

PENGEMBANGAN SISTEM E-COMMERCE UNTUK WEBSITE BRAND FINISH ONE DENGAN METODE AGILE

Dimas Aryansyah^{1*}, Didi Juardi², Asep Jamaludin³

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang: Jl. HS. Ronggowaluyo Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361; (0267) 641177

Keywords:

E-commerce, Website, Agile, Finish One, Pengembangan Sistem

Correspondent Email:

2110631170130@student.unsika.ac.id

Abstrak. Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan signifikan dalam industri fashion, khususnya melalui e-commerce yang memberikan kemudahan dalam transaksi daring. Finish One, sebagai brand fashion baru, masih mengandalkan sistem pre-order yang memiliki keterbatasan dalam efisiensi dan jangkauan pasar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem e-commerce berbasis web guna meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas jangkauan pasar Finish One. Metode pengembangan yang digunakan adalah Agile, karena pendekatannya yang fleksibel dan iteratif, memungkinkan sistem dikembangkan sesuai kebutuhan bisnis yang terus berkembang. Fitur utama yang dikembangkan meliputi manajemen produk, keranjang belanja, sistem checkout, pembayaran online, hingga manajemen pengiriman yang terintegrasi dengan layanan Midtrans. Pengujian sistem dilakukan menggunakan Blackbox Testing untuk memastikan fungsionalitas berjalan sesuai harapan, serta User Acceptance Testing (UAT) untuk menilai kepuasan pengguna. Hasil UAT menunjukkan sistem diterima dengan sangat baik, dengan indeks penerimaan sebesar 84,8%. Sistem ini berhasil mengatasi permasalahan sebelumnya, seperti pengelolaan stok manual, keterbatasan promosi, dan proses transaksi yang lambat. Dengan adanya sistem e-commerce ini, Finish One dapat meningkatkan daya saing di pasar online dan memberikan pengalaman belanja yang lebih praktis dan aman bagi pelanggan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan e-commerce berbasis web dapat menjadi solusi strategis bagi bisnis fashion di era digital.



Copyright © [JITET](#) (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open access article distributed under terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

Abstract. The development of digital technology has driven significant changes in the fashion industry, particularly through e-commerce, which facilitates online transactions. Finish One, as a new fashion brand, still relies on a pre-order system that has limitations in efficiency and market reach. This study aims to design and develop a web-based e-commerce system to improve operational efficiency and expand Finish One's market reach. The development method used is Agile, because its flexible and iterative approach allows the system to be developed according to evolving business needs. The main features developed include product management, shopping cart, checkout system, online payment, and shipping management integrated with Midtrans services. System testing was conducted using Blackbox Testing to ensure functionality runs as expected, and User Acceptance Testing (UAT) to assess user satisfaction. The UAT results showed that the system was very well

received, with an acceptance index of 84.8%. This system successfully overcomes previous problems, such as manual stock management, limited promotions, and slow transaction processes. With this e-commerce system, Finish One can increase its competitiveness in the online market and provide a more practical and secure shopping experience for customers. The results of this study show that the development of web-based e-commerce can be a strategic solution for fashion businesses in the digital era.

1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai sektor, termasuk industri fashion. Salah satu dampak utama adalah hadirnya e-commerce yang memudahkan pelaku bisnis menjangkau konsumen secara luas dan efisien [1]. Konsumen kini lebih memilih berbelanja secara online karena kemudahan akses, kecepatan transaksi, dan fleksibilitas waktu [2]. Oleh karena itu, platform e-commerce menjadi penting dalam mendukung bisnis di era digital.

Finish One adalah brand fashion baru yang masih mengandalkan sistem pre-order (open PO) tanpa platform online terintegrasi. Model ini memiliki keterbatasan dalam efisiensi transaksi dan jangkauan pasar. E-commerce menawarkan solusi melalui jangkauan pelanggan yang lebih luas, penghematan biaya operasional, serta akses 24 jam bagi konsumen [2]. Sistem pre-order membatasi interaksi langsung dengan pelanggan dan memperlambat proses penjualan. E-commerce menawarkan fleksibilitas dan kemudahan lebih dibanding perdagangan konvensional [3].

Finish One membutuhkan platform penjualan online yang mendukung manajemen produk, keranjang belanja, sistem checkout, metode pembayaran, hingga manajemen pengiriman. E-commerce memungkinkan produsen dan konsumen bertransaksi langsung melalui internet [3], serta memperkuat identitas brand, menghindari potongan komisi dari marketplace, dan memberi kebebasan dalam strategi pemasaran.

