

**PENGEMBANGAN SITUS WEB ORDERING PADA TOKO
KELONTONG ABC**

Skripsi



oleh:

Jevon Juwono
71190435

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2024

PENGEMBANGAN SITUS WEB ORDERING PADA TOKO KELONTONG ABC

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

Jevon Juwono

71190435

DUTA WACANA

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PENGEMBANGAN SITUS WEB ORDERING PADA TOKO KELONTONG ABC

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 26 Agustus 2024



JEVON JUWONO
71190435

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS
SECARA ONLINE
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 71190435

Nama : Jevon Juwono

Fakultas / Prodi : Teknologi Informasi / Informatika

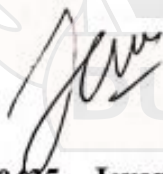
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN SITUS WEB ORDERING
PADA TOKO KELONTONG ABC

bersedia menyerahkan Tugas Akhir kepada Universitas melalui Perpustakaan untuk keperluan akademis dan memberikan **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-free Right*) serta bersedia Tugas Akhirnya dipublikasikan secara online dan dapat diakses secara lengkap (*full access*).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk *database*, merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 2 September 2024

Yang menyatakan,



(71190435 – Jevon Juwono)

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN SITUS WEB ORDERING PADA TOKO KELONTONG ABC

Oleh: JEVON JUWONO / 71190435

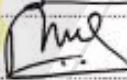
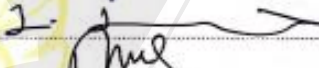
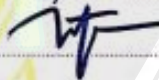
Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 8 Agustus 2024

Yogyakarta, 26 Agustus 2024

Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Maria Nila Anggia Rini, S.T, M.T.I
2. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
3. Sri Suwarno, Dr. Ir. M.Eng.
4. Nugroho Agus Haryono, M.Si

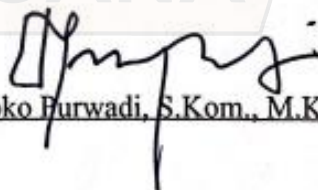


Dekan



(Restyandito, S.Kom.,MSIS.,Ph.D.)

Ketua Program Studi



(Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom.)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Tugas Akhir Skripsi dengan judul PENGEMBANGAN SITUS WEB ORDERING PADA TOKO KELONTONG ABC ini telah selesai disusun.

Penulis memperoleh banyak bantuan dari kerja sama baik secara moral maupun spiritual dalam penulisan Tugas Akhir ini, untuk itu tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa,
2. Orang tua yang selama ini telah sabar membimbing dan mendoakan penulis tanpa kenal lelah dan telah mendorong untuk mengerjakan skripsi ini,
3. Maria Nila Anggia Rini S.T., M.T. I selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran dalam membimbing penulis,
4. Restyandito, S. Kom., MSIS., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis,
5. Kepada pacar saya yang selalu memberikan semangat dalam penulisan dan terimakasih atas segala bantuan yang diberikan.
6. Kepada teman-teman bermain saya pada game online maupun pada kehidupan nyata yang telah membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini,
7. Lain-lain yang telah mendukung moral, spiritual, dan dana untuk belajar selama ini.

Laporan proposal/tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari segala kekurangan dan kelemahan, untuk itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga proposal/tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 2 September 2024

DU TA WACANA

Jevon Juwono

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Toko Kelontong	8
2.1.2 Situs Web Ordering.....	8
2.1.8 Pengolahan Data.....	9
2.1.3 Dashboard	9
2.1.4 Google Maps	10
2.1.5 Visual Studio Code	10
2.1.6 System Usability Scale (SUS).....	10
2.1.7 Usability Testing (UT)	12
2.1.9 Methode Design Thinking.....	14

