

312/SI-FKOM-UNIKU/SKR/2025

**RANCANG BANGUN E-COMMERCE MENGGUNAKAN
MODEL B2C PADA AY HIJAB STORE BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1



Oleh

Aldhi Satria Nugraha

20200910115

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KUNINGAN

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Rancang Bangun E-Commerce Menggunakan Model B2C Pada Ay Hijab Store Berbasis Web

Disusun Oleh

Aldhi Satria Nugraha

20200910115

Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1

Skripsi ini telah dibimbingkan kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada:

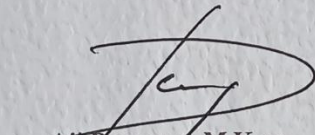
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Jum'at

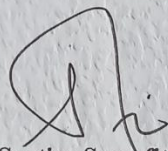
Tanggal Bulan Tahun : 31 Januari 2025

DOSEN PEMBIMBING :

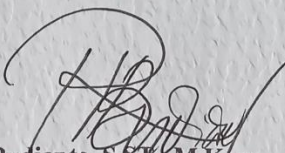
Pembimbing 1


Aji Permana, M.Kom.
NIK. 410112900193

Pembimbing 2


Tri Septiar Syamfithriani, M.Kom.
NIK. 410109870192

Mengetahui / Mengesahkan :
Kepala Program Studi Sistem Informasi


Heru Budianto, S.S.T., M.Kom.
NIK. 410381113651

LEMBAR PENGUJIAN

Rancang Bangun E-Commerce Menggunakan Model B2C Pada Ay Hijab Store Berbasis Web

Disusun Oleh

Aldhi Satria Nugraha

20200910115

Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1

Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji Sidang Skripsi, Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada:

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Jum'at

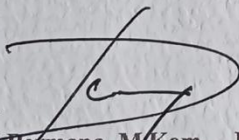
Tanggal : 31 Januari 2025

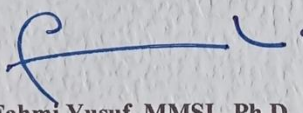
DOSEN PENGUJI :

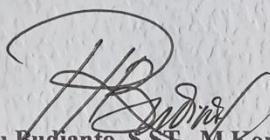
Penguji I

Penguji II

Penguji III


Aji Permana, M.Kom.
NIK. 410112900193


Fahmi Yusuf, MMSI., Ph.D.
NIK. 41038021124

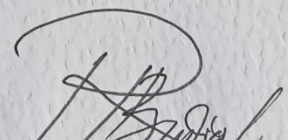

Heru Budianto, S.ST., M.Kom.
NIK. 41038111365

Mengetahui/Mengesahkan

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer


Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng.
NIK. 41038101348

Kepala Program Studi
Sistem Informasi S1


Heru Budianto, S.ST., M.Kom.
NIK. 41038111365

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aldhi Satria Nugraha
NIM : 20200910115
Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 30 Mei 2000
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut :

Judul : Rancang Bangun E-Commerce Menggunakan Model B2C Pada Ay Hijab Store Berbasis Web

Dosen Pembimbing 1 : Aji Permana, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Tri Septiar Syamfithriani, M.Kom.

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 24 Juni 2025
Yang menyatakan,



Aldhi Satria Nugraha

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Rancang Bangun E-Commerce Menggunakan Model B2C Pada Ay Hijab Store Berbasis Web**” beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 24 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,



Aldhi Satria Nugraha

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

اللَّهُمَّ لَا سَهْلَ إِلَّا مَا جَعَلْتَهُ سَهْلًا وَأَنْتَ تَجْعَلُ الْحَزْنَ إِذَا شِئْتَ سَهْلًا

“Ya Allah, tidak ada yang mudah kecuali apa yang Engkau mudahkan. Dan engkau menjadikan kesedihan (kesulitan), jika Engkau kehendaki pasti akan menjadi mudah.” (HR. Ibnu Hibban dalam Shahihnya (3/255))

Persembahan:

1. Bapak Ahmad Kosasih (Almarhum). Semoga Allah SWT mengampuni segala dosa-dosanya, membalas semua kebbaikannya, dilapangkan Alam Kuburnya. Aamiin Allahumma Aamiin.
2. Mamah Narti tercinta yang telah memberikan do'a, kasih sayang serta dukungan baik moril maupun materil.
3. Kakak kedua Yokhan Drajat (Almarhum). Semoga Allah SWT mengampuni segala dosa-dosanya, membalas semua kebbaikannya, dilapangkan Alam Kuburnya. Aamiin Allahumma Aamiin.
4. Kakak pertama Irwan Kurniawan dan Kakak ketiga Diana Ratna Kemalasari yang telah memberikan do'a, semangat dan dorongan.
5. Kepada kedua dosen pembimbing, saya ucapkan terima kasih atas waktu dan bimbingan yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Kepada rekan-rekan kelas SI 2020 A, terimakasih atas kebersamaan selama ini. Semoga kita semua menjadi orang sukses dunia akhirat. Aamiin Allahumma Aamiin.