Website dipilih sebagai platform utama karena fleksibel dan mudah diakses melalui berbagai perangkat tanpa perlu instalasi. Selain memudahkan pelanggan, website juga mempermudah pengelolaan konten tanpa proses distribusi aplikasi yang kompleks. Hal ini menjadikannya solusi yang efisien dan praktis untuk kebutuhan Finish One.

Metode Agile digunakan dalam pengembangan sistem karena sifatnya yang adaptif dan iteratif, memungkinkan setiap fitur segera diuji dan disesuaikan dengan umpan balik pengguna [4]. Fitur utama yang dikembangkan meliputi manajemen produk, keranjang belanja, pembayaran online, dan integrasi pengiriman, guna mendukung kebutuhan bisnis dan konsumen [2][5]. Pendekatan ini membantu mengurangi risiko kegagalan dan memastikan sistem sesuai dengan kebutuhan Finish One.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem e-commerce berbasis website untuk brand Finish One menggunakan metode Agile. Pengembangan ini diharapkan mampu memperluas jangkauan pasar, meningkatkan efisiensi operasional, dan memperkuat daya saing di industri fashion digital.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 E-Commerce

E-commerce merupakan aktivitas jual beli produk atau layanan melalui internet yang menawarkan kemudahan akses, kecepatan transaksi, serta fleksibilitas waktu dan tempat. Teknologi ini menjadi kebutuhan dasar bagi organisasi di bidang perdagangan karena mampu menjangkau konsumen secara global dan meningkatkan daya saing bisnis [1]. E-commerce juga memberi peluang bagi usaha kecil dan menengah untuk bersaing di pasar yang lebih luas [6].

Lebih lanjut, e-commerce dapat dipahami sebagai proses bisnis berbasis teknologi digital yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan masyarakat melalui transaksi elektronik [7]. Sistem ini mendukung efisiensi dalam manajemen stok, distribusi produk, serta layanan pelanggan, sekaligus meningkatkan pengalaman belanja yang praktis dan real-time.

2.2 Website

Website adalah sekumpulan halaman web yang terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet. Website menjadi media utama dalam e-commerce karena mampu menampilkan produk, memfasilitasi transaksi, serta menyediakan interaksi langsung antara konsumen dan bisnis [8]. Desain website yang efektif harus responsif, user-friendly, dan aman untuk memastikan kenyamanan pengguna.

Awalnya, web dikembangkan sebagai ruang informasi dalam internet yang mendukung berbagai konten multimedia [8]. Kini, website berkembang menjadi alat strategis dalam bisnis modern, tidak hanya sebagai media informasi, tetapi juga sarana untuk memperkuat citra merek, meningkatkan visibilitas, serta menjangkau konsumen secara luas dan efisien [9].

2.3 Agile

Agile adalah metode pengembangan perangkat lunak berbasis iteratif dan inkremental yang mengutamakan fleksibilitas dalam menyesuaikan perubahan. Metode ini memungkinkan pengembangan dilakukan secara bertahap, dengan fitur-fitur yang diuji dan disesuaikan berdasarkan kebutuhan atau umpan balik pengguna.

Agile sangat cocok untuk pengembangan sistem e-commerce karena dapat merespons dinamika pasar yang berubah cepat. Pendekatan ini juga mendorong kolaborasi intensif antara pengembang dan pengguna untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan bisnis dan pelanggan [1].

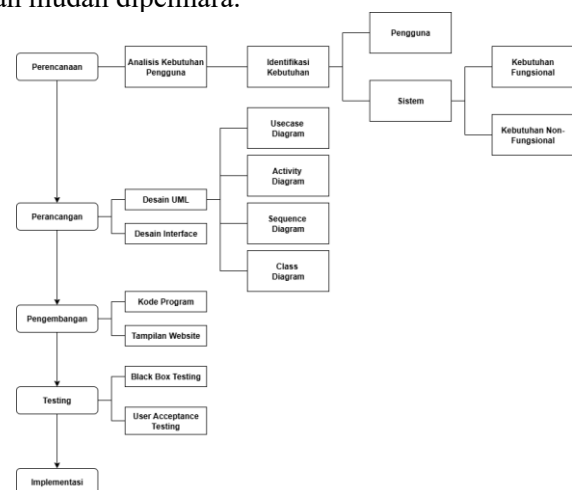
2.4 Laravel

Laravel adalah framework PHP open source yang dikembangkan oleh Taylor Otwell, menggunakan pola arsitektur model-view-controller (MVC) [10]. Framework ini dirancang untuk mempercepat dan menyederhanakan proses pengembangan aplikasi web, dengan fitur-fitur lengkap yang mendukung efisiensi dan keamanan sistem [11].

