

**RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* PADA TOKO ENJOY
KUNINGAN BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MENINGKATKAN
LAYANAN PENGGUNA**

TUGAS AKHIR / SKRIPSI

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



Oleh
Uud Saenudin
20210910020

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* PADA TOKO ENJOY KUNINGAN BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN PENGGUNA

Disusun Oleh

Uud Saenudin

20210910020

Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1

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

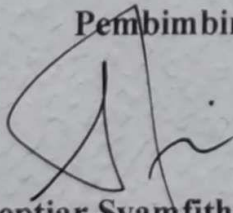
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Senin

Tanggal Bulan Tahun : 23 Juni 2025

DOSEN PEMBIMBING :

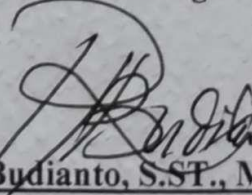
Pembimbing 1



Tri Septiar Syamfithriani, M.Kom

NIK. 410109870163

Pembimbing 2

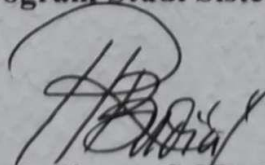


Heru Budianto, S.ST., M.Kom

NIK. 41038111365

Mengetahui / Mengesahkan :

Kepala Program Studi Sistem Informasi



Heru Budianto, S.ST., M.Kom

NIK. 41038111365

LEMBAR PENGUJIAN

RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* PADA TOKO ENJOY KUNINGAN BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN

PENGGUNA

Disusun Oleh

Uud Saenudin

20210910020

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 :

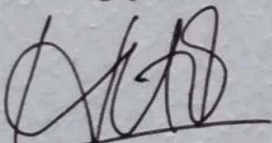
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Senin

Tanggal : 23 Juni 2025

DOSEN PENGUJI :

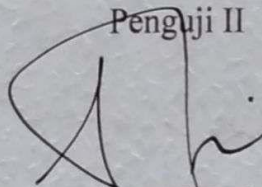
Penguji I



Nita Mirantika, M.Kom

NIK 41038101349

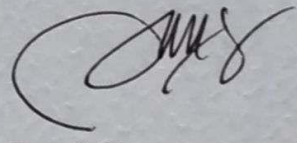
Penguji II



Tri Septiar Syamfithriani, M.Kom

NIK 410109870163

Penguji III



Panji Novantara, M.T

NIK 41038101347

Mengetahui/Mengesahkan

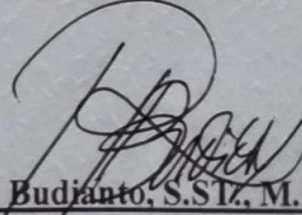
Dekan
Fakultas Ilmu Komputer



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 : Uud Saenudin

NIM : 20210910020

Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 11 Agustus 2001

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* PADA TOKO ENJOY KUNINGAN
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN
PENGGUNA**

Dosen Pembimbing 1 : Tri Septiar Syamfhitiani, M.Kom

Dosen Pembimbing 2 : Heru Budianto, S.ST., M.Kom

Adalah 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, 23 Juni 2025

Yang menyatakan,


Uud Saenudin

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* PADA TOKO ENJOY KUNINGAN BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN PENGGUNA** 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, 23 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,



Uud Saenudin

MOTTO dan PERSEMBAHAN

MOTTO :

Dunia Boleh Saja Menahanku, atau Perlahan Bongkar Mimpiku, Dunia Boleh Saja Menahanku, Kupunya Doa Ibu.

(Maul Ibrahim – Perunggu)

Mama said, "Son, keep on believing, All the world's for you to achieve, Gotta ask and you shall receive, Perseverance in the face of grief".

(Daniel Baskara Putra – Hindia)

Salah Satu Fase Terbaik Manusia Adalah Ketika Kita Sudah Bisa Menertawakan Masa Lalu Yang Menyakitkan.

(Fiersa Besari)

Skripsi selesai bukan karena pintar, tapi karena enggak menyerah.

