website. Memastikan bahwa navigasi halaman mudah dipahami, informasi produk terpampang dengan jelas, dan proses pembayaran berjalan lancar. Selain itu, juga memeriksa *responsivitas website* terhadap berbagai perangkat dan browser yang digunakan.

##### 1. Hasil UAT Admin

Hasil pengujian UAT admin dilakukan oleh 2 (dua) orang yaitu pemilik toko dan admin online *Happy Fruit*. Peneliti menggunakan metode pengujian yang mengandalkan *Microsoft Excel* untuk mengelola data. *Microsoft Excel* digunakan untuk melacak dan menganalisis data dari hasil kuesioner, membangun model untuk analisis data, serta menuliskan rumus untuk melakukan perhitungan statistik. Data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk angka untuk memudahkan analisis [20].

Kuesioner diberikan kepada 2 (dua) orang yaitu admin dan pemilik toko *Happy fruit* yang akan mengelola *website*, kuesioner dalam bentuk *google form* dapat diakses pada link <https://forms.gle/DAGwbWUsXmQstpvA6> dan ini adalah hasil dari kuesioner.

##### A. Penentuan Skor

Penulis menggunakan jumlah skala dengan 4 sebagai nilai tertinggi pada bagian positif hal ini karena kuesioner bersifat penilaian positif. Penentuan skor akan dijelaskan pada tabel 9

Tabel 10 penentuan skor UAT admin

Skala Jawaban	Nilai Positif	Nilai Negative
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4



## B. Skor Maksimal dan Minimal Admin

Untuk dapat menentukan skor maksimal dapat diketahui dengan menggunakan rumus berikut.

$$\begin{array}{l} \text{Jumlah responden x Nilai skala tertinggi} \\ 2 \times 4 = 8 \end{array}$$

Menentukan skor minimal dapat diketahui dengan menggunakan rumus berikut.

$$\begin{array}{l} \text{Jumlah Responden x Nilai skala terendah} \\ 2 \times 1 = 2 \end{array}$$

## C. Interval

Setelah memahami nilai maksimum dan minimum yang dapat diperoleh, langkah selanjutnya adalah menentukan rentang nilai yang akan membantu dalam evaluasi keseluruhan. Rentang nilai ini penting untuk mengatur skala penilaian yang akan digunakan, memastikan bahwa setiap aspek atau variabel yang dinilai tercakup dengan baik. Metode untuk menentukan panjang interval skor dilakukan dengan menghitung persentase dari rentang nilai total.

$$\begin{array}{l} \text{Panjang interval / nilai skala} \\ 100 / 4 = 25 \\ 1 - 25 \end{array}$$

Dari hasil penghitungan jarak interval dari nilai terendah 0% hingga nilai tertinggi 100%. Berikut ini adalah nilai kriteria interpretasi skor berdasarkan interval

*Tabel 11 panjang interval*

Angka 0% - 24,99%	Sangat Tidak Setuju
Angka 25% - 49,99%	Tidak Setuju
Angka 50% - 74,99%	Setuju
Angka 75% - 100%	Sangat setuju

#### D. Hasil Analisis penghitungan Kuesioner

Untuk menganalisis hasil dari kuesioner dan menghitung keseluruhan jumlah skor, digunakan rumus berikut:

##### Rumus Mencari Indeks *Persentase*

$$\text{Total Skor} / \text{total nilai maksimum} \times 100$$

Rumus ini memungkinkan untuk menghitung jumlah keseluruhan skor berdasarkan respons dari setiap pertanyaan yang diberikan kepada responden. Dengan menghitung total skor, dapat diperoleh gambaran umum tentang *persepsi* dan tingkat kepuasan responden terhadap aspek yang dinilai dalam kuesioner.

Tabel 12 Penghitungan UAT Admin

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS	Total skor	presentase
1.	Berhasil <i>login</i> dan kehalaman <i>dashboard</i>	1	1	0	0	7	87,5%
2.	<i>Login</i> yang salah mendapatkan Peringatan email atau password salah	2	0	0	0	8	100%
3.	Pengelolaan Produk yang dilampirkan muncul pada halaman <i>shop</i>	2	0	0	0	8	100%
4.	Produk hilang dari halaman <i>shop</i> jika di hapus dan jika edit produk mengalami perubahan informasi pada halaman <i>shop</i> .	1	1	0	0	7	87,5%
5.	Produk muncul dalam satu kelompok	0	1	1	0	5	62,5%

	kategori menu pada halaman <i>shop</i> .						
6.	Mengelola artikel Membuat artikel dan melakukan posting pada <i>website</i> .	2	0	0	0	8	100%
7.	Seluruh foto tersimpan kedalam halaman media <i>website</i> .	2	0	0	0	8	100%
8.	Terdapat keterangan bahwa admin keluar saat sudah <i>logout</i> dan kembali ke halaman awal <i>login</i> .	2	0	0	0	8	100%
	Rata-rata						92,1%

Dari seluruh pertanyaan pada tabel 12 yang telah diuji dan dihitung memiliki hasil jumlah rata – rata *persentase* 92,1% yang dimana *skala persentase* menunjukkan bahwa website termasuk ke dalam kategori sangat setuju yang dapat disimpulkan bahwa bagian admin pada website yang telah *diimplementasikan* dapat digunakan dengan mudah dan membantu admin dalam mengatur produk dan informasi pada toko online *Happy Fruit*.

