

PENERAPAN *E-COMMERCE* DENGAN *BUSINESS MODEL CANVAS (BMC)* UNTUK PELAYANAN PENJUALAN BARANG PADA AWJASHOP

Ridho Putra Kusmanda¹⁾, Gandung Triyono²⁾

Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260
E-mail: kuliah.ridho15@gmail.com¹⁾, gandung.triyono@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Awjashop merupakan online shop yang menjual aneka alat tidur mulai dari piama hingga bedcover. Online shop ini memiliki pelanggan yang cukup banyak namun hanya dapat dipesan melalui instagram dan terhubung melalui aplikasi whatsapp dan juga tidak mudah dicari dalam mesin pencari. Karna itu, onlineshop ini akan menerapkan e-commerce dengan dibuatkannya website untuk awjashop tersebut. Juga menambahkan SEO agar website dapat mempermudah website untuk ditemukan oleh orang banyak serta memiliki fitur pemesanan yang dapat memaksimalkan pengenalan produk yang dimiliki awjashop sehingga meningkatkan penjualan dan onlineshop ini dapat berkembang serta bersaing. Dalam pembuatan website ini menggunakan metode yaitu Business Model Canvas untuk menganalisis model dan kerangka dalam online shop tersebut. Website ini juga menggunakan woocommerce yang berfungsi untuk mengolah produk dari dalam website. Juga merupakan sebuah plugin yang banyak digunakan oleh pengguna wordpress.

Kata kunci: *E-Commerce, website, Onlineshop, Business Model Canvas*

1. PENDAHULUAN

Manusia tidak luput dari rasa lelah dan letih dalam menjalani aktifitas sehari – hari mulai dari pagi hingga malam hari. Sehingga kenyamanan saat beristirahat atau tidur saat malam hari menjadi salah satu kunci agar manusia dapat menjalani aktifitas dihari berikutnya dengan bugar kembali. Oleh Karena itu Awja Shop hadir sebagai penyedia perlengkapan tidur untuk kebutuhan sehari – hari.

Untuk mencari sebuah toko online, pelaku usaha biasanya menggunakan mesin pencari untuk menemukan apa yang mereka butuhkan. Saat ini Awja Shop memasarkan produk mereka melalui sosial media. Karena tidak memiliki website yang didukung dengan penerapan teknik SEO (Search Engine Optimization) yang didalamnya terdapat sistem pemesanan, sehingga belum banyak yang mengenal produk AwjaShop serta belum bisa mengelola pemesanan dengan baik karena masih terjadi kesalahan pencatatan data pesanan.

Permasalahan yang ada pada Awjashop adalah Tidak tertata serta tidak terperinci daftar produk dengan baik karena masih menggunakan cara konvensional (*upload* di sosial media dan *marketplace* secara acak), Belum memiliki kepercayaan lebih dari pelanggan karena tidak memiliki sebuah *website* resmi yang di dukung oleh teknik SEO, Sering terjadi kesalahan dalam mengelola pemesanan karena kesalahan pencatatan data pesanan, dan juga Masih sering terjadi *human error* atau kesalahan dalam melakukan rekapitulasi transaksi untuk pelaporan.

Dengan ini dibutuhkan sebuah *website* berupa *e-commerce* yang bertujuan untuk dapat membantu penjual dalam pengolahan data dan transaksi yang dilakukan melalui media *website e-*

commerce dan memiliki teknik SEO agar penjualan semakin meningkat.

Pada penelitian sebelumnya, yang akan dibahas dari penelitian ini [1] yaitu pembahasan dari *Unified Modelling Language (UML)* yang adalah sebuah bahasa berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan *software* berbasis *OO (Object Oriented)*

Penelitian [2] yaitu pembahasan dari perancangan sistem yang adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan di kerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Penelitian [2] yaitu pembahasan dari *use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem serta kebutuhan sistem dari sudut pandang *user*.

Penelitian [3] yaitu pembahasan dari *activity diagram* yang adalah salah satu cara untuk memodelkan *event-event* yang terjadi dalam suatu *use case*.

Penelitian [4] yaitu pembahasan dari *class diagram* yang adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek.

Penelitian [3] yaitu pembahasan tentang *sequence diagram* yang menggambarkan interaksi antar obyek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk

pengguna, *display* dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu.

Penelitian [5] yaitu pembahasan tentang Business Model Canvas yang adalah alat yang digunakan untuk mendeskripsikan, menganalisa dan merancang model bisnis.