RANCANG BANGUN E-COMMERCE MENGGUNAKAN MODEL B2C PADA AY HIJAB STORE BERBASIS WEB

Aldhi Satria Nugraha¹, Aji Permana², Tri Septiar Syamfithriani³

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa
Barat 45512

20200910115@uniku.ac.id, aji@uniku.ac.id, tri@uniku.ac.id

ABSTRAK

Kemajuan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, pemanfaatan teknologi dalam dunia bisnis terus meningkat setiap tahunnya. Dengan adanya teknologi manusia dengan mudah memperoleh informasi dan melakukan transaksi melalui media online. *E-Commerce* adalah serangkaian proses bisnis yang menghubungkan bisnis dengan konsumen melalui media elektronik dalam skala yang lebih besar dengan beragam produk dan layanan yang ditawarkan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah proses penjualan di Ay Hijab Store masih dilakukan secara langsung di toko. Proses penjualan yang mengharuskan kehadiran fisik konsumen tidak hanya menyita waktu, tetapi juga menyulitkan konsumen yang tidak mengetahui lokasi toko. Media promosi masih memasang banner di depan toko menyebabkan jangkauan pasar menjadi terbatas dan informasi mengenai produk yang ditawarkan tidak tersebar secara luas. Pencatatan laporan transaksi penjualan masih dicatat di dalam buku terkadang terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan transaksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem *e-commerce* berbasis website agar dapat memperluas jangkauan pasar sehingga toko dapat diketahui lebih luas oleh masyarakat dan mempermudah proses penjualan dan pembelian produk serta dapat membantu strategi promosi. *E-Commerce* yang dibangun menggunakan metode pengembangan sistem *Waterfall*, dengan alat bantu perancangan sistem berupa Flowmap, DFD, diagram konteks, ERD dan model *Business-to-Consumer (B2C)* sebagai metode penyelesaian masalah. Dengan menerapkan *e-commerce* berbasis website mempermudah dalam proses penjualan dan pembelian produk secara online karena memiliki jangkauan yang cukup luas, serta membantu strategi promosi menjadi lebih mudah, sekaligus menyediakan informasi mengenai produk yang mudah diakses secara cepat dan akurat.

Kata Kunci : Rancang Bangun, *E-Commerce*, *B2C*, *Waterfall*.

THE DESIGN AND BUILD WEB BASED E-COMMERCE USING B2C MODEL AT AY HIJAB STORE

Aldhi Satria Nugraha¹, Aji Permana², Tri Septiar Syamfithriani³

*Information System Study Program, Faculty of Computer Science, Kuningan
University*

*Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa
Barat 45512*

20200910115@uniku.ac.id, aji@uniku.ac.id, tri@uniku.ac.id

ABSTRACT

Technological advancements are rapidly evolving, and the use of technology in the business world continues to grow annually. Technology enables humans to easily access information and conduct transactions through online platforms. E-commerce refers to a series of business processes that connect businesses with consumers via electronic media, offering a broad range of products and services on a larger scale. This research addresses the challenges faced by Ay Hijab Store, where the sales process is still conducted in person at the physical store. This traditional approach not only requires customers to visit the store physically, consuming time, but also poses difficulties for those unfamiliar with the store's location. The current promotional methods rely on banners displayed in front of the shop, limiting market reach and reducing the visibility of the offered products. Additionally, sales transaction reports are recorded manually in books, leading to occasional errors in reporting. The goal of this research is to design and develop a website-based e-commerce system to expand market reach, enhance the store's visibility to a wider audience, simplify sales and purchasing processes, and improve promotional strategies. The e-commerce system is built using the Waterfall system development method, with design tools such as Flowmap, DFD, Context Diagram, and ERD. The system employs the Business-to-Consumer (B2C) model as the problem-solving method. The implementation of the website-based e-commerce, it makes the process of selling and purchasing products online easier because it has a fairly wide reach, and helps make promotional strategies easier, while providing information about products that is easily accessible quickly and accurately.