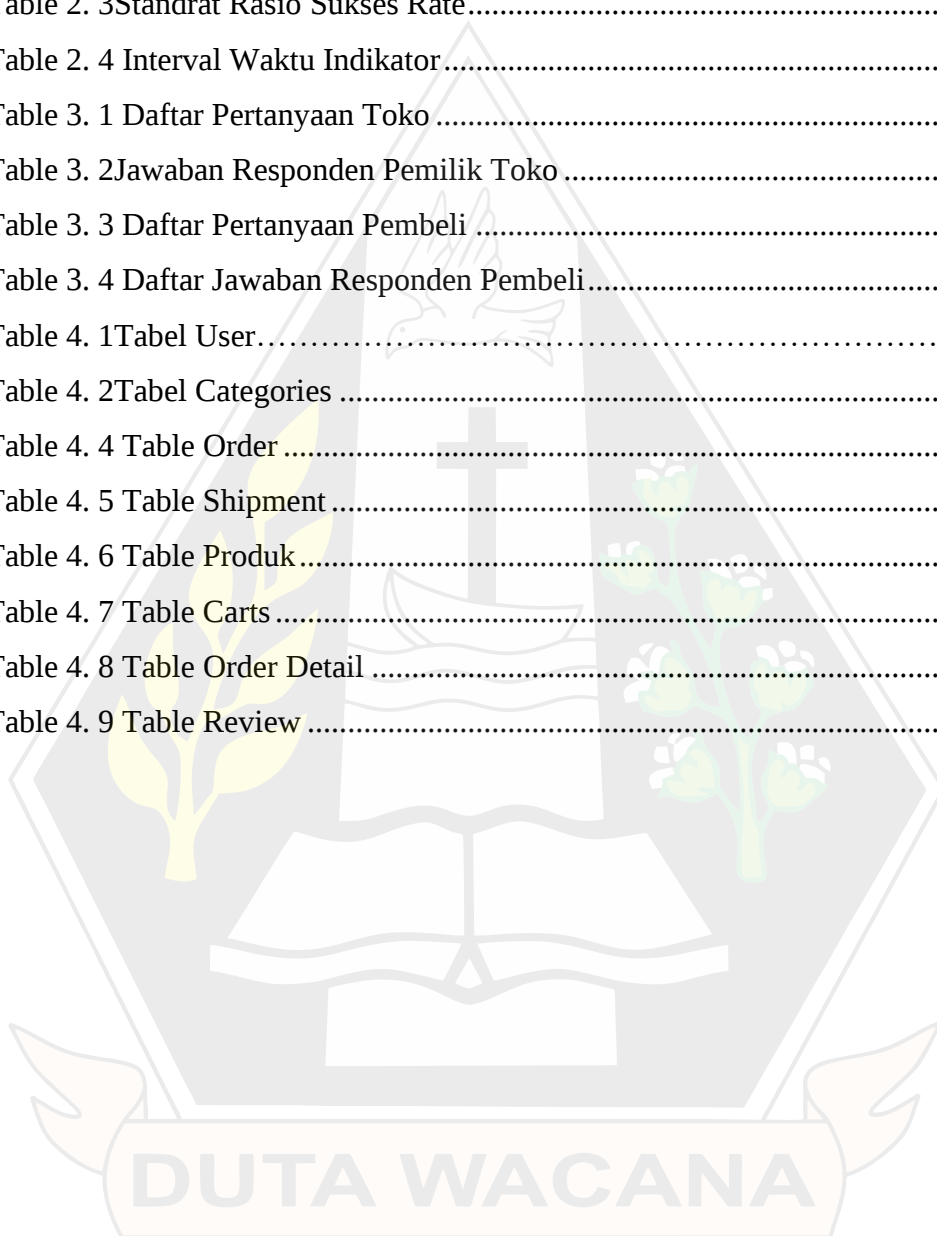
BAB III	15
METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Diagram Alir Penelitian	15
3.2 Objek Penelitian.....	17
3.2.1 Hipotesis.....	17
3.3 Subjek Penelitian.....	17
3.4 Alat dan Bahan.....	18
3.5 Metode Pengembangan Sistem	19
3.5.1 Use Case Diagram.....	32
3.5.2 Prototyping, Evaluation dan Iteration	33
3.5.2.1 Design Prototype Awal	35
3.5.2.1.1 Prototyping User	35
3.5.2.1.2 Prototyping Admin.....	44
3.5.2.1.3 Evaluation	52
3.5.2.2 Iterasi ke Dua	53
3.5.2.2.1 Prototyping User	53
3.5.2.2.2 Evaluation	55
3.5.2.3 Iterasi ke Tiga.....	56
3.5.2.3.1 Prototyping User	56
3.5.2.3.2 Prototyping Admin	56
3.5.2.3.3 Evaluation	57
3.5.2.4 Iterasi ke Empat.....	58
3.5.2.4.1 Prototyping User	58
3.5.2.4.2 Prototyping Admin.....	59
3.5.2.4.3 Evaluation	60
3.6 Perancangan Pertanyaan.....	61