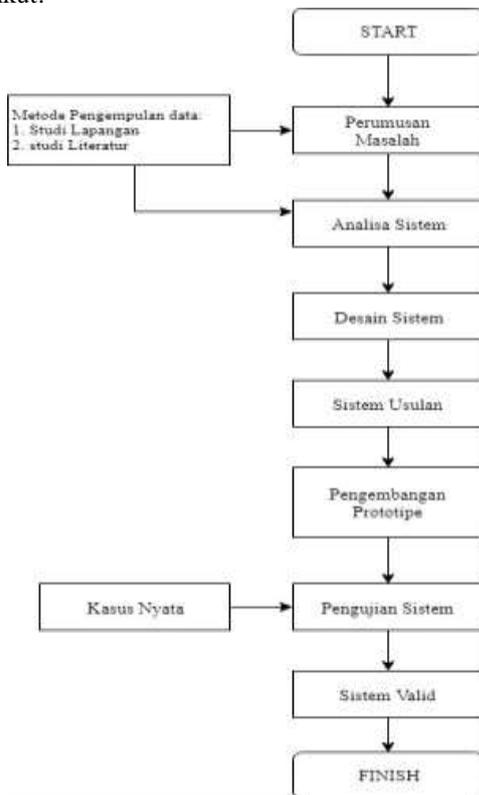
Penelitian [6] yaitu pembahasan tentang *WordPress* merupakan aplikasi *opensource* yang dikembangkan oleh jutaan orang diseluruh dunia.

Penelitian [7] yaitu pembahasan tentang *WooCommerce* adalah sebuah *plugin* toko online yang sangat populer untuk *website* berbasis *wordpress*.

Penelitian [8] yaitu pembahasan tentang *website* adalah lokasi di *internet* yang menyajikan kumpulan informasi sehubungan dengan profil pemilik situs.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, digunakan metode pengembangan yaitu Waterfall seperti gambar berikut:



Gambar 1. Metode Pengembangan Waterfall

metode pengembangan perangkat lunak yang paling sering digunakan. Metode pengembangan ini bersifat linear atau berhubungan garis lurus dari tahap awal pengembangan system yang merupakan tahapan perencanaan sampai tahapan paling akhir pengembangan system yaitu tahapan pemeliharaan. Tahapan - tahapan berikutnya tidak bisa dilaksanakan jika tahapan – tahapan sebelumnya belum selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap yang sebelumnya

2.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Lapangan

Studi lapangan dalam metode ini dilakukan dengan cara penulis mendatangi langsung ke tempat penelitian untuk melakukan kegiatan observasi atau pengamatan langsung dan wawancara untuk memperoleh keterangan atau data yang sesuai.

b. Studi Literatur

Studi Literatur dalam metode ini dilakukan untuk memperoleh informasi berupa teori yang dapat mendukung permasalahan yang masih berkaitan dengan pengembangan strategi bisnis pada Awja Shop. Hal ini bisa diperoleh dari literatur – literatur atau jurnal – jurnal yang masih berkaitan dengan strategi bisnis tersebut. Pemilihan studi literatur akan lebih baik pustaka terbaru dan relevan sehingga bisa menunjang peneliti dalam melakukan penelitian dan mencapai tujuan – tujuannya.

2.2 Perumusan Masalah

Penelitian ini adalah tentang Awja Shop yang membutuhkan platform *E-Commerce* berbasis *website* yang bisa merincikan produk dengan baik dan tepat, mencatat data pemesanan dengan sesuai, dan melakukan rekapitulasi data transaksi agar menjadikan laporan yang tepat. Awja Shop juga membutuhkan platform *E-Commerce* ini supaya mudah diakses melalui *smartphone* dan komputer kapan saja dan dimana saja.

2.3 Analisa Sistem

Pada tahapan analisa sistem ini akan dilakukan dengan cara menganalisis terhadap kebutuhan sistem dan perangkat keras terhadap pembentukan website *E-Commerce*. Sistem yang akan dianalisis merupakan sistem yang berisi informasi dari segala sesuatu yang masih berkaitan dengan pembuatannya website *E-Commerce*, dan masih ada kaitannya dengan perumusan masalah yang telah dilakukan pada Awja Shop.

2.4 Desain Sistem

Pada tahapan desain sistem ini merupakan tahapan yang berisi tentang desain dari sistem yang nantinya akan berjalan pada website Awja Shop, dan melakukan perancangan sistem yang akan berkaitan dengan permasalahan yang ada.

Pada tahapan desain sistem juga bersisi tentang pemodelan sistem yang nantinya akan berjalan pada Awja Shop yang berupa Activity Diagram, Use Case Diagram, Rancangan Layar, System Sequence diagram, Class diagram, dan Business model Canvas.

2.5 Sistem Usulan

Tahap Sistem Usulan adalah tahapan dari hasil pemodelan sistem yang sudah dilakukan pada tahapan Desain Sistem. Pada tahapan ini berfungsi

sebagai gambaran sistem usulan yang akan berjalan pada website *E-Commerce* Awja Shop.

