

Rancang Bangun Sistem *E – Commerce* Berbasis *Website* Menggunakan Metode RAD (*Rapid Application Development*) Pada Juiweaprent

Mohammad Rafdhani Faishal
 Rekayasa Perangkat Lunak
 Universitas Telkom Purwokerto
 Purwokerto, Indonesia
 rafdhani@student.telkomuniversity.ac.id

Alon Jala Tirta Segara, S.Kom.,
 M.Kom
 Rekayasa Perangkat Lunak
 Universitas Telkom Purwokerto
 Purwokerto, Indonesia
 alon@telkomuniversity.ac.id

Maryona Septiara S.Pd, M.Kom
 Rekayasa Perangkat Lunak
 Universitas Telkom Purwokerto
 Purwokerto, Indonesia
 septiara@telkomuniversity.ac.id

Abstrak---Juiweaprent merupakan salah satu penyedia jasa penyewaan *cosplay costume* dan aksesoris pembantu *cosplay* yang berbasis di Purbalingga. Hingga saat ini, Juiweaprent telah menyediakan puluhan kostum yang siap untuk disewa. Dalam proses bisnisnya, Juiweaprent menggunakan media sosial untuk proses transaksi. Namun menurut founder Juiweaprent menggunakan media sosial saja tidak cukup. Founder membutuhkan suatu *website* untuk membantu pekerjaan sekaligus menaikkan citra usaha mereka. Oleh karena itu, founder ingin memiliki sebuah platform *website* agar mereka lebih mudah untuk mengelola data sewa yang masuk. Dalam sebuah *website*, kenyamanan pengguna merupakan hal yang sangat penting. Oleh karena itu dibuatlah sebuah rekomendasi rancangan *website* Juiweaprent agar memberikan kenyamanan kepada pelanggan ketika sedang mengakses *website* Juiweaprent. Metode yang digunakan dalam perancangan *website* Juiweaprent yaitu pendekatan *Rapid Application Development (RAD)*. Dengan pendekatan ini, pengembang dapat mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang kebutuhan dan harapan pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan lebih relevan.

Kata kunci— Cosplay, Penyewaan, *Rapid Application Development*, Sistem Pembukuan, *Website*, *E - Commerce*

I. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dari tahun ke tahun membawa dampak yang besar pada kehidupan manusia[1]. Kemajuan teknologi hampir memengaruhi seluruh aspek dalam kehidupan, di mana pengaruh teknologi menjadi suatu hal yang tidak bisa terpisahkan dari segala aspek. Salah satu jenis teknologi baru yang dikenal sebagai *website* memungkinkan penggunaan untuk memanfaatkan sarana digital dan internet untuk membuat desain produk yang mudah dilihat dan digunakan. Hal ini juga meningkatkan kemudahan dan kenyamanan pengguna saat menggunakan barang atau jasa tersebut[2].

Dengan laju pesatnya perkembangan teknologi, maka munculah tren baru bernama *Cosplay*. Memasuki tahun

2000an, perkembangan internet dan gambar digital membawa *cosplay* menjadi salah satu budaya populer Jepang di mata dunia[3]. Kata *cosplay* berasal dari kata – kata bahasa Inggris yaitu *costume* and *play*, yang dimana sekarang menjadi salah satu budaya yang populer di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Kata *costume* (kostum) berarti bahwa seseorang memerlukan pakaian atau aksesoris untuk menjadi karakter tertentu, sedangkan *play* (bermain) berarti melakukan kegiatan untuk mengimpresikan karakter[3]. Maka dari itu dapat disimpulkan *cosplay* adalah seseorang yang memakai pakaian lengkap dengan aksesoris dan dandanan yang mirip dengan karakter dari *anime*, *video game*, dan mengikuti gerakan yang meniru dari suatu karakter tertentu.

Tren *cosplay* yang semakin diminati mendorong munculnya usaha toko penyewaan kostum. Semakin banyaknya acara - acara seperti festival budaya jepang, perlombaan *cosplay*, dan acara festival *pop culture* membuat kebutuhan akan *cosplay* semakin meningkat. Namun, tidak semua orang mampu untuk membeli kostum dan perlengkapan *cosplay* yang harganya relatif mahal dan penggunaan yang terbatas. Hal inilah yang kemudian membuka peluang usaha penyewaan kostum *cosplay* sebagai solusi praktis dan ekonomis bagi para *cosplayer*. Usaha persewaan ini tidak hanya menyediakan kostum, tetapi juga aksesoris pendukung sehingga memberikan nilai tambah bagi para pelanggan. Pada penelitian ini, peneliti diberi kesempatan untuk meneliti salah satu tempat persewaan kostum *cosplay* yang berlokasi di Purbalingga, Jawa Tengah dengan nama usaha Juiweaprent dengan Jui selaku pemilik dan pendiri dari Juiweaprent.