## 2. Hasil UAT User

Hasil dari pengujian sistem dilakukan melalui kuesioner untuk menilai sejauh mana desain dan pembangunan *website* toko online *Happy Fruit* memenuhi kebutuhan user. Evaluasi ini didasarkan pada tingkat kepuasan dari seluruh responden konsumen yang mengisi kuesioner.

Kuesioner disebar kepada konsumen menggunakan *Google Forms*, yang menghasilkan partisipasi dari 20 (dua puluh) responden yang telah mengunjungi website. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk

mengevaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan fitur-fitur website.

Dengan mengandalkan hasil dari kuesioner ini, peneliti dapat mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan atau penyesuaian lebih lanjut sebelum website diluncurkan secara resmi. Feedback dari konsumen sangat berharga untuk memastikan bahwa website tidak hanya berfungsi dengan baik secara teknis, tetapi juga memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna. Kuesioner yang diberikan kepada para konsumen dalam bentuk google form dapat diakses pada link berikut <https://forms.gle/foU4MxNfMicXNDRr8> dan ini adalah hasil dari kuesioner.

#### A. Penentuan Skor user

*Tabel 13 penentuan skor UAT user*

Skala Jawaban	Nilai Positif	Nilai Negative
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

#### B. Skor Maksimal dan Minimal

Untuk dapat menentukan skor maksimal dapat diketahui dengan menggunakan rumus berikut.

$$\begin{array}{l} \text{Jumlah responden x Nilai skala tertinggi} \\ 20 \times 4 = 80 \end{array}$$

Menentukan skor minimal dapat diketahui dengan menggunakan rumus berikut.

$$\begin{array}{l} \text{Jumlah Responden x Nilai skala terendah} \\ 20 \times 1 = 20 \end{array}$$

#### C. Interval

$$\begin{array}{l} \text{Panjang interval / nilai skala} \\ 100 / 4 = 25 \\ 1 - 25 \end{array}$$

Dari hasil penghitungan jarak interval dari nilai terendah 0% hingga nilai tertinggi 100%. Berikut ini adalah nilai kriteria *interpretasi* skor berdasarkan interval.

*Tabel 14 panjang interval user*

Angka 0% - 24,99%	Sangat Tidak Setuju
Angka 25% - 49,99%	Tidak Setuju
Angka 50% - 74,99%	Setuju
Angka 75% - 100%	Sangat setuju

D. Hasil Analisis penghitungan Kuesioner

Untuk menganalisis hasil dari kuesioner dan menghitung keseluruhan jumlah skor, digunakan rumus berikut:

Rumus Mencari Indeks Persentase

$$\text{Total Skor} / \text{total nilai maksimum} \times 100$$

*Tabel 15 Hasil UAT User*

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS	Total skor	presentase
1.	Apakah anda dapat melihat <i>katalog</i> produk pada website <i>happy fruit</i> ?	14	6	0	0	74	92,50%
2.	Apakah fitur pencarian produk mudah digunakan ?	13	7	0	0	73	91,25%
3.	Apakah filter pencarian (misalnya kategori, harga, dsb.) berfungsi dengan baik?	11	9	0	0	71	88,75%
4.	Apakah anda dapat melakukan <i>checkout</i> produk pada <i>website happy fruit</i> ?	9	11	0	0	69	86,25%
5.	Apakah anda dapat menambah atau mengurangi produk halaman <i>cart</i> pada <i>website</i> dengan mudah ?	10	10	0	0	70	87,50%
6.	Apakah berbagai metode pembayaran tersedia dan berfungsi dengan baik?	13	7	0	0	73	91,25%

7.	Apakah anda dapat melihat biaya ongkir saat akan melakukan <i>checkout</i> produk pada <i>website</i> ?	9	11	0	0	69	86,25%
8.	Apakah halaman artikel pada <i>website</i> mudah untuk di akses?	11	9	0	0	71	88,75%
9.	Apakah tampilan <i>website</i> ini menarik ?	12	6	2	0	70	87,50%
10.	Apakah <i>website</i> ini mudah untuk digunakan?	9	11	0	0	69	86,25%
11.	Apakah penggunaan <i>font</i> dan warna pada <i>website</i> sudah sesuai?	9	6	5	0	64	80,00%
	Rata-Rata						87,84%

Berikut ini adalah penjelasan hasil analisis penghitungan dari kuesioner yang telah disebar dan diisi oleh responden pada tabel 15.