2.6 Pengembangan Prototipe

Didalam tahapan Pengembangan Prototipe ini berisi bagian tentang pengembangan terhadap sistem yang akan berjalan nantinya. Pada tahapan ini akan dilakukan juga pembuatan aplikasi yang sesuai dengan sistem yang sudah dianalisa pada tahapan – tahapan sebelumnya.

2.7 Kasus Nyata

Kasus Nyata pada tahapan ini merupakan sebagai dasar dari uji percobaan kelayakan dari aplikasi yang dibuat, dimana aplikasi yang telah dibuat harus dapat menyelesaikan kasus atau masalah yang ada pada saat aplikasi ini berjalan nantinya.

2.8 Pengujian Sistem

Pengujian Sistem pada pengembangan ini akan diuji menggunakan metode Black Box yang merupakan teknik untuk menguji fungsi dari sistem dan akan melihat hasil yang dihasilkan oleh sistem.

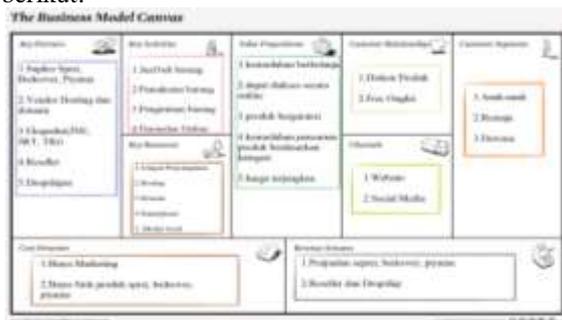
2.9 Sistem Valid

Sistem Valid merupakan hasil dari tahapan – tahapan yang dilakukan pada tahapan sebelumnya dimana proses pada tahapan sebelumnya sudah berhasil dilakukan dan sudah melalui tahapan pengujian sistem yang dibutuhkan, sehingga sistem sudah valid atau sudah sesuai dengan kebutuhan kebutuhan yang ada.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Analisa Dengan BMC

Untuk merancang sistem ini, penulis menggunakan *business model canvas*, sebagai berikut:



Gambar 2. Rancangan Business Model Canvas

Dari gambar 2 rancangan Business Model Canvas Terdapat sembilan komponen dalam model bisnis kanvas yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. *Value Proposition*

Nilai dan manfaat yang ingin diberikan kepada calon *customer* adalah kemudahan bagi calon *customer* dalam mendapatkan informasi produk yang diinginkan secara lebih jelas dan detil, dapat diakses oleh calon *customer* secara *online* melalui

website, produk yang ditawarkan merupakan produk yang berkualitas, dan bergaransi jika terdapat kerusakan pada produk.

b. *Customer Segments*

Toko ini menargetkan pemasaran kepada anak-anak, remaja, maupun orang dewasa.

c. *Customer Relationship*

Cara perusahaan dalam menjalin hubungan dengan calon *customer* adalah dengan memberikan diskon, serta memberikan *free* ongkir apabila melakukan pesanan dalam jumlah tertentu.

d. *Channels*

Yang diterapkan adalah *website* dan sosial media sebagai sarana untuk menyampaikan *value proposition* kepada pelanggan.

e. *Key Activities*

Yang dilakukan adalah jual beli sprei, bedcover, dan piyama, pemaketan barang, pengiriman barang secara *online*.

f. *Key Resource*

Sumber daya yang diperlukan supaya bisnis perusahaan berjalan dengan baik adalah tempat penyimpanan untuk produk yang akan dijual, *hosting & domain* sebagai wadah untuk pengaktifan *website e-commerce* serta modal awal untuk menjalankan bisnis.

g. *Key Partners*

Sebagai mitra kerja dalam menunjang bisnis adalah *supplier* piyama, sprei, bedcover yang akan dijual, *vendor hosting & domain* untuk menjalankan *website* secara *online* dan *vendor rest API*, ekspedisi untuk mengetahui ongkos pengiriman berdasarkan alamat.

h. *Cost Structure*

Struktur biaya untuk menjalankan perusahaan adalah biaya operasional yang pasti dikeluarkan per bulan dan *hosting & domain* yang pasti dikeluarkan pertahun.

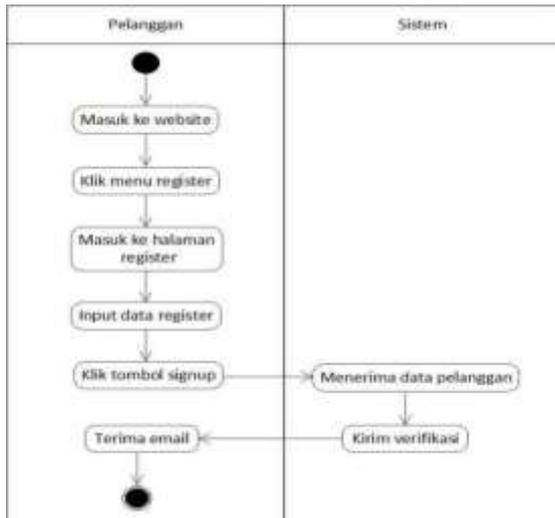
i. *Revenue Streams*

Sumber pendapatan bisnis dalam perusahaan ini adalah pendapatan yang dihasilkan dari penjualan produk yang ada pada Awjashop