BAB IV	63
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1 Implementasi Database	63
4.1.1 Design Database with Relationship Line	63
4.1.2 Design Table Database.....	64
4.1.2.1 Design Table User.....	64
4.1.2.2 Design Table Categories	64
4.1.2.3 Design Table Order	65
4.1.2.4 Design Table Shipment.....	65
4.1.2.5 Design Table Produk.....	66
4.1.2.6 Design Table Carts.....	66
4.1.2.7 Design Table Order Detail	67
4.1.2.8 Design Table Review	67
4.2 Implementasi Sistem	68
4.2.1 Implementasi Design Halaman User.....	68
4.2.1.1 Tampilan Halaman Login	68
4.2.1.2 Tampilan Halaman Utama	69
4.2.1.3 Tampilan Halaman Detail	69
4.2.1.4 Tampilan Halaman Pembayaran Tombol Beli.....	70
4.2.1.5 Tampilan Halaman Utama Tombol Keranjang.....	71
4.2.1.6 Tampilan Halaman Keranjang	71
4.2.1.7 Tampilan Halaman Order.....	72
4.2.2 Implementasi Design Halaman Admin	72
4.2.2.1 Tampilan Halaman Login	73
4.2.2.2 Tampilan Halaman Dashboard.....	73
4.2.2.3 Tampilan Halaman Pengaturan Peta dan Ongkos Kirim	74

4.2.2.4	Tampilan Halaman Kategori Barang	75
4.2.2.5	Tampilan Halaman Pesanan Order	75
4.2.2.6	Tampilan Isi Halaman Pesanan Order.....	76
4.2.2.7	Tampilan Halaman Pesanan Berhasil.....	77
4.2.2.8	Tampilan isi Halaman Pesanan berhasil	78
4.2.2.9	Tampilan Halaman Produk	79
4.2.2.10	Tampilan Halaman isi Tambah Produk.....	80
4.3	Pengujian Sistem.....	81
4.3.1	Data Usability Testing.....	82
4.3.2	Data System Usability Scale	88
4.4	Pembahasan.....	90
4.5	Kekurangan dan Kelebihan Sistem	90
BAB V		92
KESIMPULAN DAN SARAN		92
5.3	Kesimpulan	92
5.4	Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA		94
LAMPIRAN A		98
LAMPIRAN B		133
LAMPIRAN C		134

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Tinjauan Pustaka	6
Table 2. 2 Table SUS	11
Table 2. 3 Standrat Rasio Sukses Rate	13
Table 2. 4 Interval Waktu Indikator	14
Table 3. 1 Daftar Pertanyaan Toko	20
Table 3. 2 Jawaban Responden Pemilik Toko	21
Table 3. 3 Daftar Pertanyaan Pembeli	25
Table 3. 4 Daftar Jawaban Responden Pembeli	25
Table 4. 1 Tabel User	64
Table 4. 2 Tabel Categories	64
Table 4. 4 Table Order	65
Table 4. 5 Table Shipment	65
Table 4. 6 Table Produk	66
Table 4. 7 Table Carts	66
Table 4. 8 Table Order Detail	67
Table 4. 9 Table Review	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Fee Tokopedia	2
Gambar 1. 2Fee kategori Shopee	3
Gambar 1. 3Fee kategori Lazada	3
Gambar 2. 1Skala SUS.....	12
Gambar 2. 2Standart Pencapaian	13
Gambar 3. 4Tahap Penelitian.....	15
Gambar 3. 1Tampak Kondisi Toko Kelontong1.....	19
Gambar 3. 2Tampak Kondisi Toko Kelontong2.....	20
Gambar 3. 5Use Case Diagram.....	32
Gambar 3. 6Tampilan Carts User.....	35
Gambar 3. 7Tampilan Orders User	37
Gambar 3. 8Tampilan Product User.....	38
Gambar 3. 9Halaman Buat Pesanan.....	40
Gambar 3. 10Halaman Detail Pesanan.....	42
Gambar 3. 11Halaman Input Bukti Bayar.....	43
Gambar 3. 12Halaman Form Ulasan.....	43
Gambar 3. 13Halaman Dashboard Admin	44
Gambar 3. 14Halaman Setting Admin	46
Gambar 3. 15Halaman Orders Admin	47
Gambar 3. 16Halaman Edit Order Admin	48
Gambar 3. 17Halaman Product Admin.....	49
Gambar 3. 18Halaman Tambah Product Admin.....	51
Gambar 3. 19Halaman Chart Sebelum.....	53
Gambar 3. 20Halaman Chart Sesudah	53
Gambar 3. 21Halaman Orders Sebelum.....	53
Gambar 3. 22 Halaman Orders Sesudah	53
Gambar 3. 23Gambar Halaman Products Sesudah	54
Gambar 3. 24 Gambar Halaman Products Setelah.....	54
Gambar 3. 25Halaman Tambah Products Sebelum	54
Gambar 3. 26Halaman Tambah Product Setelah	54