1. Dari pertanyaan kuesioner, skor yang didapatkan adalah 74, yang Dimana hasil *presentase* nya 92,50% dari *skala presentase* yang digunakan. Menurut tabel 14, *presentase* ini termasuk dalam kategori "sangat setuju". Oleh karena itu, kesimpulan dari hasil ini adalah bahwa pengguna dapat melihat halaman katalog produk pada *website* dengan tingkat persetujuan atau kepuasan yang tinggi.
2. Dari pertanyaan kedua dalam kuesioner, skor yang diperoleh adalah 73, yang dimana hasil *presentase* nya 91,25% dari *skala presentase* yang digunakan. Menurut tabel 14, *presentase* ini termasuk dalam kategori "sangat setuju". Dengan demikian kesimpulan dari hasil ini adalah bahwa pengguna dapat melakukan pencarian produk dengan tingkat persetujuan atau kepuasan yang tinggi terhadap kemampuan untuk melakukan tindakan tersebut di *website* yang bersangkutan.

3. Dari pertanyaan ketiga dalam kuesioner, skor yang diperoleh adalah 71, yang dimana hasil *presentase* nya adalah 88,75% dari *skala presentase* yang digunakan. Menurut tabel 14, *presentase* ini termasuk dalam kategori "sangat setuju". Dengan demikian, kesimpulan dari hasil ini adalah bahwa pengguna dapat melakukan pencarian produk berdasarkan kategori pada halaman *website* dengan tingkat persetujuan atau kepuasan yang tinggi.
4. Pada pertanyaan keempat dari pertanyaan kuesioner hasil penghitungan mendapatkan skor 69 dan mendapatkan jumlah *presentase* 86,25% dimana *skala presentase* yang terdapat dalam tabel 14 menunjukkan bahwa pertanyaan termasuk ke dalam kategori sangat setuju, yang dimana memiliki kesimpulan bahwa user berhasil melakukan checkout produk pada *website*.
5. Dari hasil penghitungan dalam pertanyaan kelima dari kuesioner, skor yang diperoleh adalah 70, yang setara dengan 87,50% dari *skala presentase* yang digunakan. Menurut tabel 14, *presentase* ini termasuk dalam kategori "sangat setuju". Oleh karena itu, kesimpulan dari hasil ini adalah bahwa pengguna dapat menambah atau mengurangi produk pada halaman *cart* (keranjang belanja) pada *website* dengan mudah.
6. Dari pertanyaan keenam dalam kuesioner, skor yang diperoleh adalah 73, setara dengan 91,25% dari *skala presentase* yang digunakan. Menurut tabel 14, *presentase* ini termasuk dalam kategori "sangat setuju". Dengan demikian, kesimpulan dari hasil ini adalah bahwa pengguna dapat memilih metode pembayaran saat akan melakukan *checkout* menu produk.
7. Dari pertanyaan ketujuh dalam kuesioner, skor yang diperoleh adalah 69, yang setara dengan 86,25% dari *skala presentase* yang digunakan.

Menurut tabel 14, *persentase* ini termasuk dalam kategori "sangat setuju". Dengan demikian, kesimpulan dari hasil ini adalah bahwa pengguna dapat melihat biaya ongkir saat akan melakukan *checkout* produk dengan tingkat persetujuan atau kepuasan yang tinggi terhadap kemampuan mereka untuk melakukan tindakan tersebut di *website* yang bersangkutan.

8. Pada pertanyaan kedelapan dari pertanyaan kuesioner hasil penghitungan yang dilakukan mendapatkan skor 71 dan mendapatkan jumlah *persentase* 88,75% dimana *skala persentase* pada tabel 14 menunjukkan bahwa pertanyaan termasuk ke dalam kategori sangat setuju, yang memiliki kesimpulan bahwa user mengakses halaman informasi artikel dengan mudah.
9. Pada pertanyaan kesembilan dari pertanyaan kuesioner hasil penghitungan yang dilakukan mendapatkan skor 70 dan mendapatkan jumlah *persentase* 87,50% dimana *skala persentase* pada tabel 14 menunjukkan bahwa pertanyaan termasuk kedalam kategori sangat setuju, yang memiliki kesimpulan bahwa tampilan website yang dibuat menarik.
10. Pada pertanyaan kesepuluh dari pertanyaan kuesioner hasil penghitungan yang dilakukan mendapatkan skor 69 dan mendapatkan jumlah *persentase* 86,25% dimana *skala persentase* pada tabel 14 menunjukkan bahwa pertanyaan termasuk ke dalam kategori sangat setuju, yang memiliki kesimpulan bahwa website sangat mudah digunakan oleh user.
11. Dari pertanyaan kesebelas dalam kuesioner, skor yang diperoleh adalah 64, setara dengan 80,00% dari *skala persentase* yang digunakan. Menurut tabel 14, *persentase* ini termasuk dalam kategori "sangat setuju". Oleh karena itu, kesimpulan dari hasil ini adalah bahwa pengguna setuju bahwa penggunaan *font* dan warna pada *website* sudah



sesuai, namun masih ada ruang untuk perbaikan agar menjadi lebih baik dan menarik.