3.2 Activity Diagram dan Proses Bisnis Model Usulan

a. *Activity Diagram* Pendaftaran Pelanggan (Registrasi)

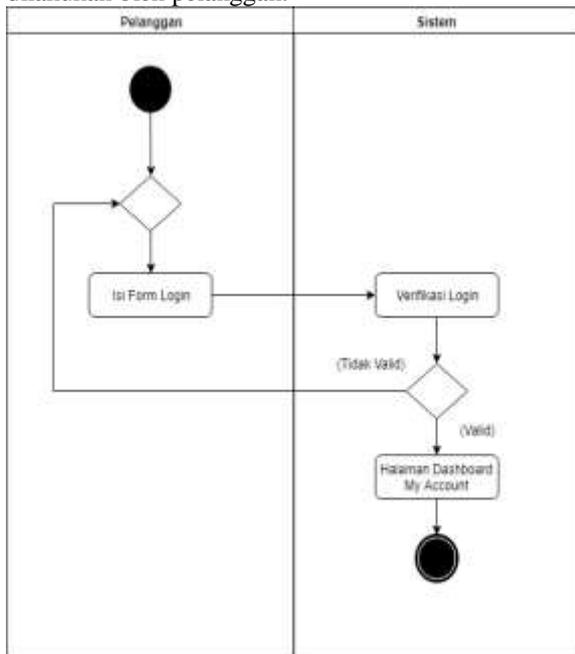
Pada gambar 3 merupakan proses jika Pelanggan ingin melakukan pemesanan produk maka pelanggan diharuskan mendaftar akun terlebih dahulu untuk *login* ke *website* terlebih dahulu dengan cara pelanggan masuk ke *website*. Klik menu register kemudian pelanggan masuk ke halaman register dan menginput halaman register setelah selesai menginput pelanggan klik tombol *signup* maka sistem akan menerima data pelanggan dan pelanggan mendapatkan *email* aktivasi apabila dia sudah *login* dan sistem akan menyimpan akun tersebut.



Gambar 3. Activity Diagram Pendaftaran Pelanggan (Registrasi)

b. Activity Diagram Pelanggan Login

Pada gambar 4 merupakan proses Pelanggan yang sudah berhasil melakukan proses registrasi maka statusnya akan berubah menjadi pelanggan. Jika Pelanggan sudah berhasil melakukan login menggunakan E-mail dan password yang di buat saat registrasi maka proses registrasi telah berhasil dilakukan oleh pelanggan.



Gambar 4. Activity Diagram Pelanggan Login

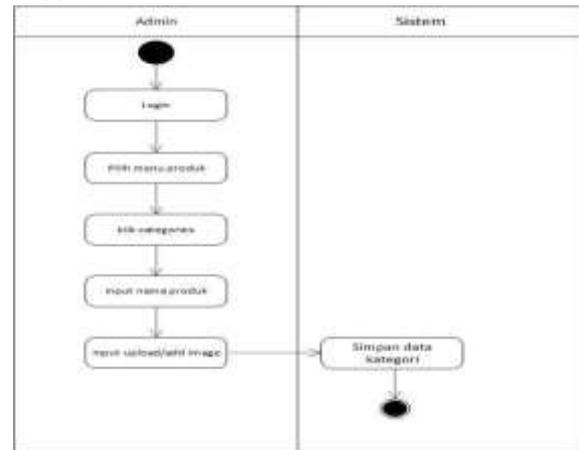
c. Activity Diagram Entry Data Master

Pada proses Entry data Master hanya bisa dilakukan oleh admin, pelanggan tidak dapat mengentri data Master.

1) Entry kategori

Pada gambar 5 proses entry kategori admin melakukan backend website login terlebih dahulu kemudian pilih menu products klik categories input nama produk dengan memasukkan nama kategori pada form add new category lalu pilih upload/Add

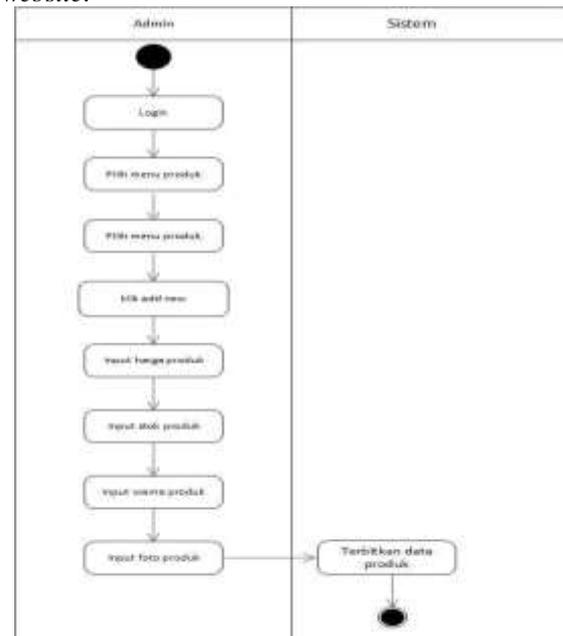
image dan klik tombol add new category pada website.