Informasi yang diperoleh dari proses wawancara dengan Jui selaku pemilik Juiweaprent pada tanggal 3 Juni 2024 disimpulkan bahwa masalah yang didapatkan berupa adanya ketidakefisienan karena Jui harus menginput data barang sewa dan membuat katalog barang sewa. Masalah lain yang didapatkan oleh Jui yaitu berupa pencatatan finansial. Dalam melakukan pencatatan finansial, Jui masih menggunakan metode penghitungan manual sehingga rawan terjadinya kesalahan penghitungan. Selain itu, Juiweaprent juga kerap kali mendapatkan keluhan dari pelanggan berupa status

barang sewa yang terlambat di *update* sehingga terjadinya pesan ganda pada barang sewa yang sama minim untuk dihindari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Jui, sistem *e-commerce* berbasis *website* dinilai menjadi solusi untuk menjawab masalah yang ada pada Juiweaprent. Maka dibuat perancangan sistem *e-commerce* untuk memudahkan proses pengelolaan data barang sewa, data transaksi, dan sekaligus menambah citra pada Juiweaprent sesuai dengan apa yang diinginkan oleh Juiweaprent. Dengan memiliki *website* yang berkualitas, maka akan mendapatkan hasil yang lebih baik dan keunggulan dibandingkan dengan pesaing[5].

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, Penelitian ini dilakukan untuk membangun sistem *e-commerce* berbasis *website* pada Juiweaprent. Metode yang digunakan untuk merancang sistem tersebut adalah metode *Rapid Application Development (RAD)*. Penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman *JavaScript* untuk membangun sistem *e-commerce* tersebut. Pengujian fungsional sistem dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox Testing*.

Harapan penerapan dari metode *Rapid Application Development* ini dapat memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan serta meningkatkan kepuasan pengguna. Sistem *e-commerce* Juiweaprent juga memungkinkan Jui selaku pemilik Juiweaprent dapat membaca data sewa yang masuk dengan lebih mudah serta memudahkan pekerjaan dalam hal pembukuan. Selain itu, sistem ini diharapkan bisa menjadi jembatan antara *customer* dan Juiweaprent.

II. KAJIAN TEORI

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan perancangan aplikasi *web* khususnya *e-commerce web*, terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Adapun perbedaan dari segi permasalahan yang diambil, metode yang digunakan, serta studi kasus yang diambil. Berikut ini penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti.

A. Aplikasi Web

Aplikasi bahasa meliputi permintaan, penerapan, dan penggunaan[17]. *Web* adalah sistem informasi yang terhubung di seluruh dunia[22]. Aplikasi *web* berjalan di server dan dapat diakses melalui hyperlink. Aplikasi *web* berbeda dari aplikasi desktop yang diinstal dan dapat diakses melalui peramban web.

B. E-Commerce

E-commerce (Electronic Commerce) adalah proses pembelian, penjualan, dan pertukaran barang, jasa, serta informasi melalui jaringan komputer, termasuk *internet*. *E-commerce* mencakup berbagai aktivitas bisnis yang dilakukan secara elektronik untuk mendukung transaksi komersial. *E-commerce* biasa dijumpai dalam bentuk *website* atau aplikasi langsung berbasis *android*. Karena kebutuhan zaman yang serba cepat, *e-commerce* menjadi salah satu solusi unggulan untuk memecahkan masalah komersial khususnya transaksi.

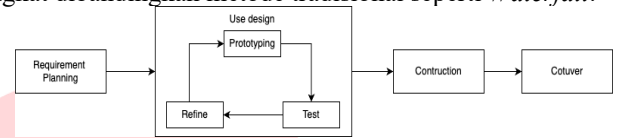
C. Framework

Framework adalah sekumpulan komponen perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi yang terstruktur, efisien, dan mudah dipelihara. *Framework*

menyediakan fondasi dan alur kerja standar untuk proses pengembangan perangkat lunak. Setiap bahasa pemrograman memiliki *frameworknya* masing-masing. Dengan adanya teknologi *framework*, pembuatan aplikasi menjadi lebih efisien dan ekosistemnya lebih terpelihara.

D. RAD (Rapid Application Development)

RAD (Rapid Application Development) adalah suatu metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan dan fleksibilitas dalam proses pembuatan aplikasi. Metode ini dirancang untuk menghasilkan sistem yang berkualitas tinggi dengan waktu pengembangan yang lebih singkat dibandingkan metode tradisional seperti *Waterfall*.