Dari seluruh pertanyaan pada tabel 15 yang telah diuji dan dihitung memiliki jumlah rata – rata *persentase* 87,84 yang dimana *skala persentase* pada tabel 13 menunjukkan bahwa website termasuk ke dalam kategori sangat setuju yang dapat disimpulkan bahwa *website* yang telah diimplementasikan dapat memudahkan user dalam melakukan pembelian menu produk pada toko online *Happy Fruit*.

#### 4.5.3 Evaluasi sistem

Dengan adanya *website* toko online ini diharapkan dapat memberikan perubahan baru terhadap sistem penjualan dan pemasaran produk pada toko *happy fruit* menjadi lebih baik lagi dari yang sebelumnya. Untuk dapat mengetahui apakah sistem yang sebelumnya memiliki perubahan pada sistem yang telah dibuat, maka akan dijelaskan dalam bentuk tabel sebagai bahan perbandingan antara sebelum dan sesudah adanya sistem berupa *website* toko online, berikut adalah tabel sistem penjualan sebelumnya.

Tabel 16 Evaluasi sistem

No	Sistem	Sebelum	Setelah diperbaharui
1.	Promosi	Promosi sebelum nya adalah hanya menggunakan aplikasi <i>WhatsApp</i> dengan memanfaatkan status <i>whatsapp</i> sebagai media promosi produk.	Promosi dapat dilakukan dengan memanfaatkan <i>website</i> yang telah dibuat yaitu dapat membuat artikel untuk menambah jangkauan konsumen dan membuat informasi promo pada <i>website</i> .
2.	Pemesanan	Pemesanan sebelum adanya sistem adalah dengan data langsung ke toko atau chat pada aplikasi <i>whatsapp</i> untuk melakukan pembelian.	Pemesanan dapat dilakukan melalui <i>website</i> toko online <i>Happy fruit</i> secara langsung.

3	Melihat menu produk	Untuk dapat mengetahui menu produk yang ada konsumen harus data ke toko atau melihat pembaharuan status pada <i>whatsapp</i>	Untuk melihat menu yang ada dapat langsung dilihat dari website tanpa harus datang ke toko
---	---------------------	--	--



STT - NF

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan mengenai Kesimpulan dan saran mengenai pembuatan rancang bangun *website* toko online menggunakan *wordpress* pada toko *Happy Fruit*.

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada tugas akhir yang berjudul “Rancang Bangun *Website* Toko Online *Happy Fruit* Menggunakan CMS *Wordpress*” dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Dalam memahami kebutuhan toko *Happy fruit* untuk meningkatkan penjualan yaitu dengan melakukan wawancara kepada pemilik toko dan melakukan analisis terkait proses transaksi penjualan yang sedang berjalan.
- 2) Merancang *website* toko online pada toko *Happy Fruit* menggunakan CMS *WordPress*, terdapat beberapa langkah penting. Pertama, memilih tema yang sesuai dan *responsif* untuk memastikan *website* tampil baik di semua perangkat. *Plugin WooCommerce* digunakan untuk fitur toko online karena mudah diatur dan lengkap. Desain *navigasi* yang sederhana dan tampilan yang menarik sangat penting untuk memberikan pengalaman pengguna yang baik. Perancangan pada *website* toko online dibuat dalam bentuk *use case diagram*.
- 3) *Implementasi website* toko online melibatkan beberapa tahapan teknis. Pertama, memilih penyedia *hosting* yang terpercaya dan menginstal *WordPress* pada server. Kemudian, *WooCommerce* dikonfigurasi untuk mengatur produk, metode pembayaran, dan pengiriman. Penting juga untuk menguji semua fitur untuk memastikan semuanya berjalan dengan baik. Setelah semua siap, *website* dapat diluncurkan. Pemeliharaan rutin diperlukan untuk memastikan *website* tetap aman dan berfungsi dengan baik. Pembuatan

website toko online untuk penjualan telah selesai diinstalasikan dengan nama domain [happyfruit.infinityfreeapp.com](http://happyfruit.infinityfreeapp.com).

- 4) Berdasarkan evaluasi menggunakan metode *black box* dan *user acceptance testing* (UAT) sebagai penghitungan pengujian terakhir, toko online berbasis website ini telah terbukti efektif dalam memenuhi semua kebutuhan fungsional sebagai *platform* penjualan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa toko online ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,84%, mencerminkan tingkat kesetujuan yang tinggi dari pengguna terhadap fitur-fitur yang disediakan. Ini mengindikasikan bahwa toko online ini dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan transaksi pembelian produk, dengan antarmuka yang mudah diikuti dan dipahami.