Gambar 5. Activity Diagram Entry Kategori

d. Activity Diagram entry produk

Pada gambar 6 proses entry produk admin melakukan backend website login terlebih dahulu kemudian pilih menu products klik add new lalu input untuk memasukkan informasi produk berupa harga produk, stok produk, ukuran produk, warna produk, foto produk dan klik tombol terbitkan pada website.

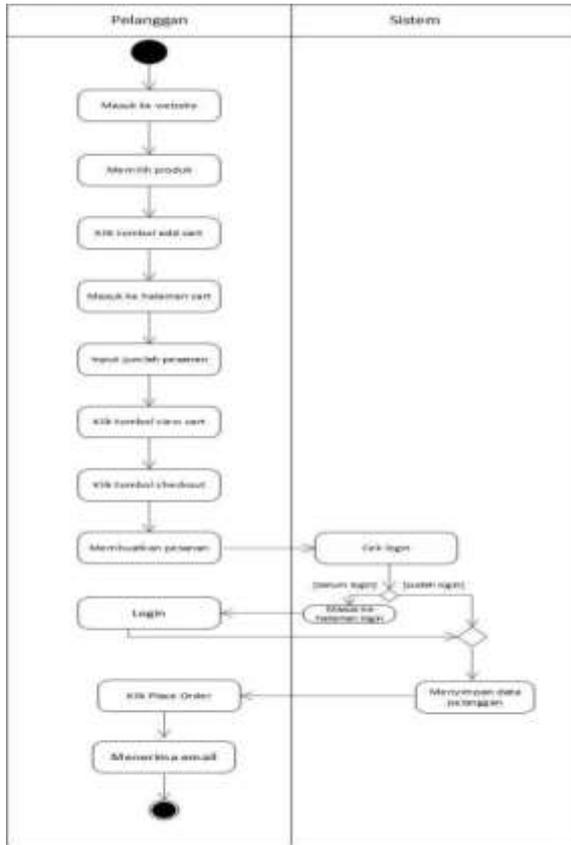


Gambar 6. Activity Diagram Entry Produk

e. Activity Diagram Pemesanan

Pada gambar 7 merupakan proses pemesanan produk dapat dilakukan dengan cara pelanggan masuk ke halaman website, kemudian memilih produk yang diinginkan lalu klik tombol add to cart dan masuk ke halaman cart untuk input jumlah produk pesanan, kemudian klik tombol view cart untuk menambahkan produk kedalam cart, selesai memilih produk masuk ke dalam halaman cart kemudian pelanggan klik tombol checkout untuk membuat pesanan kemudian mengklik tombol

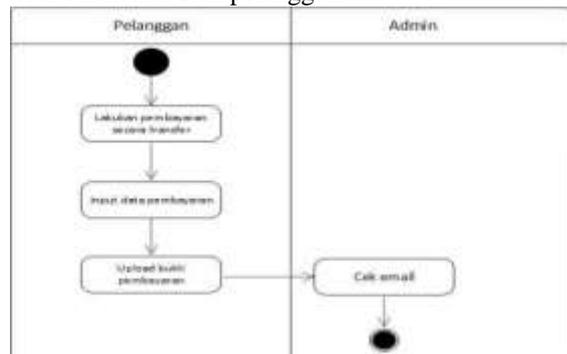
proceed to checkout. sistem akan mengecek apakah pelanggan sudah melakukan proses login atau belum. Apabila pelanggan sudah melakukan proses login dan memiliki akun maka pelanggan dapat mengklik *click here to login*, jika belum memiliki akun, maka pelanggan dapat melakukan proses register terlebih dahulu. Lalu klik tombol *Place Orde.*, Setelah pelanggan berhasil melakukan proses order, maka pelanggan menerima *email invoice order* dari sistem.