GAMBAR 1
(RAD)

E. Blackbox Testing

Blackbox testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada evaluasi fungsi sistem berdasarkan spesifikasi tanpa mengetahui detail internal atau kode sumbernya. Dalam pengujian ini, penguji memberikan input pada sistem dan memeriksa output yang dihasilkan untuk memastikan kesesuaian dengan hasil yang diharapkan. Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi bug atau kesalahan dalam fungsionalitas, validasi input, penanganan error, dan integrasi antar modul. Berbagai skenario pengujian, seperti pengujian batas, validasi data, dan pengujian alur kerja, dirancang untuk mencakup semua kemungkinan kondisi operasional. Dengan tidak melibatkan analisis struktur internal, *blackbox testing* memungkinkan pengujian dilakukan dari perspektif pengguna, sehingga lebih fokus pada pengalaman dan kebutuhan operasional. Metode ini membantu memastikan bahwa sistem berfungsi secara benar, stabil, dan memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

III. METODE

Subyek dari penelitian ini adalah Juiciji, sebagai pemilik jasa rental dan pengguna aplikasi *e-commerce rental* Juiweaprent berbasis *website*. Adapun objek dari penelitian ini adalah rancang bangun sistem *e-commerce rental* Juiweaprent berbasis *website* yang akan dirancang sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang dialami oleh Juiweaprent sekaligus menaikkan citra usaha mereka.

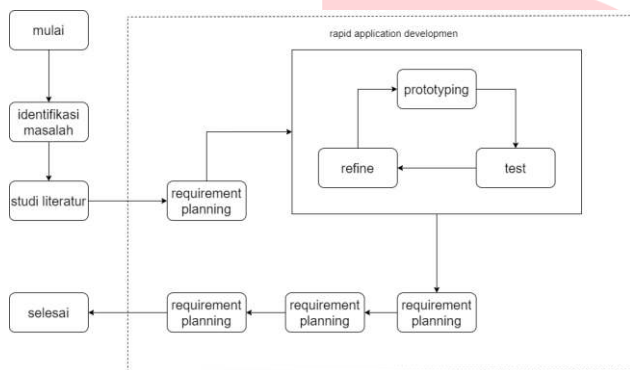
A. Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil wawancara terhadap pemilik Juiweaprent, ditemukan bahwa pemilik kesusahan untuk manajemen pesanan yang masuk. Banyak *customer* Juiweaprent menyampaikan keluhan pada pemilik bahwa ketika *customer* melakukan pemesanan melalui *direct message instagram* Juiweaprent, ada beberapa *chat* dari *customer* yang direspon lama sehingga menimbulkan masalah. Selain itu, masalah yang ditemui oleh pemilik Juiweaprent yang mengalami kesulitan untuk memberikan *status* produk *rental* yang siap disewa, sedang mengalami perbaikan, dan sedang disewa. Sang pemilik juga menginginkan sebuah aplikasi tersendiri dengan tujuan

menaikan citra Juiweaprent sekaligus memusatkan aktivitas persewaan pada aplikasi.

Sebagai upaya menjawab masalah yang dialami oleh Juiweaprent, maka dibuatkanlah sistem *e - commerce rental* Juiweaprent berbasis *website*. Sistem dibuat menggunakan pendekatan *prototype* yang menitikberatkan pada penyusunan dan pengujian rancangan awal sistem secara iteratif berdasarkan masukan langsung dari pengguna. Pendekatan ini memungkinkan pengembangan sistem yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna, karena setiap tahapan prototipe yang dihasilkan akan dievaluasi dan disempurnakan hingga mencapai sistem akhir yang sesuai dengan harapan pengguna dan tujuan bisnis Juiweaprent.

B. Diagram Alir Penelitian



GAMBAR 2
(DIAGRAM ALIR PENELITIAN)

Pada bagian ini akan menjelaskan tentang tahapan yang dilakukan pada penelitian. Tahapan penelitian disusun secara sistematis untuk memudahkan peneliti dalam mencapai tujuan penelitian. Penelitian dimulai dari perumusan masalah, menentukan tujuan penelitian, analisis kebutuhan sistem, pengujian sistem dan evaluasi hasil pengujian.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Requirement Planning

Berdasarkan analisis yang dilakukan, operasional persewaan kostum menghadapi tiga masalah utama yang bersumber dari proses pencatatan manual. Proses pendataan produk yang bertingkat dari aplikasi catatan gawai ke Excel berisiko tinggi terhadap duplikasi dan kehilangan data. Alur pemesanan yang masih konvensional melalui pesan daring atau kunjungan langsung dinilai tidak efisien dan tidak menghasilkan data historis untuk analisis stok dan permintaan. Terakhir, pencatatan distribusi pesanan yang menggunakan buku catat rentan terhadap kesalahan, kehilangan informasi, dan ketidaksesuaian data yang berdampak pada efektivitas distribusi dan akurasi keuangan.