Gambar 3. 27Halaman View Orders Sebelum.....	55
Gambar 3. 28Halaman View Orders Sesudah.....	55
Gambar 3. 29Fitur Pengaturan Sebelum	56
Gambar 3. 30Fitur Filter Sesudah	56
Gambar 3. 31Halaman Categories	56
Gambar 3. 32Halaman Tambah Categories	57
Gambar 3. 33 Tampilan Halaman Beli Sebelum	58
Gambar 3. 34Tampilan Halaman Beli Sesudah	58
Gambar 3. 35 Tampilan Detail Tagihan.....	58
Gambar 3. 36Tampilan Pilihan Pada Chart.....	59
Gambar 3. 37 Tampilan Menu Admin Sebelum	59
Gambar 3. 38 Tampilan Admin Sesudah	59
Gambar 3. 39 Tampilan Orders.....	59
Gambar 4. 1 Database Relation Line	63
Gambar 4. 2Gambar Tampilan Login	68
Gambar 4. 3Gambar Tampilan Halaman Utama.....	69
Gambar 4. 4Gambar Halaman Detail.....	69
Gambar 4. 5Gambar Pembayaran Tombol Beli.....	70
Gambar 4. 6Tombol Keranjang	71
Gambar 4. 7Gambar Halaman Keranjang.....	71
Gambar 4. 8Gambar Halaman Order	72
Gambar 4. 9 Gambar Tampilan Login	73
Gambar 4. 10 Gambar Halaman Dashboard	73
Gambar 4. 11 Gambar Pengaturan Peta dan Ongkir	74
Gambar 4. 12 Gambar Tampilan Kategori Barang	75
Gambar 4. 13 Gambar Halaman Order	75
Gambar 4. 14 Gambar Halaman Pesanan Order	76
Gambar 4. 15 Gambar Halaman Pesanan Berhasil	77
Gambar 4. 16 Gambar isi Halaman Pesanan Berhasil	78
Gambar 4. 17 Gambar Halaman Produk	79
Gambar 4. 18 Gambar Tambah Produk	80

INTISARI

PENGEMBANGAN SITUS WEB ORDERING PADA TOKO KELONTONG ABC

Oleh

Jevon Juwono

71190435

Toko kelontong ABC mengalami beberapa tantangan dalam menjalankan bisnisnya, tantangan yang dialami secara *internal* maupun *external*. Tantangan *internal* yang dihadapi oleh toko kelontong seperti catatan yang dapat hilang, barang yang dipesan tidak ada dalam stock dan penggunaan telfon untuk menerima satu per satu pesanan yang masuk, sedangkan tantangan *external* yang dihadapi seperti maraknya *website e-commerce*. Hal tersebut mengakibatkan pola konsumsi yang condong pada penggunaan *e-commerce*. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan situs web *ordering* yang mudah digunakan oleh pemilik toko dalam bersaing di era modern.

Pada pengembangan situs web *ordering* ini menggunakan metode *design thinking*. Penelitian ini menggunakan studi literatur untuk mengumpulkan data melalui wawancara dan melakukan pengamatan di toko kelontong ABC. Penggunaan *ideate* dan *prototype* menjadi landasan dalam pembuatan fitur dan antarmuka. Evaluasi antarmuka dilakukan dengan metode evaluasi heuristik bersama pakar. Pengujian sistem dilakukan dengan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Usability Testing* (UT) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa sistem yang telah dibangun dapat dengan mudah digunakan oleh pemilik toko dalam menjalankan bisnisnya. Hasil pengujian SUS mendapatkan nilai 68.33 yang mendekati bagus dan pengujian UT untuk pengguna mendapatkan nilai 89.2% pada *success rate* serta 0,103742 goal/sec pada *time on task* dan hasil UT untuk pemilik toko 96% pada *success*

rate serta 0,57287 goal/sec pada *time on task*. Aplikasi mudah digunakan, tampilan dan kepuasan mendekati keinginan pengguna.

Kata-kata kunci: *website ordering*, evaluasi heuristik, *usability testing*, *system usability scale*, toko kelontong, penjualan produk.