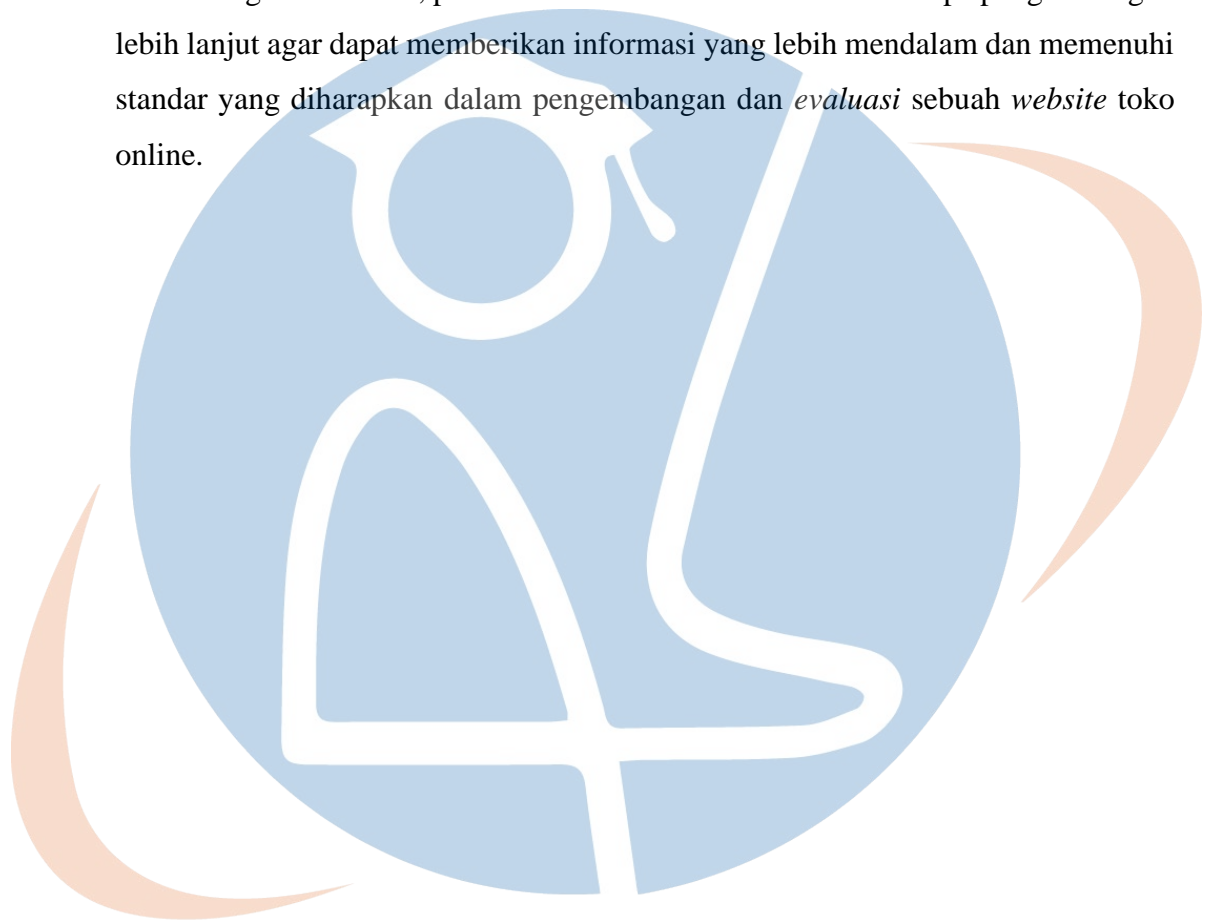
## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, penulisan tugas akhir dengan judul "Rancang Bangun *Website* Toko Online *Happy Fruit* dengan *CMS WordPress*" telah selesai. Sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, berikut beberapa saran yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah:

1. Perlu diperhatikan bahwa *implementasi web security HTTPS* belum sepenuhnya optimal, dan dibutuhkan pengembangan lebih lanjut untuk memastikan keamanan data pengguna yang lebih baik. Selain itu, pentingnya memiliki *database* untuk admin agar dapat mengakses dan mengelola data pengguna dengan *efisien*.
2. Memerlukan pengembangan lebih lanjut terkait fitur-fitur yaitu optimasi SEO untuk meningkatkan performa website dan sebagai *visibilitas online* pada *website*.

3. Disarankan untuk memperbanyak jumlah responden dalam pengujian untuk mendapatkan hasil yang lebih *representatif* dan maksimal dalam menguji kinerja dan *responsivitas website*.