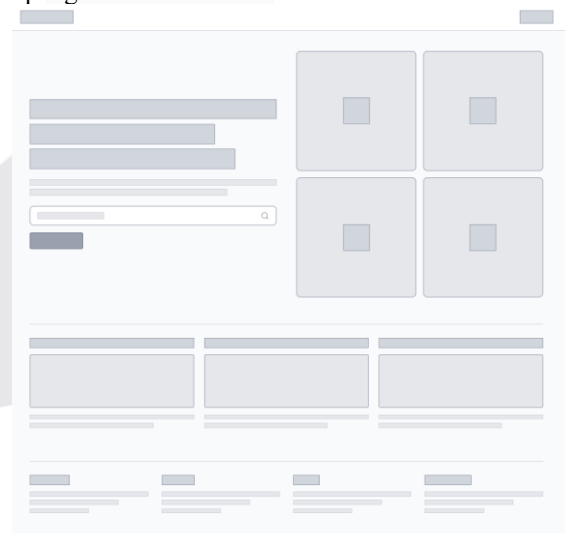
Kelemahan-kelemahan dari sistem manual tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa inovasi digital sangat diperlukan untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi. Solusi yang diusulkan adalah pembangunan sebuah sistem informasi terintegrasi yang mampu menangani seluruh alur kerja secara digital, mulai dari pendataan, pemesanan, hingga distribusi. Adopsi sistem ini diharapkan dapat mengatasi berbagai risiko seperti kehilangan data dan kesalahan pencatatan, sehingga keseluruhan proses operasional menjadi lebih efektif, terkontrol, dan akurat secara keseluruhan.

Untuk mewujudkan solusi tersebut, sistem akan dirancang untuk melayani dua jenis pengguna utama, yaitu Admin dan Penyewa (Renter), dengan kebutuhan fungsional yang berbeda. Admin bertanggung jawab mengelola sistem secara internal, seperti mengamankan akses melalui login, mengelola data produk agar selalu terbaru, dan memproses transaksi pesanan yang masuk. Sementara itu, Penyewa difasilitasi untuk dapat melihat katalog, melakukan registrasi dan login, serta mengajukan pemesanan produk secara langsung melalui sistem, sehingga proses transaksi menjadi lebih mudah dan lancar.

B. User Design

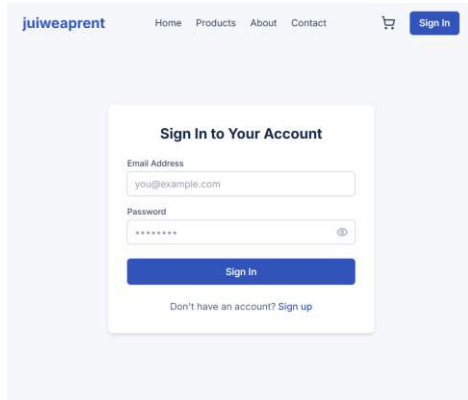
Tahap selanjutnya adalah *user design*. Pada tahap ini pengembangan bertujuan untuk merancang sistem berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis pada tahap *requirement planning*. Dalam kerangka metode *Rapid Application Development* (RAD), proses *user design* dilakukan secara iteratif melalui tiga tahapan utama, yaitu *prototyping*, *testing*, dan *refining*.

Pada tahap *prototyping*, user diberikan sebuah *wireframe* atau purwarupa sistem *website e - commerce* yang akan menjadi landasan untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah tampilan *website*. *Wireframe* memvisualisasikan fitur utama dan antarmuka sistem yang dirancang sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan di *requirement planning*. Proses ini tidak hanya mempercepat pemahaman apa yang diinginkan oleh Juiweaprent, tetapi juga untuk meminimalisi risiko pengembangan yang tidak sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa *prototyping* menjadi jembatan komunikasi antara Juiweaprent dengan peneliti untuk menghasilkan sistem yang lebih tepat guna dan berkualitas.