Laravel banyak digunakan karena dokumentasinya yang baik, komunitas yang aktif, dan struktur kode yang rapi. Dengan kemampuannya dalam membangun sistem yang scalable dan maintainable, Laravel menjadi salah satu pilihan utama dalam pengembangan aplikasi web modern.

3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini menggunakan metode agile dalam pengembangan perangkat lunak karena pendekatannya yang iteratif, memungkinkan tim mengembangkan sistem secara bertahap dan melakukan penyesuaian sesuai kebutuhan. Tahapan utama dalam metode agile dimulai dengan analisis kebutuhan, yaitu pengumpulan informasi tentang kebutuhan e-commerce dari pengguna dan pengelola. Selanjutnya, dilakukan perancangan sistem yang mencakup desain arsitektur dan antarmuka pengguna menggunakan Unified Modeling Language (UML), dengan diagram seperti Use Case, Class, Activity, dan Sequence untuk memvisualisasikan alur dan struktur sistem. Pada tahap pengembangan dan implementasi, fitur-fitur yang telah dirancang dibuat secara iteratif menggunakan HTML, CSS, MySQL, dan prinsip Object-Oriented Programming (OOP) untuk menghasilkan kode yang modular dan mudah dipelihara.



Gambar 1. Rancangan Penelitian

3.1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, fokus utama adalah melakukan analisis kebutuhan pengguna secara menyeluruh. Tahap ini menjadi dasar dalam menentukan tujuan dan ruang lingkup proyek pengembangan sistem agar sesuai dengan kebutuhan bisnis Finish One. Proses analisis dilakukan dengan mengkaji model bisnis yang sedang berjalan, yaitu sistem pre-order, serta mengidentifikasi kekurangan dari sistem tersebut. Selain itu, dilakukan identifikasi fitur-fitur utama yang akan dibangun seperti manajemen produk, keranjang belanja, sistem checkout, metode pembayaran, dan manajemen

pengiriman. Hasil dari tahap ini juga mencakup perumusan jadwal kerja, pembagian tugas pengembangan, serta penentuan platform dan teknologi yang digunakan, seperti framework pengembangan web, basis data, dan metode integrasi pembayaran.

3.2. Perancangan

Pada tahap perancangan, sistem mulai dibentuk dalam bentuk visual dan struktural sebagai panduan bagi tahap pengembangan berikutnya. Perancangan antarmuka pengguna (user interface) dilakukan dengan mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan (user-friendly), konsistensi desain, serta responsivitas di berbagai perangkat. Selain itu, digunakan pemodelan sistem menggunakan diagram UML (Unified Modeling Language), seperti use case diagram untuk memetakan interaksi pengguna, activity diagram untuk menggambarkan alur aktivitas, dan class diagram untuk merancang struktur data. Hasil desain ini memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana sistem akan berjalan serta menjadi acuan teknis dalam proses pengkodean nantinya.

3.3. Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses implementasi dari seluruh rancangan sistem ke dalam bentuk kode program. Dalam tahap ini, tim pengembang mulai membangun struktur basis data, mengimplementasikan tampilan antarmuka pengguna sesuai desain, serta menyusun logika sistem pada sisi backend untuk mengelola fungsi-fungsi seperti pemrosesan checkout, perhitungan total harga, validasi stok barang, serta pengelolaan transaksi. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap dan iteratif dengan pendekatan Agile, di mana setiap bagian sistem yang selesai dikembangkan akan segera diuji secara lokal sebelum digabungkan ke sistem utama. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap komponen berjalan dengan baik dan terintegrasi secara sempurna.

3.4. Testing

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh fungsi dalam sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan dan bebas dari kesalahan. Pengujian dilakukan melalui dua metode, yaitu Black Box Testing dan User

Acceptance Testing (UAT). Black Box Testing dilakukan dengan menguji fungsionalitas sistem berdasarkan input dan output tanpa mengetahui struktur kode di dalamnya. Tujuannya adalah untuk memastikan setiap fitur utama seperti login, penambahan produk, proses belanja, pembayaran, dan status pesanan dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Sedangkan UAT melibatkan pengguna akhir, yaitu pemilik brand Finish One, untuk mencoba sistem secara langsung dan memberikan umpan balik. Jika ditemukan bug, error, atau ketidaksesuaian dengan kebutuhan, maka dilakukan proses debugging dan penyempurnaan sebelum sistem diluncurkan.