ABSTRACT

Development of a Web Ordering Site for ABC Grocery Store

By

Jevon Juwono

The ABC grocery store faces several challenges in running its business, both internally and externally. Internal challenges faced by groceries such as lost records, items ordered are not in stock and the use of phones to receive one per one incoming orders, while external challenges facing such as e-commerce websites. Therefore, it is necessary to develop an ordering website that is easy to use by store owners in competing in the modern era.

In the development of this website ordering using design thinking methods. The study uses literature studies to gather data through interviews and conduct observations at ABC grocery stores. The use of ideate and prototype forms the foundation in the creation of features and interfaces. Interface evaluation is carried out using heuristic evaluation methods jointly with experts. System testing is done using the System Usability Scale (SUS) and Usability Testing (UT) methods to evaluate user experience.

The results of the research showed that the built system can be easily used by store owners in running their business. SUS test results obtained a close score of 68.33 and UT test for users obtaining a score of 89.2% on success rate as well as 0.103742 goal/sec at time on task and UT result for shop owners 96% at success rate and 0.57287 goal/Sec on time on tasks. The application is easy to use, the appearance and satisfaction is close to the wishes of the user.

Keywords: website ordering, heuristic evaluation, usability testing, system usability scale, grocery store, product sales.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Dicksee (2021), “Bisnis adalah jenis tindakan yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan dari orang-orang yang terlibat dalam tindakan tersebut”. Berdasarkan penjelasan Dicksee dapat disimpulkan bahwa dalam aktivitas berbisnis harus mendapatkan keuntungan.

Menurut Muhzinat & Achiria (2019), “Mulai munculnya pasar *modern* ini memberikan dampak positif dan negatif bagi toko tradisional disekitarnya. Maraknya pasar *modern* ini menyebabkan menurunnya omset serta jumlah pelanggan yang ada”. Adanya pasar *modern* seperti lotte grosir yang berjarak kurang lebih 1,6 KM dari toko kelontong ABC dan menggunakan sarana prasarana situs *web* penjualan *online* pada lotte grosir, hal tersebut dapat memanjakan konsumen dengan kemudahan dalam membeli dari rumah dan harga yang dapat tetap bersaing dengan penjual toko kelontong sehingga hal tersebut memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap toko kelontong ABC berupa penurunan omset.

Penjualan sarana prasarana secara konvensional juga memiliki beberapa kekurangan seperti menerima pesanan menggunakan telfon sehingga menyebabkan kesulitan ketika menjawab satu per satu pesanan yang masuk dan pencatatan juga dilakukan secara manual menggunakan kertas. Hal tersebut akan memungkinkan terjadinya pengulangan konfirmasi *order* jika produk sedang kosong dan *human error* seperti: 1) catatan pesanan yang bisa hilang, 2) barang yang disiapkan tidak ada dalam *stock*.

Penjualan secara *online* dapat membantu pemilik toko dalam mengatasi permasalahan dalam menjual produk secara konvensional akan tetapi penjualan secara *online* memiliki beberapa kekurangan. Wahyudi dkk. (2022) mengatakan bahwa *e-commerce* juga memiliki hal negatif seperti banyaknya pesaing yang

memiliki produk serupa sehingga konsumen dimanjakan dengan harga miring hal tersebut menciptakan perilaku tidak loyal dan memunculkan persaingan harga.

KATEGORI GRUP	Biaya Layanan (per produk terjual)	
	Power Merchant PRO & Power Merchant	Regular Merchant (Setelah transaksi ke-100)
Kategori Grup 1	4,5%	3,8%
Kategori Grup 2	3,8%	3%
Kategori Grup 3	3,1%	2,6%
Kategori Grup 4	1,8%	1,6%
Kategori Grup 5	2%	1%

Gambar 1. 1 Fee Tokopedia

Pemilik toko kelontong juga akan memberikan *fee* dalam penjualan yang dilakukan, hal tersebut akan menyulitkan pemilik toko dikarenakan margin yang didapat dari penjualan sangatlah kecil serta perbedaan harga juga dapat membuat pelanggan enggan untuk membeli pada *e-commerce* tersebut seperti contoh *fee* yang tercantum pada halaman Tokopedia, Shopee, dan Lazada dibawah ini. Pada gambar 1.1 dapat dilihat fee yang diberikan oleh Tokopedia berdasarkan kategori grup atau produk apa saja yang kita jual pada *marketplace* tersebut.