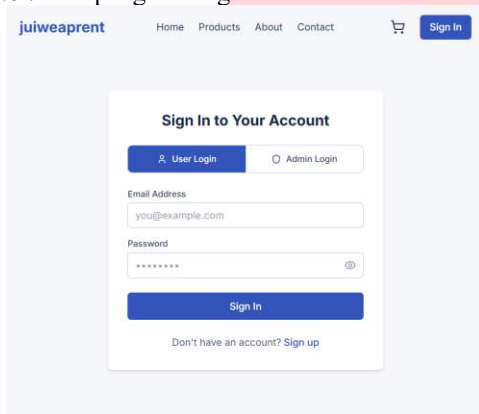
GAMBAR 3
(WIREFRAME JUIWEAPRENT)

Selanjutnya pada tahap *testing*, Jui diberikan salah satu fitur dari *website* Juiweaprent untuk dicoba lalu penulis melakukan pencatatan umpan balik yang diberikan oleh Jui. Objek yang akan diberikan kepada Jui adalah sebuah desain interaktif yang dibuat dengan alat desain *figma*.



GAMBAR 4
(LOGIN – TEST JUIWEAPRENT)

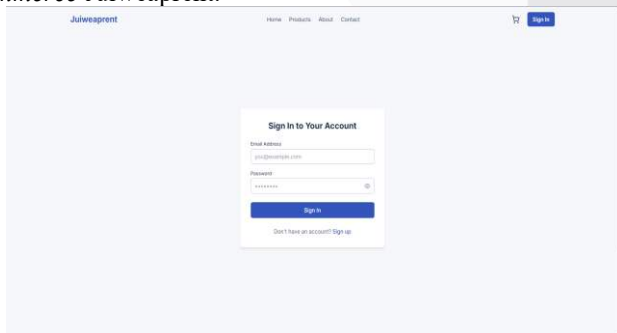
Terakhir pada tahap *refining*, penulis melakukan evaluasi terhadap masukan yang diterima oleh Jui, kemudian melakukan perbaikan pada desain. Proses *refining* bersifat iteratif dan siklus ini dilakukan secara berulang hingga *prototype* dinilai memadai untuk dilanjutkan pada tahap *construction* atau pengembangan sistem.



GAMBAR 5
(LOGIN – TEST FINAL JUIWEAPRENT)

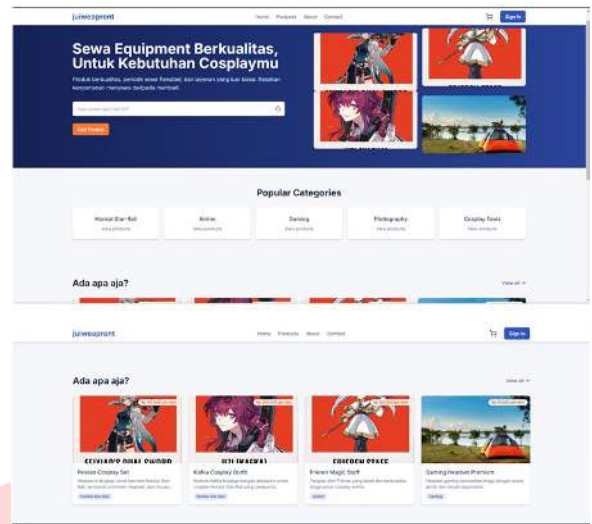
C. Construction

Pada tahap ini dilakukan produksi dengan menulis baris *code* untuk membangun sebuah *website e-commerce* yang bisa berfungsi secara maksimal. Hasil *output* dari penulisan baris *code* adalah sebuah tampilan antar muka *website e-commerce* Juiweaprent.



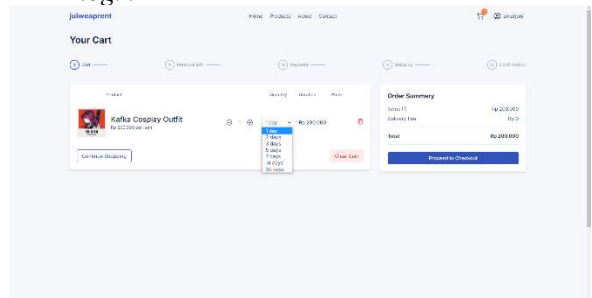
GAMBAR 6
(HALAMAN FORM LOGIN)

Pada form login, *user* diharuskan untuk memasukkan *email* dan *password* yang sudah terdaftar pada *website* Juiweaprent. Jika belum terdaftar, *user* dipersilahkan untuk menekan tombol *sign up* untuk mendaftar sebagai *user*.