Keywords : *Design, E-Commerce, B2C, Waterfall.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul skripsi yang peneliti ambil adalah **“Rancang Bangun E-Commerce Menggunakan Model B2C Pada Ay Hijab Store Berbasis Web”** .

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Dikdik Harjadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Heru Budianto, S.ST., M.Kom., selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Bapak Aji Permana, M.Kom., selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
5. Ibu Tri Septiar Syamfithriani, S.Kom., M.Kom., selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat pada pembuatan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mohon maaf apabila masih terdapat beberapa kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja pada laporan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, Januari 2025

Aldhi Satria Nugraha

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGUJIAN

SURAT PERNYATAAN

PERNYATAAN ORIGINALITAS

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR GAMBAR..... viii

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 4

1.3 Rumusan Masalah 4

1.4 Batasan Masalah..... 5

1.5 Tujuan Penelitian..... 6

1.6 Manfaat Penelitian..... 6

1.6.1 Manfaat Teoritis..... 6

1.6.2 Manfaat Praktis 7

1.7 Pertanyaan Penelitian 7

1.8 Hipotesis Penelitian..... 7

1.9 Metodologi Penelitian 8

1.9.1 Metode Pengumpulan Data..... 8

1.9.2 Metode Pengembangan Sistem..... 8

1.9.3 Metode Penyelesaian Masalah..... 10

1.10 Jadwal Penelitian 13

1.11 Sistematika Penelitian 14

BAB II LANDASAN TEORI	15
2.1 Teori-teori terkait bahasan penelitian	15
2.1.1 Rancang Bangun	15
2.1.2 Sistem Informasi	15
2.1.3 <i>E-Commerce</i>	16
2.1.4 <i>B2C (Business-to-consumer)</i>	24
2.1.5 Website	29
2.1.6 HTML	29
2.1.7 PHP	29
2.1.8 JavaScript.....	30
2.1.9 MySQL	30
2.1.10 CodeIgniter	31
2.1.11 Tool Perancangan	32
2.1.12 Tool Perangkat lunak	45
2.1.13 Teknik Pengujian	47
2.2 Penelitian Sebelumnya (<i>Previous Work</i>)	53
2.3 Kerangka Teoritis (<i>Theoretical Framework</i>)	57
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	58
3.1 Analisis Sistem (<i>System Analysis</i>)	58
3.1.1 Analisis Masalah.....	58
3.1.2 Penyelesaian Masalah	59
3.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	61
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	62
3.1.5 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	63
3.1.6 Analisis Sistem Usulan	66
3.2 Perancangan Sistem (<i>System Design</i>).....	69
3.2.1 Diagram Konteks	69
3.2.2 Data Flow Diagram (DFD)	70
3.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD).....	73
3.2.4 Kamus Data.....	75
3.2.5 Normalisasi	76
3.2.6 Relasi Antar Tabel	82