Biaya Administrasi/ Pembayaran/ Layanan Program	Tipe Penjual									Shopee Mall
	Non-Star dengan total pesanan terselesaikan <=50			Non-Star dengan total pesanan >50			Star/Star+			
	Kategori A ¹	Kategori B ¹	Kategori C ¹	Kategori A ¹	Kategori B ¹	Kategori C ¹	Kategori A ¹	Kategori B ¹	Kategori C ¹	
Biaya Administrasi Shopee Mall ³	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8,5%/6,0%/4,0%/2,5% (sesuai kategori produk) ²
Biaya Pembayaran Shopee Mall ³	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1,8%
Biaya Administrasi Non-Star ³	GRATIS	GRATIS	GRATIS	6,0% ⁴	5,0%	3,5%	-	-	-	-
Biaya Administrasi Star/Star+ ³	-	-	-	-	-	-	6,5% ⁴	5,5%	4,0%	-
Biaya Layanan Gratis Ongkir XTRA ³	4%	4%	4%	4%	4%	4%	4%	4%	4%	4% ⁴
Biaya Layanan Cashback XTRA ³	1,4%	1,4%	1,4%	1,4%	1,4%	1,4%	1,4%	1,4%	1,4%	1,4%
Total (Jika Penjual bergabung dalam semua program)	5,4%	5,4%	5,4%	11,4%	10,4%	8,9%	11,9 %	10,9%	9,4%	9,7%-15,7% (biaya administrasi sesuai kategori produk)

Gambar 1. 2Fee kategori Shopee

Gambar 1.2 menunjukkan bahwa pada *marketplace* shopee terdapat biaya admin yang harus dibayarkan oleh pihak penjual (*seller*).

Mulai 18 Desember 2023							Mulai 27 Nov 2023
Kategori Produk	Biaya Administrasi			Biaya Program			
	Biaya Transaksi	Komisi	Total	Free Shipping Max	Super Seller	Bonus Dadakan	Cashback Tiap Hari
A	1.82%	4.18%	6.00%	4.00%	Program Diberhentikan	2.22%	Program Diberhentikan
B		3.18%	5.00%				
C		1.68%	3.50%				

Gambar 1. 3Fee kategori Lazada

Pada gambar 1.3 dapat dilihat juga bahwa Lazada memberikan biaya admin untuk mereka yang ingin berjualan pada platform Lazada. Dari gambar 1.1, 1.2 dan 1.3 menunjukkan bahwa setiap *e-commerce* memiliki biaya admin atau fee yang akan memaksa pemilik toko menaikkan harga dari pada seharusnya. Sehingga hal tersebut akan menimbulkan masalah baru pada toko kelontong ABC.

Pada permasalahan tersebut didapati bahwa toko kelontong ABC memerlukan inovasi untuk melakukan pengelolaan data pesanan dan pemesan serta tidak terbebani oleh biaya *fee* maka dari itu diperlukan teknologi untuk dapat membantu toko kelontong ABC berupa website *e-commerce*. Oleh karena itu penggunaan sarana prasarana seperti situs *web* dirasa penting dalam proses perkembangan bisnis sehingga toko tradisional dapat bersaing dengan pasar modern yang ada. Dengan demikian penulis ingin membangun situs *web ordering* yang dapat membantu toko kelontong ABC dalam pengembangan bisnisnya. Penulis juga akan berfokus dalam perancangan situs *web ordering* yang bertujuan agar dapat membantu pemilik toko dalam mengelola bisnis tersebut. Situs web yang akan dibangun nantinya akan menggunakan metode *design thinking*.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka pada penelitian kali ini berfokus pada perancangan sistem yang dapat digunakan oleh pemilik toko kelontong dalam menangani penjualan *online* serta mampu melakukan pengolahan data.

1.3. Batasan Masalah

1. Situs web hanya akan berfokus pada penjualan produk.
2. Barang atau produk pada toko kelontong yang didapati rusak akibat hama (tikus, kecoa dan lain lain) akan dianggap sebagai kerugian.
3. Situs web *ordering* hanya digunakan oleh toko kelontong Putra Lestari.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian kali ini ialah membangun situs *web ordering* yang mampu membantu pemilik toko sehingga tidak mengalami kesulitan dalam melakukan pencatatan pesanan serta membangun situs *web ordering* yang dapat digunakan pemilik toko kelontong dalam mengelola bisnis dan membantu pemilik toko dalam mengelola data.