(Uud Saenudin)

PERSEMBAHAN :

Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Terima kasih atas segala rahmat, hidayah, kekuatan, dan kelapangan hati yang diberikan selama proses ini, Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa. Tak mungkin langkah ini dapat mencapai titik ini tanpa bantuan dan ridho-Mu. Segala puji dan terima kasih hanya untuk Anda.
2. Diri sendiri yang tidak pernah lelah bergerak, yang selalu memberi kekuatan pada saat hati hampir menyerah, dan yang terus percaya bahwa semua tantangan dapat diatasi dan diselesaikan tepat waktu. Penulis ingin mengucapkan terima kasih atas perjuangannya.

3. Mamah dan Bapak, peneliti sangat berterima kasih atas doa yang tak pernah berhenti, cinta yang tak pernah habis, dan pengorbanan yang tak terbalas. Saya ingin mengucapkan terima kasih karena selalu memberi saya semangat, bahkan ketika saya hampir menyerah. Dengan dukungan dan dukungan terus-menerus kalian, skripsi ini merupakan bukti kecil dari upaya panjang ini. *I love you even more.*

Semoga karya ini menjadi langkah kecil yang bermanfaat, dan menjadi awal dari kontribusi nyata dalam bidang yang saya tekuni.

RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* PADA TOKO ENJOY KUNINGAN BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN PENGGUNA

**Uud Saenudin, Tri Septiar Syamfithriani, M.Kom., Heru Budianto, S.ST.,
M.Kom**

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

20210910020@uniku.ac.id, tri@uniku.ac.id, heru.budianto@uniku.ac.id

Abstrak

Toko Enjoy Kuningan merupakan salah satu toko yang menjual *merchandise*, yang mengalami berbagai permasalahan. Permasalahan yang dihadapi diantaranya keterbatasan media promosi, proses transaksi yang masih manual, serta minimnya fitur yang mendukung pengalaman pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem *e-commerce* berbasis *website* pada Toko Enjoy Kuningan guna meningkatkan kualitas layanan pengguna dan efisiensi operasional. Metode *design thinking* dipergunakan untuk memahami kebutuhan pengguna. Metode *prototyping* dipergunakan dalam pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari beberapa tahapan yang didalamnya terdapat tahapan perancangan dan pengujian sistem secara interaktif. Hasil penelitian ini berupa *website e-commerce* yang mencakup fitur manajemen pengguna, katalog produk, keranjang belanja, transaksi *online*, promosi, serta pelaporan penjualan. Implementasi dari model *e-commerce* menunjukkan adanya peningkatan efisiensi penjualan, perluasan jangkauan pasar, dan peningkatan pengalaman belanja yang lebih baik bagi pelanggan. Hal ini terlihat dari pengujian UAT menggunakan *framework* ISO 25010 dengan kategori *functional suitability* dan *usability* yang memperlihatkan sebanyak 75,80% setuju terhadap *e-commerce* yang dibuat. *Website e-commerce* yang dibuat diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk mendukung transformasi digital UMKM lokal.

Kata Kunci : *e-commerce, merchandise, prototype, design thinking*

E-COMMERCE DESIGN AT ENJOY KUNINGAN STORE TO IMPROVE USER SERVICE

**Uud Saenudin, Tri Septiar Syamfithriani, M.Kom., Heru Budianto, S.ST.,
M.Kom**

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

20210910020@uniku.ac.id, tri@uniku.ac.id, heru.budianto@uniku.ac.id

Abstract

Enjoy Kuningan Store, as one of the stores selling merchandise, faces various problems. The problems faced include a limited promotional media, a manual transaction process, and a lack of features that support the customer experience. Hence, this study aims at designing and building a website-based e-commerce system at Enjoy Kuningan Store to improve the quality of user service and operational efficiency. This study applied a design thinking method to understand user needs and a prototyping method in software development consisting of several stages, including an iterative design and system testing. The result of the study was an e-commerce website that includes user management features, product catalog, shopping cart, online transactions, promotions, and sales reporting. Besides, the implementation of the e-commerce model showed an increase in sales efficiency, expansion of market reach, and an improved shopping experience for customers. It was proved by a UAT testing using the ISO 25010 framework with functional suitability and usability categories that show 75,80% strongly agree with the e-commerce created. The e-commerce website created is expected to be the right solution to support the digital transformation of local MSMEs.