3.2.7 Struktur Tabel	83
3.3 Perancangan Antarmuka (<i>Interface Design</i>)	87
3.3.1 Perancangan Antarmuka Konsumen.....	87
3.3.2 Perancangan Antarmuka Admin.....	96
3.3.3 Perancangan Antarmuka Pemilik.....	104
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	107
4.1 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	107
4.1.1 Implementasi Antarmuka Konsumen	107
4.1.2 Implementasi Antarmuka Admin.....	117
4.1.3 Implementasi Antarmuka Pemilik	124
4.2 Pengujian Sistem (<i>System Testing</i>).....	126
4.2.1 Pengujian Black Box	126
4.2.2 Pengujian White Box	130
4.2.3 Pengujian ISO 25010	133
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	138
5.1 Simpulan (<i>Conclusion</i>)	138
5.2 Saran (<i>Suggestion</i>)	139
DAFTAR PUSTAKA	140
Riwayat Hidup (Curriculum Vitae)	145
Lampiran (<i>Appendices</i>).....	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode Waterfall	9
Gambar 1. 2 E-Commerce B2C.....	12
Gambar 2. 1 Kerangka Teoritis	57
Gambar 3. 1 Flowmap yang Sedang Berjalan	65
Gambar 3. 2 Flowmap Transaksi Pesanan (Konsumen).....	67
Gambar 3. 3 Flowmap Mengelola Transaksi Pesanan (Admin).....	68
Gambar 3. 4 Flowmap Mengelola Laporan Transaksi (Pemilik)	69
Gambar 3. 5 Diagram Konteks	70
Gambar 3. 6 Data Flow Diagram (DFD) Level 0.....	71
Gambar 3. 7 Entity Relationship Diagram (ERD).....	74
Gambar 3. 8 Relasi Antar Tabel	82
Gambar 3. 9 Perancangan Antarmuka Login Konsumen	87
Gambar 3. 10 Perancangan Antarmuka Home Konsumen.....	88
Gambar 3. 11 Perancangan Antarmuka Shop Konsumen	89
Gambar 3. 12 Perancangan Antarmuka Contact Konsumen	90
Gambar 3. 13 Perancangan Antarmuka Detail Produk Konsumen	90
Gambar 3. 14 Perancangan Antarmuka Keranjang Konsumen.....	91
Gambar 3. 15 Perancangan Antarmuka Checkout Konsumen	92
Gambar 3. 16 Perancangan Antarmuka Detail Pesanan Konsumen.....	92
Gambar 3. 17 Perancangan Antarmuka Riwayat Pesanan Konsumen	93
Gambar 3. 18 Perancangan Antarmuka Pesanan Selesai Konsumen	94
Gambar 3. 19 Perancangan Antarmuka Input Review Produk Kosumen	94
Gambar 3. 20 Perancangan Antarmuka Review Produk Konsumen.....	95
Gambar 3. 21 Perancangan Antarmuka Login Admin	96
Gambar 3. 22 Perancangan Antarmuka Dashboard Admin	97
Gambar 3. 23 Perancangan Antarmuka Kelola Produk Admin.....	97
Gambar 3. 24 Perancangan Antarmuka Tambah Produk Admin	98
Gambar 3. 25 Perancangan Antarmuka Edit Produk Admin	99
Gambar 3. 26 Perancangan Antarmuka Kelola Promosi Admin.....	99
Gambar 3. 27 Perancangan Antarmuka Tambah Promosi Admin	100

Gambar 3. 28	Perancangan Antarmuka Edit Promosi Admin.....	101
Gambar 3. 29	Perancangan Antarmuka Kelola Kategori Admin	101
Gambar 3. 30	Perancangan Antarmuka Tambah Kategori Admin.....	102
Gambar 3. 31	Perancangan Antarmuka Edit Kategori Admin	102
Gambar 3. 32	Perancangan Antarmuka Kelola Pesanan Admin	103
Gambar 3. 33	Perancangan Antarmuka Konfirmasi Pesanan Admin	103
Gambar 3. 34	Perancangan Antarmuka Laporan Transaksi Admin.....	104
Gambar 3. 35	Perancangan Antarmuka Login Pemilik.....	104
Gambar 3. 36	Perancangan Antarmuka Dashboard Pemilik	105
Gambar 3. 37	Perancangan Antarmuka Laporan Transaksi Pemilik.....	105
Gambar 4. 1	Tampilan Login Konsumen	107
Gambar 4. 2	Tampilan Home Konsumen.....	108
Gambar 4. 3	Tampilan Shop Konsumen	109
Gambar 4. 4	Tampilan Contact Konsumen	110
Gambar 4. 5	Tampilan Detail Produk Konsumen	111
Gambar 4. 6	Tampilan Keranjang Konsumen.....	111
Gambar 4. 7	Tampilan Checkout Konsumen	112
Gambar 4. 8	Tampilan Detail Pesanan Konsumen.....	113
Gambar 4. 9	Tampilan Riwayat Pesanan Konsumen	114
Gambar 4. 10	Tampilan Pesanan Selesai Konsumen	115
Gambar 4. 11	Tampilan Input Review Produk Kosumen	115
Gambar 4. 12	Tampilan Review Produk Konsumen.....	116
Gambar 4. 13	Tampilan Login Admin	117
Gambar 4. 14	Tampilan Dashboard Admin.....	117
Gambar 4. 15	Tampilan Kelola Produk Admin.....	118
Gambar 4. 16	Tampilan Tambah Produk Admin	118
Gambar 4. 17	Tampilan Edit Produk Admin.....	119
Gambar 4. 18	Tampilan Kelola Promosi Admin.....	119
Gambar 4. 19	Tampilan Tambah Promosi Admin	120
Gambar 4. 20	Tampilan Edit Promosi Admin.....	121
Gambar 4. 21	Tampilan Kelola Kategori Admin	121
Gambar 4. 22	Tampilan Tambah Kategori Admin.....	122