1.5. Manfaat Penelitian

Setelah mampu membangun sistem situs web *ordering* maka berikut beberapa manfaat yang diharapkan dapat dirasakan oleh pengguna:

1. Pelanggan dapat dengan mudah melihat ketersediaan stok barang di situs web karena sudah tercantum jumlah sisa stok barang atau produk tersebut.
2. Toko kelontong tidak harus mengkonfirmasi atau menelepon ulang pelanggan jika ada barang atau produk yang tidak tersedia.
3. Toko kelontong diharapkan dapat bersaing dengan retail modern sehingga toko kelontong tidak terkena dampak *negative* dari maraknya *modern* retail karena melihat dari latar belakang masalah diatas bahwa sarana prasarana *modern* retail jauh lebih tersistem dan rapi dari pada toko kelontong.
4. Pencatatan pesanan pelanggan dapat lebih rapi dan tersusun sehingga mengurangi resiko kehilangan catatan manual.
5. Meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap toko kelontong yang berdampak pada *loyal customer*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pada laporan skripsi ini akan tersusun dari lima bab. Bab 1 yaitu pendahuluan berisi mengenai kondisi, masalah, dan Solusi dari penelitian, perumusan masalah yang terjawab dibagian penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Bab 2 yakni tinjauan Pustaka dan landasan teori yang berisi tinjauan pustaka dari para peneliti terdahulu serta memiliki keterkaitan dengan penelitian, dan berbagai tinjauan pustaka yang secara spesifik membahas fitur pada website toko *online*. Bab 3 yaitu metodologi penelitian yang akan menunjang penulisan dari pembuatan situs web ini. Bab 4 yaitu implementasi dan pengujian sistem berdasarkan *usability testing* dan *system usability scale* sehingga mendapatkan evaluasi mengenai situs web ini. Bab 5 berisi kesimpulan dan saran yang menjawab semua yang ada pada rumusan masalah serta beberapa rekomendasi dalam melakukan pengembangan terhadap situs web ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.3 Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan dalam proses penelitian, maka pada penelitian kali ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. **Perancangan Sistem:** Sistem situs *web ordering* yang dirancang menggunakan metode *Design Thinking* mampu menjawab kebutuhan pengguna dalam menjalankan kegiatan bisnisnya. Antarmuka pengguna yang dibangun tidak terlalu rumit sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikan sistem ini.
2. **Pengolahan Data:** Dengan adanya data-data penjualan dan data-data kinerja karyawan, pemilik toko dapat melakukan pengolahan data dan monitoring dengan mudah melalui menu dashboard yang sederhana pada situs *web ordering* toko kelontong ini.
3. **Pengujian Sistem:** Sistem telah melalui tahap pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) mendapatkan nilai 68.33 yang berarti mendekati bagus dan *usability testing* (UT) untuk pengguna mendapatkan 89.2% pada *task success* serta 0,103742 goal/sec pada *time on task* dan *usability testing* (UT) untuk pemilik toko mendapatkan 96% pada *task success* serta 0,57287 goal/sec pada *time on task*, yang menunjukkan hasil yang baik dan mendukung hipotesis bahwa pengembangan *website ordering* dapat digunakan oleh pemilik toko kelontong dalam menangani penjualan *online*.

5.4 Saran

Beberapa saran yang dapat diterapkan sebagai acuan dalam mengembangkan sistem ini kedepannya, antara lain sebagai berikut:

1. Perbaikan pada tombol *checkout* pada keranjang yang seharusnya lebih mudah ditemukan.
2. Perbaikan pada tombol *delete* pada keranjang yang sulit ditemukan.

3. Penambahan pada tombol back karena harus menekan icon untuk kembali ke menu katalog.
4. Tambahkan opsi kembali ke halaman sebelumnya, jadi tidak harus kembali ke halaman katalog.



DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Widianoro, S. (2019). Rancang Purwarupa Aplikasi Becakap Bagi Masyarakat Pesisir dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 96-101.
- Agustini, & Kurniawan, W. J. (2019). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, 155.
- Amalina, S., Satriadi, V., Setiani, N., Wahid, F., & Farhani, F. S. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *In Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, 51.
- Andrian, R., Putri, A. S., Wiryandhani, F., & Nopriska, N. I. (2021). Pengembangan website e-commerce khusus. *INTEGRATED (Information Technology and*, 43-48.
- Arianta, & Akbar, F. (2012). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Data Customer dan Monitoring Kinerja Marketing Berbasis Mobile (Studi Kasus: PT. Federal International Finance Cabang Nganjuk). *Repositori Universitas Dinamika*.
- Aziz, F., Saputri, D. U., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). *Jurnal Infortech*, 1-7.
- Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa. (2023, 06 19). Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kelontong>
- Binus University. (2020, Mar 17). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Retrieved from Binus University: <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Binus University. (2022, Juli 20). *Dashboard dalam Bisnis*. Retrieved from Binus University school of information systems: <https://sis.binus.ac.id/2022/07/20/dashboard-dalam-bisnis/>