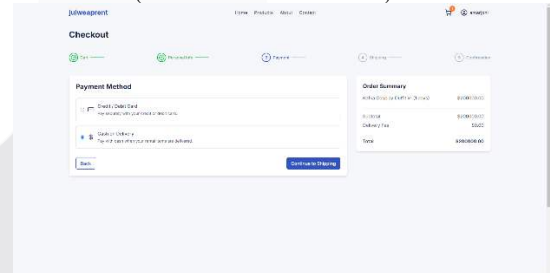


GAMBAR 7
(TAMPILAN HOME)

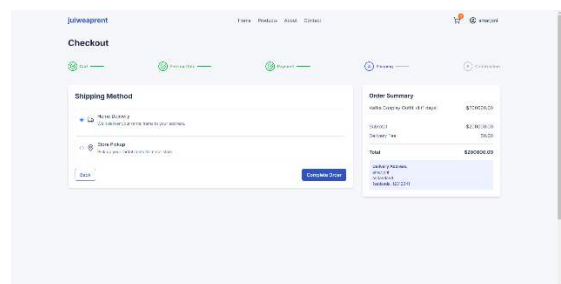
Pada gambar 7, menampilkan halaman *home* dari website Juiweaprent. Pada tampilan ini *user* dapat untuk melihat katalog yang menjadi produk unggulan dari Juiweaprent. Pada tampilan *home* ini, *user* tidak diharuskan untuk melakukan *login*.



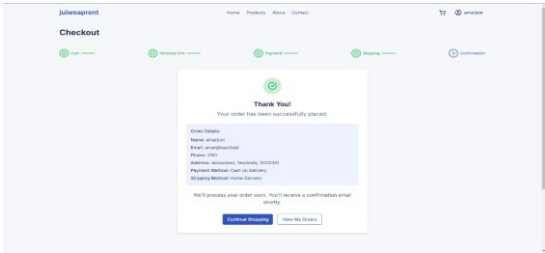
GAMBAR 8
(HALAMAN KERANJANG)



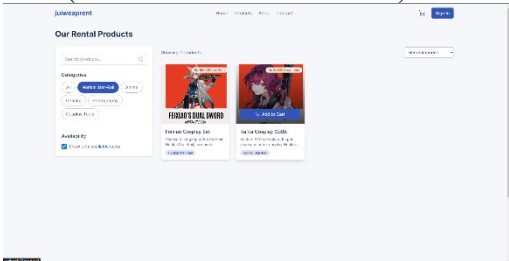
GAMBAR 9
(HALAMAN CHECKOUT PAYMENT METHOD)



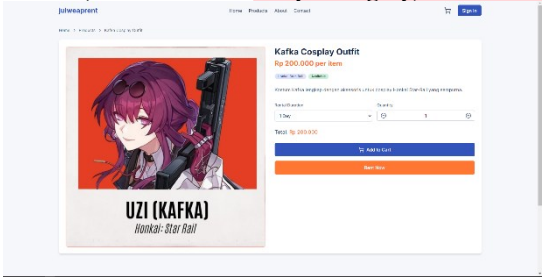
GAMBAR 10
(HALAMAN CHECKOUT SHIPPING METHOD)



Gambar 11
(Halaman *Checkout Thank You*)



Gambar 12
(Halaman *Product by Category*)



GAMBAR 13
(HALAMAN DETAIL PRODUK)

D. Cutover

Metode *Blackbox Testing* digunakan untuk menguji fungsi - fungsi sistem dari sisi pengguna tanpa melihat struktur internal kode. Pengujian ini difokuskan pada fitur - fitur yang ada, untuk memastikan sistem bekerja sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah dirancang. Tabel berikut menyajikan hasil pengujian beberapa fitur utama sistem aplikasi *e - commerce* berbasis *web*:

TABEL 1
(BLACKBOX TESTING)