Gambar 7. Activity Diagram Pemesanan

f. Activity Diagram konfirmasi pembayaran

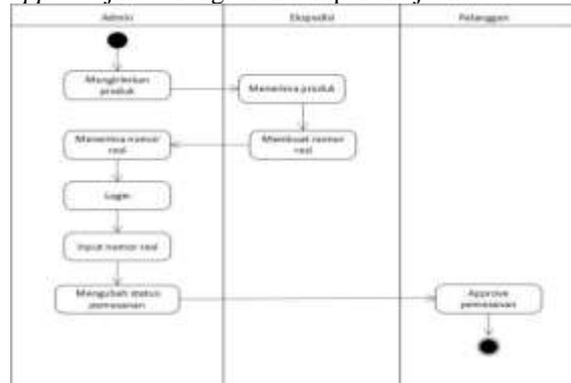
Pada gambar 8 merupakan proses setelah pelanggan selesai melakukan pembayaran ke rekening bank secara transfer, pelanggan melakukan confirm payment melalui website Awjashop dengan cara mengisi form dan mengupload bukti transfer pada halaman payment confirmation. Setelah itu admin menerima email konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh pelanggan.



Gambar 8. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

g. Activity diagram proses pengiriman

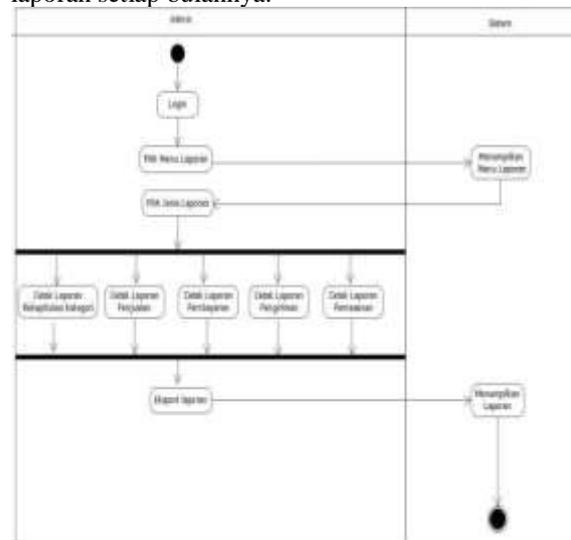
Pada gambar 9, Admin mengirim produk yang telah dipesan ke alamat yang sesuai dengan alamat yang telah diisi oleh pelanggan. Ekspedisi menerima produk dan membuat nomor resi kepada admin menerima nomor resi dan login untuk menginputkan nomor resi pada *menu shipment tracking* melalui *backend website* dan mengganti status pesanan menjadi *processing* pada halaman *backend website*. Pelanggan melihat status produk yang dipesan melalui *website* Awjashop dan mengklik tombol *approve* jika barang telah sampai ditujuan.



Gambar 9. Activity Diagram Proses Pengiriman

h. Activity Diagram pembuatan laporan

Pada gambar 10, Admin login halaman *backend website*, lalu membuat laporan penjualan, laporan pembayaran, laporan pemesanan, laporan rekapitulasi kategori dan laporan pengiriman pada menu *Export Orders* maka admin dapat melihat laporan setiap bulannya.



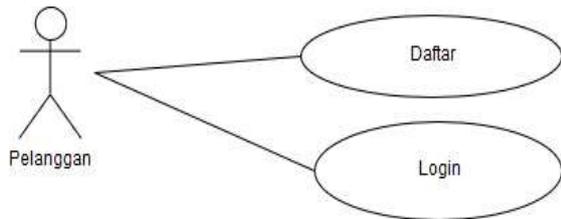
Gambar 10. Activity Diagram Pembuatan Laporan

3.3 Use Case Diagram

Use Case Diagram pada Awjashop berisi use case diagram master, transaksi dan laporan.

a. Use Case Diagram Master Pelanggan

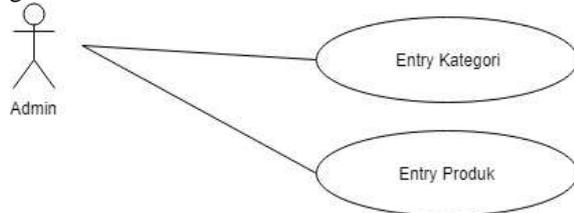
Use Case Diagram Master Pelanggan digambarkan bahwa pelanggan dapat melakukan pendaftaran dan login pada *website* Awjashop. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar.



Gambar 11. Use Case Diagram Master Pelanggan

b. Use Case Diagram Master Admin

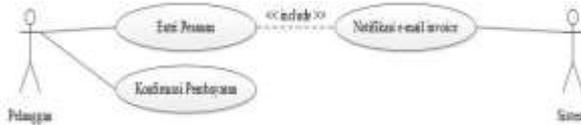
Pada gambar 12, Use Case Diagram Master Admin digambarkan bahwa Admin dapat melakukan entry kategori dan entry produk pada website Awjashop. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar.