Dengan demikian, penelitian ini masih memerlukan beberapa pengembangan lebih lanjut agar dapat memberikan informasi yang lebih mendalam dan memenuhi standar yang diharapkan dalam pengembangan dan *evaluasi* sebuah *website* toko online.



STT - NF

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Muhammad, k. Rezki dan Kasmawi, “Rancang bangun website toko online menggunakan metode waterfall,” *InfoTekJar*, vol. I, no. 2, p. 98, 2018.
- [2] A. Fifit , T. Rasyid dan A. J. Aad, “Perancangan sistem E-commerce untuk penjualan pakaian pada toko A&S,” *Media neliti*, vol. 6, no. 265-8704, p. 71, 2020.
- [3] P. Alicia , “Statistik E-niaga: Tolok ukur & pertumbuhan industri,” Emarketer, 08 januari 2022. [Online]. Available: emarketer-com.
- [4] M. Diki, “Jumlah Penjualan Produk Makanan dan Minuman di E-Commerce Naik 75% Jelang Ramadan,” industri kontan.co.id, 02 maret 2024. [Online]. [Diakses 30 maret 2024].
- [5] D. P. Ridandi, “Beberapa Fakta dan Statistik Menarik tentang WordPress di 2023,” Nigahoster blog, 2 januari 2023. [Online].[Diakses 03 april 2024].
- [6] H. janry dan simanungkalit, “konsep dasar sistem informasi,” dalam *pengertian sistem dan sistem informasi*, pustaka, 2012, p. 1.2.
- [7] Asnawati, H. Reza dan K. Indra , “Pembuatan E-commerce pada raja komputer menggunakan bahasa pemrograman php dan database MySQL,” *unived*, p. 54, 2021.
- [8] A. W. Aceng , “Analisis metode waterfall untuk perkembangan sistem informasi,” *STMIK Sumedang*, 2020.
- [9] A. W. Aceng , “Analisis metode waterfall untuk pengembangan sistem informasi,” *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, 2020.

- [10] A. P. Sendy , “Apa saja pengertian dan manfaat dari infinityfree,”  
powercode,28Maret2023.[Online].Available:blogs.powercode.id.  
[Diakses 8 Agustus 2024].
- [11] S. Rahman, dalam *Buku satu panduan membuat website dengan  
wordpress 5 plus*, Elex Media Komputindo, 2019, p. V.
- [12] S. Rahman, dalam *Buku Sakti SEO WordPress dan Joomla*, Elex  
Media Komputindo, 2018.
- [13] R. Darin, “Memahami Woocommerce Adalah Beserta Fitur  
Andalannya,” Jubelio blog, 07 Desember 2021. [Online].
- [14] S. Rahman, dalam *Buku Sakti SEO WordPress dan Joomla*, Elex  
Media Komputindo, 2018, p. 90.
- [15] M. Reza , F. Yoki dan Hairil, “sistem informasi pelayanan donatur  
pada komunitas 1000 guru kalimantan barat berbasis website,”  
*informatika*, vol. 11, 2019.
- [16] A. C. Miftha, S. Arief dan L. Anastasya , “Analisa User Acceptaince  
testing terhadap sistem informasi pengelolaan bedah rumah di dinas  
perusahaan rakyat dan kawasan permukiman kabupaten jepara,”  
*IJTIS*, vol. 3, pp. 36-41, 2021.
- [17] W. A. Ketut , . Y. A. Gede Made dan P. W. Dewa Ayu , “emanfaatan  
Application Programming Interface Midtrans dan Raja Ongkir  
Untuk Membangun Enterprise Application Integration,” 2021.
- [18] A. R. Gilang dan . A. Meilan, “Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai  
Media Pembelajaran Masa Kini,” 28 April 2022.
- [19] R. Siti , . M. Sukma dan Linda , Kemampuan pemahaman konsep dan  
resiliensi matematika dengan microsoft exel, CV. Tre Alea Jacta  
Pedagogie, 2020.

## LAMPIRAN

### A. User persona

*User persona* mencakup informasi tentang biodata calon pengguna, termasuk latar belakang, usia, pendidikan, dan pekerjaan mereka. Selain itu, persona juga mencakup detail mengenai perilaku mereka dalam menggunakan website, tujuan yang ingin dicapai.

Pemahaman tentang kebutuhan dan harapan pengguna dalam website toko online. User persona ini diilustrasikan dengan profil calon pengguna bernama Rahma syafanida, seorang mahasiswi yang tinggal di Depok. Dengan menyajikan persona ini, penulis dapat menggambarkan secara konkret karakteristik serta kebutuhan yang spesifik dari segmen pengguna tertentu, memungkinkan pengembangan website yang lebih terfokus dengan target pengguna. Berikut adalah hasil *ilustrasi* dari *user persona* tersebut:

**My profile**

Rahma syafanida  
22 Tahun  
perempuan  
Mahasiswi Universitas UHAMKA  
Depok

**RAHMA SYAFANIDA**

MAHASISWI KESEHATAN MASYARAKAT

**Deskripsi**  
Rahma adalah seorang mahasiswi fakultas ilmu kesehatan masyarakat, perempuan berumur 22 tahun yang sangat menyukai makanan sehat tapi unik dan tetap enak selalu memiliki jadwal makan yang tertata dan minum yang cukup untuk menjaga kesehatan.