No	Fitur	Input	Output	Hasil Aktual	Status
1	Login Admin	Username dan Password	Berhasil masuk dan notifikasi <i>username</i> atau <i>password</i> salah	Sesuai	Berhasil
2	Login Customer	Username dan Password	Berhasil masuk dan notifikasi <i>username</i> atau <i>password</i> salah	Sesuai	Berhasil
3	Register	Isi form lalu simpan	Akun berhasil dibuat	Sesuai	Berhasil
4	Homepage	Klik tombol Juiweaprent	Diarahkan ke <i>homepage</i>	Sesuai	Berhasil
5	Katalog	Klik tombol produk dan kategori produk	Diarahkan ke halaman detail produk dan kategori produk	Sesuai	Berhasil
6	Keranjang	Klik tombol keranjang	Diarahkan ke halaman keranjang	Sesuai	Berhasil
7	Checkout (Tanpa Login)	Klik tombol Checkout	Diarahkan ke halaman <i>login</i>	Sesuai	Berhasil
8	Checkout (Login)	Klik tombol Checkout	Akun berhasil ditambahkan	Sesuai	Berhasil
9	Tambah Produk (Admin)	Klik tombol tambah produk	Halaman <i>form</i> tambah produk	Sesuai	Berhasil
10	Dashboard	Klik tombol	Halaman	Sesuai	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *Blackbox Testing* yang dilakukan oleh Jui selaku pemilik Juiweaprent dapat disimpulkan bahwa seluruh fitur utama dalam sistem *e - commerce* Juiweaprent telah menunjukkan keluaran yang sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Setiap skenario yang diuji baik pada sisi pengguna *admin* maupun *user* memberikan hasil aktual yang konsisten dengan *output* yang diharapkan tanpa ditemukan kesalahan kritis selama proses pengujian. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi aspek fungsionalitas, mulai dari proses login, katalog, *checkout*, dan manajemen produk katalog. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sistem layak untuk diimplementasikan dalam lingkungan operasional nyata, serta mampu mendukung kebutuhan bisnis secara digital.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, pengembangan, dan pengujian sistem, dapat disimpulkan bahwa sistem *e-commerce* berbasis web yang dibangun telah mampu memenuhi kebutuhan monitoring produk persewaan pada Juiweaprent secara lebih praktis dan terstruktur. Sistem ini memiliki dua peran pengguna utama, yaitu admin dan user, yang masing-masing memiliki akses dan fungsionalitas berbeda sesuai perannya. Dari sisi fungsionalitas, sistem mampu menangani proses transaksi berbasis lokasi, serta menampilkan informasi status produk secara real-time. Selain itu, pengujian menggunakan metode Blackbox Testing menunjukkan bahwa semua fitur inti berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah dirancang.

Secara keseluruhan, sistem ini dapat dijadikan sebagai solusi digital dalam meningkatkan pengelolaan data produk sewa, mengurangi resiko kesalahan status produk sewa, dan menaikkan citra dari Juiweaprent.

Agar sistem *e-commerce* berbasis web ini dapat lebih optimal dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna di masa mendatang, terdapat beberapa saran pengembangan yang dapat dipertimbangkan. Pertama, sistem dapat dilengkapi dengan fitur cetak *qr code*, yang dapat digunakan untuk meng-*scan* produk sewa guna memberikan keabsahan jika produk sewa sedang berada di luar gudang. Kedua, dari sisi keamanan, disarankan untuk menambahkan lapisan autentikasi tambahan seperti *Know Your Customer (KYC)* guna memverifikasi penyewa untuk bisa memunculkan komitmen dan tanggung jawab si penyewa. Ketiga, aspek antarmuka pengguna (UI/UX) perlu terus disempurnakan, terutama untuk memastikan tampilan tetap responsif dan mudah digunakan di berbagai perangkat, termasuk *smartphone*. Selain itu, integrasi fitur notifikasi seperti *email* atau pesan instan dapat meningkatkan keyakinan pengguna dalam menggunakan sistem aplikasi *e-commerce* Juiweaprent. Keempat, penambahan pencatatan histori pesanan dapat menjadi nilai tambah dalam proses monitoring dan audit oleh pihak admin. Terakhir, untuk menambah fleksibilitas, aplikasi *e-commerce* Juiweaprent dapat dikembangkan lebih lanjut dengan *platform mobile*. Dengan implementasi saran-saran tersebut, diharapkan sistem ini dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam sistem *e-commerce* Juiweaprent.