3.5. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap akhir di mana sistem yang telah selesai dikembangkan dan diuji dipindahkan ke lingkungan produksi untuk digunakan secara nyata. Pada tahap ini, sistem akan diunggah ke server hosting dan dilakukan konfigurasi domain serta keamanan seperti pengaktifan SSL. Selain itu, dilakukan pelatihan singkat kepada pemilik atau admin brand Finish One mengenai cara penggunaan sistem, seperti mengelola katalog produk, memproses pesanan, memantau pembayaran, dan membaca laporan penjualan. Dokumentasi sistem juga disediakan untuk mempermudah proses operasional dan pemeliharaan. Setelah implementasi, sistem akan dimonitor secara berkala untuk memastikan kinerja tetap optimal dan tidak terjadi gangguan teknis.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan website e-commerce untuk brand Finish One dengan metode Agile, yang memungkinkan pengembangan sistem secara bertahap dan fleksibel. Sistem ini mempermudah proses jual beli melalui fitur registrasi, katalog produk, keranjang, checkout, dan pembayaran online terintegrasi Midtrans, serta pengelolaan stok dan pesanan oleh admin. Pengujian menggunakan Blackbox Testing dan User Acceptance Testing (UAT) menunjukkan seluruh fitur berjalan sesuai fungsi, dengan tingkat penerimaan pengguna mencapai 84,8% (kategori "Sangat Diterima"). Hasil ini membuktikan bahwa sistem mampu

meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, dan daya saing penjualan online Finish One.

4.1. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kebutuhan sistem e-commerce Finish One dibagi menjadi dua aspek utama: kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem. Dari sisi pengguna, admin memerlukan fitur untuk mengelola produk, kategori, varian, pesanan, laporan penjualan, serta pengaturan harga dan stok. Sementara itu, calon pembeli membutuhkan kemudahan dalam menelusuri produk, menambahkan produk ke keranjang, melakukan checkout, serta memantau riwayat dan status pesanan.

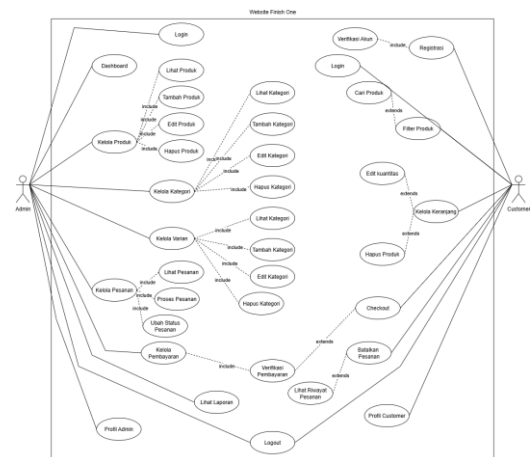
Kebutuhan sistem terbagi atas kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Fungsional mencakup fitur-fitur utama seperti dashboard, manajemen produk, pencarian, keranjang, checkout, pemilihan kurir, pembayaran, info pesanan, serta laporan transaksi. Sedangkan kebutuhan non-fungsional mencakup spesifikasi perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan baik oleh pengembang maupun pengguna untuk menjalankan sistem dengan lancar, stabil, aman, dan mudah digunakan.

4.2. Perancangan

Setelah selesai menganalisis kebutuhan pengguna dan sistem, selanjutnya adalah merancang desain sistem. Perancangan sistem dilakukan untuk menggambarkan bagaimana sistem akan berjalan secara visual dan logis sebelum implementasi dilakukan. Tahap ini menggunakan beberapa diagram UML (Unified Modeling Language) untuk menggambarkan alur aktivitas pengguna, interaksi antar sistem, dan struktur internal sistem. Berikut adalah beberapa diagram yang digunakan dalam perancangan sistem e-commerce brand Finish One:

4.2.1. Use Case Diagram

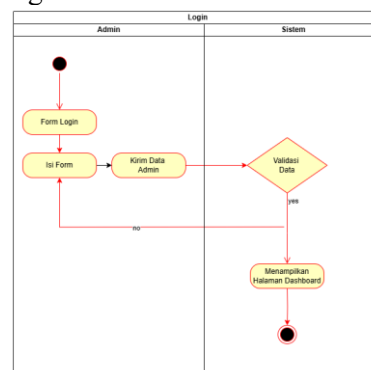
Use Case Diagram merupakan diagram UML yang menggambarkan interaksi antara aktor dan fungsi dalam sistem. Dalam sistem ini, aktor yang terlibat adalah Admin dan Customer, masing-masing berinteraksi dengan fitur sesuai peran mereka.