**Interests**

- Mencoba banyak menu makanan sehat
- fotografi
- Memasak makanan sehat

**Sosial media**

★★★★★  
★★★★★

**personality**  
" Akan sangat menyenangkan jika bisa bermanfaat untuk masyarakat dan mengajak banyak orang untuk lebih peduli terhadap kesehatan mereka dan memberikan edukasi pentingnya mengkonsumsi makanan yang sehat dan air yang cukup."

**Needs & expectations:**

- Memberikan banyak ilmu dan edukasi untuk menjaga kesehatan tubuh.
- Menggunakan sosial media untuk memberikan resep makanan sehat kepada banyak orang.

**Motivasi**

- Mencoba lebih banyak resep makanan sehat.
- Memaksimalkan waktu untuk membuat konten tentang manfaat menjaga dalam mengkonsumsi makanan untuk hidup lebih sehat tapi tetap tidak ketinggalan banyak hal.



B. Wawancara Dengan Pemilik Toko Happy Fruit.

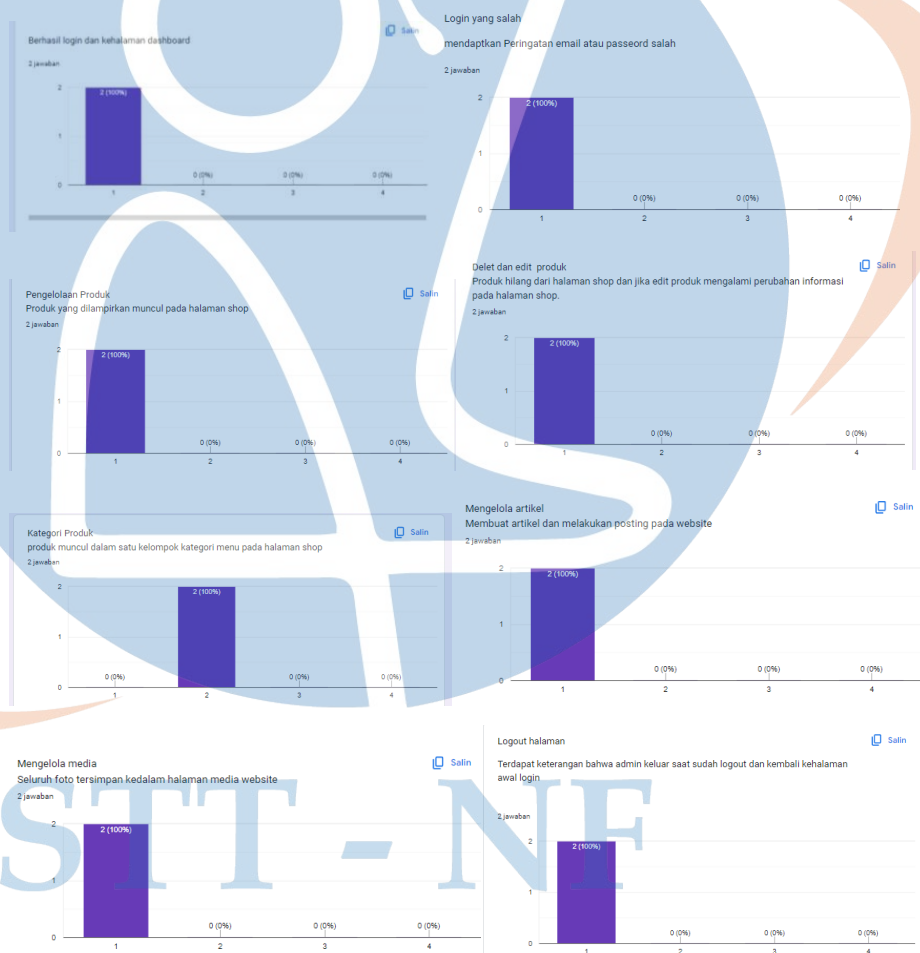
No	Pertanyaan	Narasumber
1.	Nama	Rini Marliani
2.	Usia	24 Tahun
3.	Domisili	Depok
4.	Pendidikan terakhir	SMK Farmasi
5.	Perkerjaan	Pemilik Toko Happy fruit
6.	Bisakan anda jelaskan secara singkat tentang bisnis toko <i>Happy fruit</i> secara singkat ?	Toko <i>Happy fruit</i> itu adalah toko yang bahan utama makanannya adalah buah-buahan, memiliki 3 menu utama yaitu salad buah, kripik buah pisang dan buah beku yang dibaluri saus manis.
7.	Apa yang memotivasi untuk akhirnya membuka toko <i>happy fruit</i> ?	Motivasi awal nya itu karena aku tidak terlalu menyukai buah yang langsung dimakan, tapi sangat suka kalau buah yang di kreasi campur atau yang keliatan nya menarik seperti kripik buah dan lainnya, karena buah salah satu yang baik untuk di konsumsi tubuh jadi aku termotivasi untuk membuka toko <i>happy fruit</i> ini agar temen-temen yang sama kaya aku bisa mengkonsumsi buah segar dengan cara yang berbeda.
8.	Siapa target pasar utama untuk bisnis ini ?	Target pasar nya itu remaja, dewasa dan orang tua. Remaja dan orang desawa sekarang itu menurutku suka makanan yang unik-unik dan mau coba makanan yang mereka lihat enak dibandingkan makan buah yang langsung saja, kalau