REFERENSI

- [1] D. Subagja and R. Hartono, "Evaluasi Ui/Ux Pada Sistem Informasi Pendaftaran Tni-Ad Menggunakan System Usability Scale (Sus) Dan Design Thinking," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 7, no. 1, 2023.
- [2] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking," *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, vol. 1, no. 4, pp. 839–853, 2023.
- [3] A. Sarinastiti and A. P. Merdiana, "Dampak Cosplay Anime Jepang Terhadap Perubahan Budaya Indonesia Bagi Remaja," *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, vol. 3, pp. 183–188, 2022.
- [4] M. Puspita Hannah and R. Nur Kholiza, "Perancangan UI/UX Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design," *Media Online*, vol. 4, no. 4, pp. 2342–2356, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i4.1722.
- [5] Fernanda Maria, "Pengaruh Promosi Penjualan, Daya Tarik Iklan Internet, Dan Kualitas Website Terhadap Pembelian Impulsif," *JURNAL MANAJEMEN BISNIS DAN KEWIRAUSAHAAN*, vol. Volume 3, 2019.
- [6] A. R. Setiadi and H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor," *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 228–233, 2020.
- [7] P. Kurniawan and S. Rani, "Perancangan Desain UI/UX Aplikasi PeduliPanti Menggunakan Metode Human-Centered Design," 2022.
- [8] M. A. Idris, G. P. Mahardhika, and B. Suranto, "Perancangan UI/UX Aplikasi Perangkat Bergerak Ivent Menggunakan Pendekatan HCD (Human Centered Design)," 2020.
- [9] G. B. Ticoalu, I. Alwiah Musdar, A. Munir, I. Stmik, and K. Makassar, "EVALUASI DAN PERBAIKAN UI/UX WEBSITE INVITEES MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN", [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>
- [10] D. Salsa Bila and D. Rosa Indah, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking," *Media Online*, vol. 3, no. 6, pp. 746–753, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.870.
- [11] K. Haryanto and W. T. Handoko, "Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Pada Web E-Commerce CV. Cipta Karya Meubel Jepara," 2024.
- [12] T. A. Puspa, S. Hadi Wijoyo, and A. Rachmadi, "Perancangan User Interface (UI) Sistem Informasi Inventaris Barang Sekolah berbasis Web menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) (Studi Kasus: SMKN 2 Blitar)," 2023. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [13] W. Suprayogi Adhyaksa Pratama and A. Dwi Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," 2023.
- [14] R. Kurniawan Pamungkas, W. Hayuhardika, N. Putra, and W. Purnomo, "Perancangan User Interface Website e-Commerce UMKM dengan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: Veilplease.Hijab)," 2023. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [15] A. A. Sinaga, S. Mariasih, and G. Tambunan, "Kontestasi Ideologi Dan Autentisitas Dalam Hijab Cosplay Indonesia," *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, vol. 7, no. 3, pp. 2598–9944, 2023, doi: 10.58258/jisip.v7i1.5568/http.
- [16] Timothy E and Hidayat Z, "Cosplay in Indonesia: It's Not Just Cosplay, It's a Business Opportunity," *Int J Innov Sci Res Technol*, vol. Volume 5, no. Issue 10, October – 2020, 2020.
- [17] D. Elva, Y. Priyadi, and M. Adrian, "Perancangan User Interface dalam Bentuk Mobile Application untuk Aplikasi Inventory dan Finance management bagi UMKM Menggunakan Metode User Centered Design(UCD)."

- [18] F. Adani and S. Salsabil, "Internet Of Things : Sejarah Teknologi Dan Penerapannya," *Jurnal Online Sekolah Tinggi Teknologi Mandala*, vol. vol 14, no. Vol. 14 No. 2 (2019): Jurnal Isu Teknologi, 2020.
- [19] A. M. Shiddiqi *et al.*, "Penggunaan Internet dan Teknologi IoT untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan," 2020. [Online]. Available: <https://zoom.us/j/91019044215?pwd=M05PMkh6YIRM>
- [20] Aziz Nur, Pribadi Gali, and Nurcahya Manda Savitrie, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android," *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, vol. 4, no. Vol. 4 No. 3 (2020): IKRAITH-INFORMATIKA Vol 4 No 3 Bulan November 2020, pp. 1–5, 2020.
- [21] N. A. Ningsih and M. R. Abidin, "PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE WEBSITE PADA PET SHOP AZRIA DI KABUPATEN LAMONGAN," *Jurnal Barik*, vol. 2, no. 3, pp. 202–216, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [22] D. Dwi Aulia, S. Aminah, and D. Sundari, "Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Berbasis Web Mobile Pada Toko Amira Kosmetik," 2022.
- [23] B. P. Jurnal, D. Publikasi, P. Pendapatan, U. Di Kecamatan, B. Utara, and M. Yusuf, "Jurnal Akuntansi STEI Pengaruh Electronic Commerce (E-Commerce) terhadap," *BPJP) Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta*, vol. 05, no. 01, 2022, [Online]. Available: <https://danta.bekasikota.go.id/>
- [24] J. Administrasi Niaga and P. Negeri Bandung, "Pengaruh Penggunaan Paylater Terhadap Perilaku Impulse Buying Pengguna E-Commerce di Indonesia Rahmatika Sari," *Jurnal Riset Bisnis dan Investasi*, vol. 7, no. 1, p. 44, 2021.
- [25] V. A. Nuantra *et al.*, "Faktor Usability Testing Terhadap Penggunaan Presensi Di Web SIA UTY," *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan (JTMIT)*, vol. 1, no. 3, pp. 173–182, 2022.