Gambar 2. Use Case Diagram

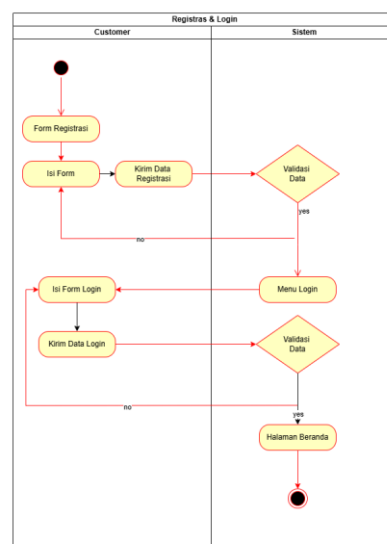
4.2.2. Activity Diagram

1. Login Admin



Gambar 3. Activity Diagram Login Admin

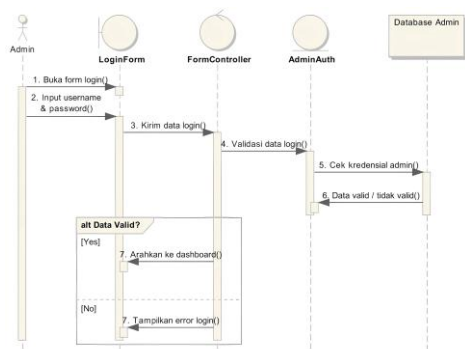
2. Register dan Login Customer



Gambar 4. Activity Diagram Register dan Login Customer

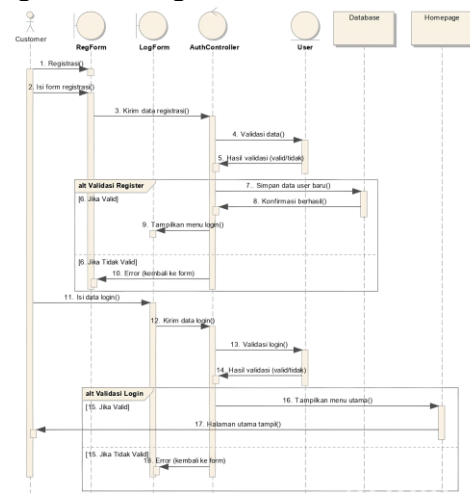
4.2.3. Sequence Diagram

1. Login Admin



Gambar 5. Sequence Diagram Login Admin

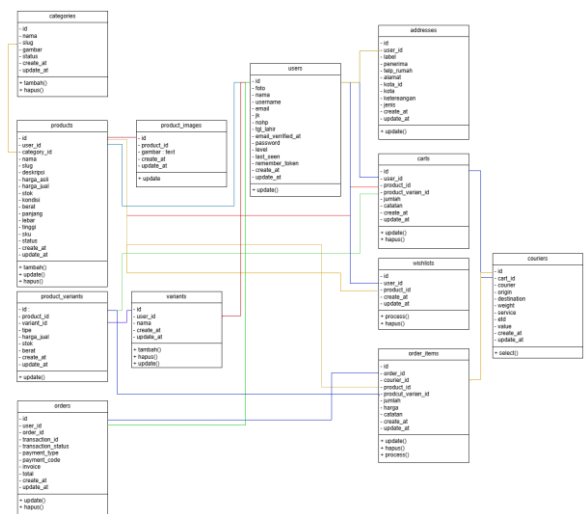
2. Register dan Login Admin



Gambar 6. Sequence Diagram Register dan Login Admin

4.2.4. Class Diagram

Sistem yang komprehensif untuk aplikasi e-commerce, dengan pengelolaan pengguna, produk, keranjang, pesanan, pengiriman, dan alamat. Relasi antar tabel dirancang secara relasional dan modular untuk memudahkan pengelolaan serta pengembangan sistem di masa depan. Pendekatan ini mendukung proses bisnis yang efisien dari mulai penelusuran produk hingga penyelesaian transaksi.