Gambar 12. Use Case Diagram Master Admin

c. Use case diagram Transaksi Pelanggan

Pada gambar 13, Use Case Diagram Transaksi Pelanggan didalamnya terdapat Entri Pesanan dan konfirmasi pembayaran. Pada Use Case Diagram transaksi ini didalamnya terdapat aktor aktif yaitu Pelanggan, Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar.



Gambar 13. Use Case Diagram Transaksi Pelanggan

d. Use Case Diagram Transaksi Admin

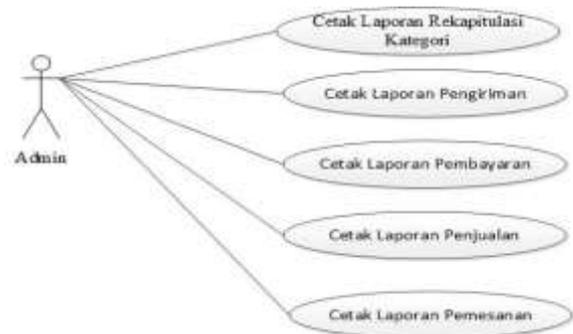
Pada gambar 14, Use Case Diagram Transaksi Admin didalamnya terdapat View Pemesanan, View konfirmasi pembayaran dan konfirmasi pengiriman. Pada Use Case Diagram transaksi ini didalamnya terdapat aktor aktif yaitu Admin, dan untuk aktor pasif yaitu merupakan bagian Sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar.



Gambar 14. Use Case Diagram Transaksi Admin

e. Use Case Diagram Laporan

Pada gambar 15, Use Case Diagram Laporan berisi Cetak Laporan Rekapitulasi kategori, Cetak Laporan Pemesanan, Cetak Laporan Penjualan, Cetak Laporan Pembayaran, dan Cetak Laporan Pengiriman. Pada use case diagram laporan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar.



Gambar 15. Use Case Diagram Laporan

3.4 Class Diagram

Ini merupakan Rancangan Class Diagram untuk website Awjashop.



Gambar 16. Rancangan Class Diagram

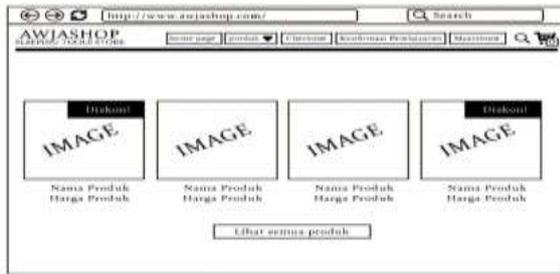
Pada gambar 16 merupakan Class Diagram yang terbentuk secara default pada saat pemasangan CMS Wordpress. dimana terdapat interaksi one to many pada tabel term dengan term_taxonomy, many to one pada tabel term_taxonomy dengan term_relationships, one to many pada tabel term_relationships dengan tabel post, many to one pada tabel post dengan tabel users, one to many pada tabel users dengan tabel comments, one to one pada tabel post dengan tabel attribute_taxonomies, many to many pada tabel post dengan tabel orders dan terdapat dependency yaitu tabel ordermeta, one to one pada tabel orders dengan tabel shipping_zone_methods, one to one pada tabel shipping_zone_methods dengan tabel shipping_zone, one to many pada tabel shipping_zone dengan tabel shipping_zone_locations.

3.5 Rancangan Layar

a. Rancangan Layar Front End

1. Rancangan Layar Halaman Home

Pada gambar 17 merupakan Rancangan Layar Halaman Home yang terdapat gambar produk terbaru, dan terdapat menu Lihat Semua Produk yang akan diarahkan ke halaman Produk.



Gambar 17. Rancangan Layar Halaman Home



Gambar 20. Rancangan Layar Halaman My Account

2. Rancangan Layar Halaman Cart

Pada gambar 18 merupakan Rancangan Layar Halaman Cart yang terdapat tabel produk yang sudah dipilih, tabel total dari harga produk yang dimasukkan ke Cart, tombol Update Cart, tombol Proceed to Checkout untuk mengarahkan ke halaman Checkout.



Gambar 18. Rancangan Layar Halaman cart

3. Rancangan Layar Halaman Checkout

Pada gambar 19 merupakan Rancangan Layar Halaman Checkout yang form yang harus diisi sebagai biodata untuk melakukan proses Checkout, terdapat tabel pesanan yang telah dipilih beserta total dari pesannya, dan terdapat menu Buat Pesanan yang berfungsi untuk memproses pesanan.



Gambar 19. Rancangan Layar Halaman Checkout

4. Rancangan Layar Halaman My Account

Pada gambar 20 merupakan Rancangan Layar Halaman My Account yang digunakan untuk pelanggan sebagai syarat melakukan pemesanan, terdapat form Daftar yang digunakan pelanggan untuk mendaftar akun baru, dan form Masuk yang digunakan pelanggan untuk melakukan proses login.

b. Rancangan Layar Backend

1. Rancangan Layar Halaman Login

Pada gambar 21 merupakan Rancangan Layar Halaman Login yang digunakan admin untuk masuk ke halaman Backend.