Gambar 4. 23 Tampilan Edit Kategori Admin	122
Gambar 4. 24 Tampilan Kelola Pesanan Admin	123
Gambar 4. 25 Tampilan Konfirmasi Pesanan Admin.....	123
Gambar 4. 26 Tampilan Laporan Transaksi Admin	124
Gambar 4. 27 Tampilan Login Pemilik	124
Gambar 4. 28 Tampilan Dashboard Pemilik	125
Gambar 4. 29 Tampilan Laporan Transaksi Pemilik.....	125
Gambar 4. 30 Flowgraph Transaksi	132

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Jadwal Kegiatan Penelitian	13
Tabel 2. 1	Simbol Flowmap	33
Tabel 2. 2	Simbol Diagram Konteks	35
Tabel 2. 3	Simbol Data Flow Diagram (DFD)	37
Tabel 2. 4	Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)	39
Tabel 2. 5	Simbol Kamus Data	43
Tabel 2. 6	Notasi Flowgraph	49
Tabel 2. 7	Tabel Perbandingan Penelitian Sebelumnya	53
Tabel 3. 1	Kebutuhan Perangkat Keras Pengembang	63
Tabel 3. 2	Kebutuhan Perangkat Lunak	63
Tabel 3. 3	Kamus Data	75
Tabel 3. 4	Bentuk Tidak Normal	76
Tabel 3. 5	Bentuk Normal ke Satu (1NF)	78
Tabel 3. 6	Bentuk Normal ke Dua Konsumen (2NF)	80
Tabel 3. 7	Bentuk Normal ke Dua Order (2NF)	80
Tabel 3. 8	Bentuk Bentuk Normal ke Dua Order Item (2NF)	80
Tabel 3. 9	Bentuk Normal ke Dua Produk (2NF)	81
Tabel 3. 10	Bentuk Normal ke Dua Kategori (2NF)	81
Tabel 3. 11	Bentuk Normal ke Dua Produk Varian (2NF)	81
Tabel 3. 12	Bentuk Normal ke Dua Pembayaran (2NF)	81
Tabel 3. 13	Struktur Tabel User	83
Tabel 3. 14	Struktur Tabel Konsumen	83
Tabel 3. 15	Struktur Tabel Order	83
Tabel 3. 16	Struktur Tabel Order Item	84
Tabel 3. 17	Struktur Tabel Produk	84
Tabel 3. 18	Struktur Tabel Produk Varian	85
Tabel 3. 19	Struktur Tabel Gambar Produk	85
Tabel 3. 20	Struktur Tabel Promosi	85
Tabel 3. 21	Struktur Tabel Kategori	86
Tabel 3. 22	Struktur Tabel Keranjang	86

Tabel 3. 23 Struktur Tabel Pembayaran	86
Tabel 3. 24 Struktur Tabel Reviews	87
Tabel 4. 1 Pengujian Black Box Halaman Website Konsumen	126
Tabel 4. 2 Pengujian Black Box Halaman Dashboard Admin	129
Tabel 4. 3 Pengujian Black Box Halaman Dashboard Pemilik.....	130
Tabel 4. 4 Label Pengujian White Box Transaksi	131
Tabel 4. 5 Bobot Jawaban Functional	133
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Functional Suitability	134
Tabel 4. 7 Konversi Kualitatif dari Presentase Kelayakan.....	135
Tabel 4. 8 Bobot Nilai Jawaban	135
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Usability	136
Tabel 4. 10 Kriteria Interpretasi Skor.....	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan (SK)	146
Lampiran 2. Kartu Bimbingan.....	148
Lampiran 3. Lembar Saran Perbaikan SUP.....	149
Lampiran 4. Lembar Saran Perbaikan SHP.....	152
Lampiran 5. Lembar Saran Perbaikan Sidang Skripsi	154
Lampiran 6. Hasil Wawancara	157
Lampiran 7. Dokumentasi	160
Lampiran 8. Hasil Pengujian ISO 25010 Aspek Functional Suitability	162
Lampiran 9. Hasil Pengujian ISO 25010 Aspek Usability.....	172
Lampiran 10. Pertanyaan Pengujian ISO 25010	182
Lampiran 11. Rekapitulasi Data Jawaban Responden Pengujian ISO 25010...	186
Lampiran 12. Dokumentasi Pengujian ISO 25010.....	187