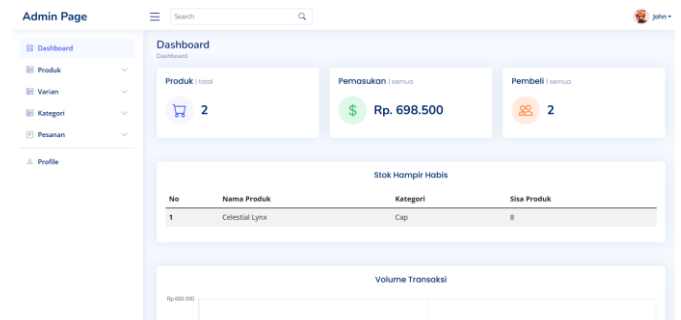


Gambar 7. Class Diagram

4.3. Pengembangan

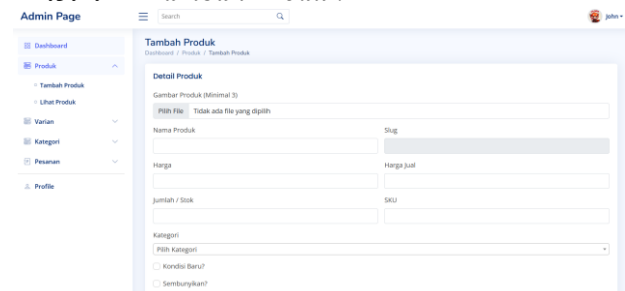
Development adalah tahap pengembangan sistem di mana rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya diimplementasikan menjadi perangkat lunak yang dapat dijalankan. Pada tahap ini, sistem dikembangkan berdasarkan hasil analisis dan desain yang telah dilakukan, dengan fokus pada pembuatan antarmuka pengguna (user interface) serta implementasi fungsi-fungsi utama dari sistem. Berikut ini merupakan tampilan dari hasil yang sudah dibuat.