		orang tua itu biasanya lebih ke untuk cemilan anak nya.
9.	Bagaimana proses transaksi pembelian yang sedang berjalan saat ini ?	Saat ini untuk proses jual beli nya kita di toko saja, jadi pembeli datang ke toko liat menu yang kami berikan dan kalau menu produk ada baru bisa melakukan pembelian.
10.	Adakah kesulitan dalam proses penjualan yang sedang berjalan saat ini?	Kesulitan yang besar sejauh ini tidak ada, hanya beberapa hal seperti banyak makan waktu dengan harus menjelaskan beberapa menu produk yang ada kepada setiap konsumen yang ingin membeli produk dan toko cukup sulit dikenal secara luas karena hanya di perkenalkan di sekitar toko dan <i>whatsApp</i> saja.
10.	Apakah anda pernah berbelanja menggunakan <i>website</i> dari toko online ?	Iya, pernah beberapa kali tidak banyak kalau untuk beli, tapi sering buka untuk melihat produk nya.
11.	Kenapa anda menggunakan <i>website</i> toko online untuk berbelanja?	Karena lebih mudah untuk mengetahui produk yang ada dan bisa langsung tahu diskon dan harganya.
12.	<i>Website</i> toko online seperti apa yang kamu bayangkan untuk toko <i>Happy Fruit</i> ?	Sangat ingin <i>website</i> toko online yang bisa langsung menampilkan produk sama harga nya dan yang ada keterangan biaya ongkir agar konsumen bisa langsung melihat total keseluruhan biaya nya, bisa buat artikel untuk menjelaskan kepada konsumen tentang manfaat dan vitamin yang terkandung pada buah alasan utama nya agar

		mereka tidak hanya makan buah tapi juga tau manfaat dari yang mereka makan.
13.	Bagaimana membayangkan desain desain <i>visual website</i> toko online untuk toko <i>happy fruit</i> ?	<i>Website</i> yang aku bayangkan itu untuk tampilan nya tidak terlalu banyak lebih ke buah kan banyak warnanya jadi akan bagus kalau <i>website</i> nya memiliki warna yang cerah dan bikin terasa segar saat dilihat seperti warna pink, merah, kuning dan biru.
14.	Apakah Anda memiliki pedoman atau elemen branding seperti logo, warna, font yang harus diterapkan pada <i>website</i> ?	Untuk toko <i>happy fruit</i> kami hanya memiliki logo dan <i>tagline</i> saja. <i>Tagline</i> nya : 100% buah 0% yang lainnya.
15.	Contoh website lain apa yang menurut Anda memiliki desain dan <i>fungsionalitas</i> yang baik?	Saya suka tampilan <i>visual</i> dan <i>navigasi</i> dari <i>website</i> wardah. Desainnya sangat elegan dan minimalis, mereka fokus pada gambar produk yang besar dan berkualitas tinggi. Halaman produk nya menampilkan kombinasi warna yang khas dan seperti wardah banget.
16.	Fitur utama apa saja yang Anda butuhkan untuk website toko online <i>Happy Fruit</i> ini?	Yang ada tampilan produk yang sudah berserta hatganya, tampilan menu agar memudahkan konsumen, berharap ada tampilan untuk artikel dan ada informasi biaya ongkir nya juga yang memudahkan konsumen untuk mengetahui informasi tentang toko <i>Happy fruit</i> .

17.	Apa harapan anda setelah nanti nya <i>website</i> toko online <i>Happy Fruit</i> selesai dibuat?	Bisa lebih memudahkan konsumen dalam melihat produk dan melakukan pembelian dan toko <i>happy fruit</i> bisa lebih banyak di kenal oleh banyak orang biar lebih banyak orang – orang yang makan buah.
-----	--	---

### C. Hasil kuesioner UAT Admin



## D. Hasil kuesioner UAT User