Kata Kunci : *e-commerce, merchandise, prototype, design thinking*

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* PADA TOKO ENJOY KUNINGAN BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN PENGGUNA”**.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Tri Septiar Syamfithriani, M.Kom. selaku Pembimbing I dan Bapak Heru Budianto, S.ST., M.Kom. selaku Pembimbing II atas segala bimbingan, arahan, dan bantuan yang telah diberikan, baik secara tertulis maupun lisan, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih 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. Ibu Tri Septiar Syamfithriani, S.Kom., M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi S1.
5. Kang Misbach Abdani, selaku *owner* dari Toko Enjoy Kuningan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian skripsi.
6. Orang tua yang telah memberikan doa, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. Terima kasih untuk teman teman green kost (Alan, Abdul, Adit Opet, Ande, Rafli, Riki) atas tawa, semangat, dan dukungan yang tidak pernah putus, meski kita beda jurusan. Kehadiran kalian menjadikan perjalanan ini lebih ringan dan penuh warna.
8. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
9. 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 terdapat banyak kekurangan dalam proposal skripsi ini. Oleh karena itu peneliti memohon maaf dan membutuhkan saran dan kritik yang membangun guna menyempurnakan laporan 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 terima kasih.

Kuningan, 23 Juni 2025

Uud Saenudin

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGUJIAN

SURAT PERNYATAAN

PERNYATAAN ORIGINALITAS

MOTTO dan PERSEMBAHAN

Abstrak	i
<i>Abstract</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Batasan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.7 Pertanyaan Penelitian	10
1.8 Hipotesis Penelitian	10
1.9 Metodologi Penelitian	10
1.9.1 Metode Pengumpulan Data.....	10

1.9.2 Metode Pengembangan Sistem.....	11
1.9.3 Metode Penyelesaian Masalah.....	13
1.10 Jadwal Penelitian	17
1.11 Sistematika Penelitian	20
BAB II LANDASAN TEORI	21
2.1 Teori-teori terkait bahasan penelitian (<i>Relevan Theories</i>)	21
2.1.1 Rancang Bangun.....	21
2.1.2 <i>E-commerce</i>	22
2.1.3 Sistem Informasi	24
2.1.4 <i>Website</i>	25
2.1.5 Kepuasan Pelanggan.....	26
2.1.6 Prototype.....	27
2.1.7 Design Thingking	30
2.1.8 Bahasa Pemrograman	34
2.1.9 Alat Bantu Perangkat Lunak.....	39
2.1.10 Alat bantu perancangan	42
2.1.11 Alat Bantu Pengujian.....	47
2.2 Penelitian Sebelumnya (<i>Previous Work</i>)	50
2.3 Kerangka Teoritis (<i>Theoretical Framework</i>)	65
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	66
3.1 Analisis Sistem (<i>System Analysis</i>)	66
3.1.1 Analisis Masalah.....	66
3.1.2 Pendekatan <i>Design Thinking</i>	66
3.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	73
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	78

3.1.5 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	79
3.1.6 Analisis Sistem Yang Usulan	81
3.1.7 Diagram Konteks	83
3.1.8 <i>Data Flow Diagram</i>	85
3.1.9 <i>Entity Relationship Diagram</i>	89
3.1.10 Relasi Antar Tabel	92
3.1.11 Kamus Data.....	92
3.1.12 Struktur Database.....	94
3.2 Perancangan Antarmuka (<i>Interface Design</i>)	98
3.2.1 Rancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> Admin.....	98
3.2.2 Rancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> Kategori.....	99
3.2.3 Rancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> Produk	100
3.2.4 Rancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> Akun Pembeli.....	101
3.2.5 Rancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> Orderan Masuk.....	102
3.2.6 Rancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> Laporan	103
3.2.7 Rancangan Antarmuka <i>Home</i> Pengguna	104
3.2.8 Rancangan Antarmuka Produk	105
3.2.9 Rancangan Antarmuka Kategori.....	106
3.2.10 Rancangan Antarmuka Keranjang.....	107
3.2.11 Rancangan Antarmuka Riwayat Transaksi.....	108
3.2.12 Rancangan Antarmuka Profil.....	109
3.2.13 Rancangan Antarmuka Detail Produk	110
3.2.14 Rancangan Antarmuka Checkout	111
3.2.15 Rancangan Antarmuka Keranjang	112
3.2.16 Rancangan Antarmuka Detail Transaksi	113