4.3.1. Dashboard Admin



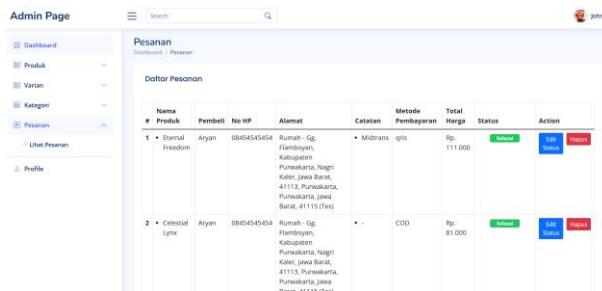
Gambar 8. Dashborad Admin

4.3.2. Tambah Produk



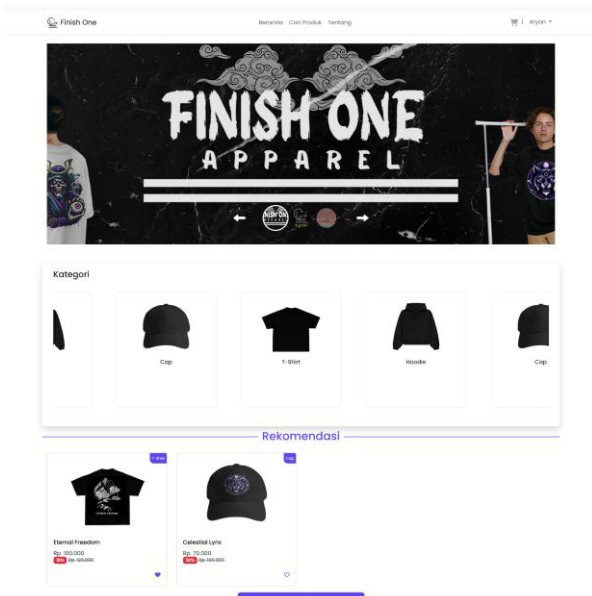
Gambar 9. Tambah Produk

4.3.3. Kelola Pesanan



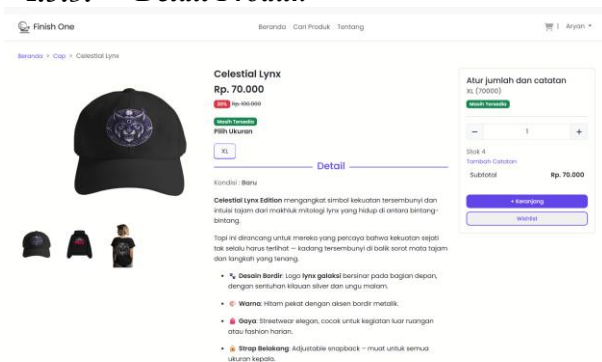
Gambar 10. Kelola Pesanan

4.3.4. Home



Gambar 11. Home

4.3.5. Detail Produk



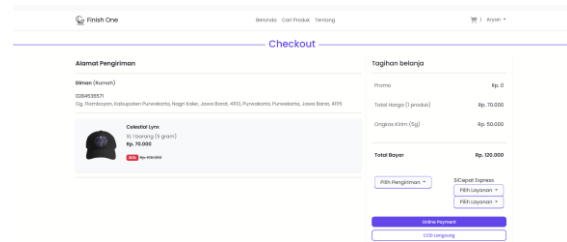
Gambar 12. Detail Produk

4.3.6. Keranjang Pesanan



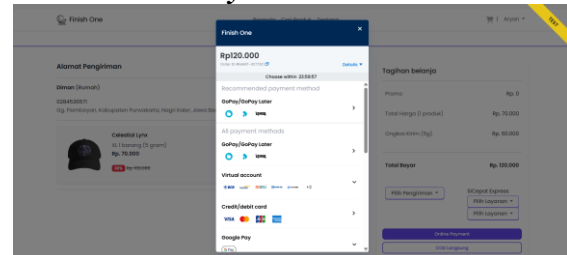
Gambar 13. Keranjang Pesanan

4.3.7. Checkout



Gambar 14. Checkout

4.3.8. Pembayaran Online



Gambar 15. Pembayaran Online

4.4. Testing

Pada tahap ini, dilakukan proses pengujian untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional dan non fungsional yang telah ditentukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Black Box Testing dan User Acceptance Testing.

4.4.1. Black Box Testing

Metode Blackbox Testing digunakan untuk menguji fungsi-fungsi sistem tanpa mengetahui struktur internal kode. Pengujian difokuskan pada input dan output yang dihasilkan oleh sistem, guna memastikan setiap fitur berjalan sesuai dengan skenario penggunaan yang diharapkan. Hasil dari proses pengujian ini kemudian disusun secara terstruktur dan disajikan dalam bentuk table berikut:

Tabel 1. Hasil Pengujian

Fitur	Hasil	Status
Register	Akun berhasil dibuat dan pengguna diarahkan ke halaman login	Berhasil
Login	Pengguna berhasil masuk dan diarahkan ke halaman utama sesuai peran	Berhasil

Dashboard	Informasi statistic ditampilkan	Berhasil
Kelola Kategori	Kategori berhasil disimpan, ditampilkan, diubah, dan dihapus	Berhasil
Kelola Produk	Produk berhasil disimpan, ditampilkan, diubah, dan dihapus	Berhasil
Kelola Varian	Varian berhasil disimpan, ditampilkan, diubah, dan dihapus	Berhasil
Kelola Pesanan	Status pesanan berubah dan tercatat dengan benar	Berhasil
Profil Admin	Data profil berhasil diperbarui	Berhasil
Home	Tampilan home muncul dan menampilkan produk terkini	Berhasil
Cari dan Filter Produk	Produk ditampilkan sesuai kata kunci yang dipilih	Berhasil
Detail Produk	Infomasi lengkap produk ditampilkan	Berhasil
Keranjang	Produk muncul dan hilang sesuai aksi pengguna	Berhasil
Checkout	Sistem menampilkan ringkasan dan status transaksi	Berhasil

Online Payment	Sistem mencatat status pembayaran dan menampilkan notifikasi berhasil	Berhasil
Pesanan Pembeli	Menampilkan semua transaksi pembeli	Berhasil
Profil Pembeli	Data Profil berhasil diperbarui	Berhasil
Wishlist	Produk muncul di halaman wishlist	Berhasil

4.4.2. User Acceptance Testing

User Acceptance Testing (UAT) merupakan fase terakhir dalam pengembangan perangkat lunak, di mana pengguna akhir menguji sistem untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan dan ekspektasi mereka. Selama proses UAT, perangkat lunak dievaluasi untuk memastikan bahwa fungsinya telah sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan[12]. Dalam tahap ini, responden akan diminta untuk menggunakannya dan memberikan evaluasi melalui kuesioner berskala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur opini responden, dengan rentang dari sangat tidak setuju (skor 1) hingga sangat setuju (skor 5). Setelah kuesioner terkumpul, data akan diolah untuk menghitung indeks penerimaan pengguna.

Berdasarkan hasil perhitungan, tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem e-commerce Finish One mencapai 84,8%, mengindikasikan bahwa sistem ini sangat layak untuk digunakan. Angka ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa fitur-fitur sistem telah memenuhi harapan, serta mudah digunakan dan lancar dalam proses transaksi. Berdasarkan klasifikasi interpretasi tingkat penerimaan, hasil ini menegaskan bahwa sistem e-commerce Finish One merupakan solusi digital yang efektif untuk mendukung aktivitas penjualan online, baik bagi admin maupun pembeli.

4.5. Implementasi

Setelah melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, serta pengujian dengan

Blackbox dan UAT, sistem e-commerce Finish One siap diimplementasikan. Sistem ini dinyatakan layak digunakan dan mampu mendukung transaksi serta pengelolaan produk secara efektif sesuai tujuan pengembangan.