Gambar 21. Rancangan Layar Halaman Login

2. Rancangan Layar Halaman Dashboard

Pada gambar 22 merupakan Rancangan Layar Halaman Dashboard yang ditampilkan setelah admin berhasil melakukan proses login.



Gambar 22. Rancangan Layar Halaman Dashboard

3. Rancangan Layar Halaman List Order

Pada gambar 23 merupakan Rancangan Layar Halaman List Order yang digunakan admin untuk mengolah data pesanan, dan terdapat tabel pesanan yang telah dilakukan oleh pelanggan.



Gambar 23. Rancangan Layar Halaman List Order

4. Rancangan Layar Halaman *Order Tracking*

Pada gambar 24 merupakan Rancangan Layar Halaman *Order Tracking* yang digunakan admin untuk merubah status pesanan dan menambahkan nomor resi pada *textbox tracking number*.



Gambar 24. Rancangan Layar Halaman *Order Tracking*

5. Rancangan Layar Halaman *All Product*

Pada gambar merupakan Rancangan Layar Halaman *All Product* yang terdapat informasi dari produk yang ada, *admin* juga dapat mengolah data dari produk mulai dari menambah, mengubah, dan menghapus produk.



Gambar 25. Rancangan Layar Halaman *All Product*

6. Rancangan Layar Halaman *Entry Product*

Pada gambar merupakan Rancangan Layar *Entry Product* yang digunakan *admin* untuk menambah produk baru dan terdapat form yang digunakan sebagai data dari produk yang dibuat.



Gambar 26. Rancangan Layar *Entry Product*

7. Rancangan Layar Halaman *Confirm Payment*

Pada gambar 4.28 merupakan Rancangan Layar Halaman *Confirm Payment* yang digunakan oleh *admin* sebagai informasi konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh pelanggan, *admin* juga dapat memberi *action* diterima atau tidak pada konfirmasi pembayaran yang ada.



Gambar 27. Rancangan Layar Halaman *Confirm Payment*

4. KESIMPULAN

Setelah melakukan beberapa penelitian dan membuat *website E-Commerce* maka dapat diberikan beberapa kesimpulan sebagai bagian akhir atau penutup dari laporan penelitian ini, yaitu Daftar produk lebih tertata dan terperinci dengan adanya *website* yang dirancang secara terstruktur, Pelanggan telah menaruh kepercayaan yang tinggi dengan adanya *website* resmi, Dapat meningkatkan penjualan yang dikarenakan penerapan *E-Commerce* sebagai media informasi kepada pelanggan, Proses pelaporan lebih akurat karena data sudah tersimpan di *database* sehingga dapat mengefisiensi waktu dalam pengambilan data pelaporan.

Demikian kesimpulan ini disampaikan. Semoga dengan *website E-Commerce* ini dapat membantu meningkatkan produksi penjualan pada Awjashop.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggoro, Dani, *et al.*, "Rancangan Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Guru Dan Pegawai", *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2015 (SENTINA 2015)*, 28 Maret 2015, pp. 213–222.
- [2] Choiri, E. R., Beny, and Nugroho, A., "Perancangan Aplikasi Informasi Tempat Pembuangan Sampah Terdekat Di Kota Jambi Berbasis Android (Studi Kasus : Dinas Kebersihan Kota Jambi)", *Processor - Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Teknologi Informasi dan Sistem Komputer*, vol.10, no.2, pp. 556–569, Oktober 2015.
- [3] Mahdiana, Deni, "Analisa Dan Rancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang Dengan Metodologi Berorientasi Obyek: Studi Kasus PT. Liga Indonesia", *Jurnal Telematika MKOM*, vol.3, no.2, pp. 36–43, September 2011.
- [4] Dharwiyanti, S. and Wahono, R. S., "Pengantar *Unified Modeling Language (UML)*", *IlmuKomputer.com*, pp. 1–13, 2003.
- [5] Aziz, Khalif A., Wulandari, Sari, and Sagita, B. Hera, "Perancangan Model Bisnis UKM Atelier Prana Dengan Menggunakan Pendekatan Business Model Canvas", *e-Proceeding of Engineering*, vol.5, no.3, pp. 1-6, Desember 2018.
- [6] Kurniawan, D., "The Master Of 3(Joomla, Wordpress, AuraCMS)", Elex Media Komputindo, 2009.
- [7] Rahman, S., "Mahir WordPress 4 Plus", Elex Media Komputindo, 2015.
- [8] Hastanti, R. P., Purnama, B. E., and Wardati, I. U., "Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan", *Jurnal Bianglala Informatika*, vol.3, no.2, pp.1-9, September 2018.