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	114
4.1 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	114
4.1.1 Implementasi Rancangan Daftar Pengguna	114
4.1.2 Implementasi Rancangan <i>Login</i> Pengguna.....	115
4.1.3 Implementasi Rancangan Beranda.....	115
4.1.4 Implementasi Rancangan Produk	116
4.1.5 Implementasi Rancangan Kategori	116
4.1.6 Implementasi Rancangan Akun	117
4.1.7 Implementasi Rancangan Menu Keranjang	118
4.1.8 Implementasi Rancangan Menu Keranjang	118
4.1.9 Implementasi Rancangan <i>Login</i> Admin	119
4.1.10 Implementasi Rancangan <i>Dashboard</i> Admin.....	119
4.1.11 Implementasi Rancangan Kategori Admin.....	120
4.1.12 Implementasi Rancangan Produk Admin	120
4.1.13 Implementasi Rancangan Akun Pembeli	121
4.1.14 Implementasi Rancangan Orderan Masuk	121
4.1.15 Implementasi Rancangan Laporan.....	122
4.2 Pengujian Sistem (<i>System Testing</i>).....	123
4.2.1 <i>Black Box Testing</i>	123
4.2.2 <i>White Box Testing</i>	126
4.2.3 <i>User Accepted Testing (UAT)</i>	130
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	136
5.1 Simpulan (<i>Conclusion</i>)	136
5.2 Saran (<i>Suggestion</i>)	136
DAFTAR PUSTAKA	137

Riwayat Hidup (Curriculum Vitae)	146
Lampiran (<i>Appendices</i>).....	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan-Tahapan SDLC Prototype (Ersandi Billah, 2019).....	13
Gambar 1. 2 Analisis Design Thinkings (Sholahuddin & Sutabri, 2024).....	16
Gambar 2. 1 Tahapan-Tahapan SDLC Prototype (Ersandi Billah, 2019).....	28
Gambar 2. 2 Alur Design Thingking (Djamaris, 2023)	31
Gambar 2. 3 Design thinking Empathize (System-concepts.com, 2024)	32
Gambar 2. 4 Design thinking Define (System-concepts.com, 2024b).....	32
Gambar 2. 5 Design thinking Ideate (System-concepts.com, 2024d).....	33
Gambar 2. 6 Design Thingking Prototype (System-concepts.com, 2024d).....	33
Gambar 2. 7 Design thinking Test (System-concepts.com, 2024a).....	34
Gambar 2.8Kerangka Teoritis	65
Gambar 3. 1 Sistem Yang Sedang Berjalan	80
Gambar 3. 2 Alur Sistem yang diusulkan	82
Gambar 3. 3 Diagram Konteks.....	84
Gambar 3. 4 Data Flow Diagram	86
Gambar 3. 5 Data Flow Diagram	90
Gambar 3. 6 Relasi Antar Tabel.....	92
Gambar 3. 7 Rancangan Antarmuka Dashboard Admin.....	98
Gambar 3. 8 Rancangan Antarmuka Dashboard Katagori.....	99
Gambar 3. 9 Rancangan Antarmuka Dashboard Produk	100
Gambar 3. 10 Rancangan Antarmuka Dashboard Akun Pembeli.....	101
Gambar 3. 11 Rancangan Antarmuka Dashboard orderan masuk	102
Gambar 3. 12 Rancangan Antarmuka Dashboard Laporan	103
Gambar 3. 13 Rancangan Antarmuka Home Pengguna.....	104
Gambar 3. 14 Rancangan Antarmuka Produk.....	105
Gambar 3. 15 Rancangan Antarmuka Kategori	106
Gambar 3. 16 Rancangan Antarmuka Keranjang	107
Gambar 3. 17 Rancangan Antarmuka Riwayat Transaksi	108
Gambar 3. 18 Rancangan Antarmuka Profil	109
Gambar 3. 19 Rancangan Antarmuka Detail Produk.....	110