5. KESIMPULAN

- a. Sistem e-commerce yang dikembangkan untuk brand Finish One dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan bisnis yang saat ini masih berfokus pada sistem pre-order. Fitur-fitur utama yang dibangun meliputi manajemen produk, pengelolaan pesanan, proses checkout, serta integrasi metode pembayaran online. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan kemudahan navigasi, tampilan responsif, dan pengalaman pengguna yang optimal untuk menunjang kegiatan transaksi secara daring.
- b. Metode agile diterapkan untuk memastikan pengembangan sistem dapat berjalan secara iteratif dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan bisnis maupun masukan dari pengguna. Dengan pendekatan ini, pengembangan dilakukan dalam beberapa tahapan, yang memungkinkan evaluasi dan revisi secara berkelanjutan. Hal ini terbukti efektif dalam mempercepat proses pengembangan sekaligus menjaga relevansi sistem dengan kebutuhan brand dan konsumen yang dinamis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan jurnal ini, terutama kepada dosen pembimbing, rekan-rekan, serta semua pihak yang terlibat dalam pengembangan sistem e-commerce Finish One. Dukungan dan kerja sama yang diberikan sangat berarti dalam kelancaran proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Seftiani, "Pengembangan Modul Penjualan pada Sistem Informasi E-Commerce Ultra Mikro Berbasis Website," 2022.
- [2] R. Pitriyani, G. Triyono, and S. Y. Nugroho, "Pengembangan Model Sistem E-Commerce Berbasis Web dengan Content Management System (CMS)," *IDEALIS*, vol. 4, no. 1, 2021. [Online]. Available: <http://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/index>.
- [3] S. D. Hariani et al., "Analisis Strategi Pengembangan Usaha Mikro Menengah (UMKM) Menggunakan Sistem E-Commerce Dengan Model Content Marketing Pada Coffe Shop Kopang Kota Tebing Tinggi," *Digital Business Progress*, vol. 2, no. 1, pp. 44–52. [Online]. Available: www.journal.stie-binakarya.ac.id
- [4] M. Tahwin, D. Ayu, L. Dewi, F. Sodik, and Y. Rembang, "Desa Wisata Sendangasri Kabupaten Rembang," *Buletin Abdi Masyarakat*, vol. 5, no. 1, 2024.
- [5] D. B. Yudha, "Pengembangan Sistem Penjualan Online (E-Commerce) pada Pazia Computer," 2019.
- [6] H. Saputra, I. Stephane, A. T. Sumarni, M. R. Meta, and M. Alfarel, "Pemanfaatan Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Agile pada Usaha Kue dan Makanan Minang Kreatif," *SATESI: Jurnal Sains Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 84–91, 2024.
- [7] D. E. B. Jabat, L. L. Tarigan, M. Purba, and M. Purba, "Pemanfaatan Platform E-Commerce Melalui Marketplace sebagai Upaya Peningkatan Penjualan," *Skylandsea Profesional Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, vol. 2, no. 2, pp. 16–21, 2022.
- [8] S. Khoirunnisa, M. Adlan El Fatih, and B. Sadjiwo, "Perancangan Sistem Informasi dan Pendaftaran Online di SMK IQRO Berbasis Web Dengan Metode Agile," *BIIKMA*, vol. 2, no. 1, 2024. [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma>.
- [9] S. Alifianda and R. Djutalov, "Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web Untuk PT Sentra Meta Fiber Dengan Metode Agile," *BIIKMA*, 2024. [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma>.
- [10] M. Nugraha, L. Sakinah, R. A. Setiawan, and H. Mulyani, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Laravel," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 2, 2024.

- [11] I. A. Alfarisi, A. T. Priandika, and A. S. Puspaningrum, "Penerapan Framework Laravel Pada Sistem Pelayanan Kesehatan (Studi Kasus: Klinik Berkah Medical Center)," *Jurnal Ilmiah Computer Science*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2023.
- [12] Y. A. Dewantara, A. Primajaya, and E. H. Nurkifli, "Rancang Bangun Website Penyewaan Lapangan Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus: Gor Jaya Abadi)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, 2024.
- [13] R. Wodyk and M. Skublewska-Paszkowska, "Performance Comparison of Relational Databases SQL Server, MySQL and PostgreSQL Using a Web Application and the Laravel Framework," *Journal of Computer Sciences Institute*, vol. 17, pp. 358–364, 2020.
- [14] R. Sallam and E. S. Budi, "Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website dengan Menggunakan Metode Agile," *Resolusi: Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 67–74, 2023.
- [15] R. Sa and R. Ade Safitri, "Pengembangan Sistem Informasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Distro Online Menggunakan Metode Waterfall," *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK)*, vol. 7, no. 1, 2023.