- Dicksee, L. R. (2021, Januari 26). *PENGERTIAN BISNIS MENURUT PARA AHLI BESERTA UNSUR-UNSURNYA*. Retrieved from daya: <https://www.daya.id/usaha/artikel-daya/pengembangan-diri/pengertian-bisnis-menurut-para-ahli-beserta-unsur-unsurnya>
- Erwi, S. K., Erwi, S. K., Feriyanto, Fernando, Chandra, Y. M., & Pribadi, M. R. (2022). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI V&F MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *MDP Student Conference*, 361-368.
- Few, S. (2017, Desember 13). *There's nothing mere about semantics*. Retrieved from Perceptual Edge: <https://www.perceptualedge.com/blog/?p=2793>
- IxDF, Y. D. (2016, Juni 2). *Apa itu Desain Antarmuka Pengguna (UI)?* Retrieved from Yayasan Desain Interaksi: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>
- Muhzinat, Z., & Achiria, S. (2019). Dampak Keberadaan Minimarket terhadap Toko Kelontong di Pasar Klampis Kabupaten Bangkalan Madura. *IQTISHADIA Jurnal Ekonomi & Perbankan Syariah*, 203-211.
- Nawassyarif, M, J., & Ananda, K. R. (2020). Sistem Informasi Pengolahan Data Ternak Unit Pelaksana Teknis Produksi Dan Kesehatan Hewan Berbasis Web. *urnal Informatika Teknologi dan Sains*, 32-39.
- Octian, A. W. (2022, September 14). *Apa Itu Toko Kelontong? Inilah Pengertian dan Jenis-Jenisnya*. Retrieved from Mitra Bukalapak: <https://mitra.bukalapak.com/artikel/apa-itu-toko-kelontong-116025>
- Rahmanti, F. Z., Permata, O. A., Amiroh, K., T , P. D., Ittaqullah, A., & Saputro, D. B. (2019). Integrated Information System Based on Google Maps APIs: Design of Surabaya Public Transportation System. *IEEE Xplore*, 157.
- Rakanita, A. M. (2019). Pemanfaatan E-Commerce Dalam Meningkatkan Daya Saing Umkm Di Desa Karangsari Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak. *Journal EKBIS*, 1280-1289.
- Rasyidhi, R., Triayudi, A., & Iskandar, A. (2023). Implementasi User Experience Pada E-Commerce Petshop Online. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 165-171.

- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What is design thinking and why is it important? *Review of educational research*, 330-348.
- Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *Teknika*, 50-59.
- Santoso, A. (2023). Rumus Slovin: Panacea Masalah Ukuran Sampel? *Jurnal Psikologi Universitas Sanata Dharma*, 24-43.
- Santoso, S., Sitanggang, I. A., & Melisa, G. (2022). PERANCANGAN PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE INEED.ID. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2016). *Quantifying the user experience: Practical statistics for user research*. massachusetts: Morgan Kaufmann.
- SIRCLO. (2020, Agustus 03). *BLOG*. Retrieved from SIRCLO: <https://www.sirclo.com/blog/website-vs-marketplace-mana-yang-lebih-baik-untuk-bisnis/>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKMKirihuci. *unikom*.
- Sunartama,, R. F., Sukmasetya, P., & Maimunah. (2023). Implementasi Design Thinking pada UI/UX Bank Sampah Digital Banjarejo Berbasis Android. *Jurnal Riset Komputer*, 590-602.
- Susanti, E., Fatkhiya, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking. *Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 366.
- Tuloli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS. *JAMBURA JOURNAL OF INFORMATICS*, 16-21.
- Wahyudi, Mukrodi, Sugiarti, E., Marayasa, I., & Mawardi, S. (2022). MENGENAL PEMASARAN DIGITAL DAN MARKET PLACE: Solusi Meningkatkan Penjualan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PKM Manajemen Bisnis*, 44-53.
- Weinberg, G. M. (1971). *The psychology of computer programming*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Widayanti, R., & Maknunah, J. (2021). Analisis Website STIMATA Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 337.