Gambar 3. 20 Rancangan Antarmuka Chekout.....	111
Gambar 3. 21 Rancangan Antarmuka Keranjang	112
Gambar 3. 22 Rancangan Antarmuka Detail Transaksi.....	113
Gambar 4. 1 Implementasi Rancangan Daftar Pengguna	114
Gambar 4. 2 Implementasi Rancangan Login Pengguna	115
Gambar 4. 3 Implementasi Rancangan Beranda	116
Gambar 4. 4 Implementasi Rancangan Produk.....	116
Gambar 4. 5 Implementasi Rancangan Kategori	117
Gambar 4. 6 Implementasi Rancangan Akun Profil	117
Gambar 4. 7 Implementasi Rancangan Menu keranjang	118
Gambar 4. 8 Implementasi Rancangan Menu Riwayat Transaksi	119
Gambar 4. 9 Implementasi Rancangan Login Admin.....	119
Gambar 4. 10 Implementasi Rancangan Dashboard Admin.....	120
Gambar 4. 11 Implementasi Rancangan Kategori	120
Gambar 4. 12 Implementasi Rancangan Produk.....	121
Gambar 4. 13 Implementasi Rancangan Akun Pembeli	121
Gambar 4. 14 Implementasi Rancangan Orderan Masuk Pesanan Masuk	122
Gambar 4. 15 Implementasi Rancangan Laporan Stok Produk	122
Gambar 4. 16 Partisi Nama Lengkap	123
Gambar 4. 17 Partisi No. Hp.....	124
Gambar 4. 18 Partisi Email	124
Gambar 4. 19 Partisi Password	124
Gambar 4. 20 Flowgraph.....	128

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	17
Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	50
Tabel 3.1 Tabel Spesifikasi Hardware	79
Tabel 3.2 Tabel Spesifikasi Software.....	79
Tabel 3.3 Kamus Data.....	93
Tabel 3.4 struktur tabel pengguna.....	94
Tabel 3.5 Struktur Tabel Kategori	95
Tabel 3.6 Struktur Tabel Migration	95
Tabel 3.7 Struktur Tabel produk	95
Tabel 3.8 Struktur Tabel Produk Masuk	96
Tabel 3.9 Struktur Tabel Transaksi.....	96
Tabel 3.10 Struktur Tabel Transaksi Detail	96
Tabel 3.11 Struktur Tabel Ulasan	98
Tabel 4. 1 Test Case dan Hasil Pengujian Login & Daftar.....	125
Tabel 4.2 Tabel Pengujian White Box Login.....	126
Tabel 4.3 Tabel Bobot Nilai Jawaban (H dkk., 2025)	130
Tabel 4.4 Kriteria Interpretasi Skor (Ashari & Puspasari, 2024).....	131
Tabel 4.5 Hasil rata-rata Uji Penerimaan Pengguna (User Acceptance Testing)	132
Tabel 4.6 Rekap Penilaian Penerimaan Pengguna Desain UI/UX E-commerce untuk Toko Enjoy Kuningan.....	133
Tabel 4.7 Rekapitulasi Skor Total (UAT) per Responden.....	134

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar lampiran berisi lampiran-lampiran apa saja yang menjadi pendukung dari penelitian tersebut.

Lampiran 1. Curiculume Vitae CV;

Lampiran 2. SK Judul dan Pembimbing;

Lampiran 3. Kartu Bimbingan;

Lampiran 4. Kartu Mengikuti Seminar SUP;

Lampiran 5. Hasil SUP;

Lampiran 6. Lembar Revisi SUP;

Lampiran 7. Kartu Mengikuti Seminar SHP;

Lampiran 8. Hasil SHP;

Lampiran 9. Lembar Revisi SHP;

Lampiran 10. Submit Jurnal;

Lampiran 11. Data Hasil Observasi;

Lampiran 12. Data Hasil Penelitian.