



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 10626-10644

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Transformasi Bisnis Home Industri Kerajinan Tangan Kulit Kerang Mutiara Melalui E-Commerce Pasca Pandemi

Citra Fathia Palembang^{1✉}, Jefri Esna Thomas Radjabaycolle², Doms Upuy³

Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Pattimura

Email: fpchiet@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Home Industri Raden Abdullah memproduksi berbagai macam Kerajinan Tangan khas daerah kota ambon yang terbuat dari bahan utama Kulit Kerang Mutiara, seperti; Hiasan dinding Kaligrafi, Hiasan dinding Flora dan Fauna, Pemandangan Alam, Moda Transportasi seperti pesawat dan kapal, Replika Foto wajah tokoh, Maket serta Aksesoris seperti pin, papan nama, kalung dan sejenisnya. Home industri raden abdullah mengalami sepi pemesanan akibat pandemi covid-19 yang terjadi selama kurang lebih dua tahun sehingga berdampak pada penurunan omset para pengrajin, apalagi sistem penjualan yang dilakukan masih secara konvensional, pelanggan masih mendatangi lokasi toko. Berdasarkan hal tersebut, penulis merancang sebuah sistem e-commerce berbasis web dengan menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) yaitu Waterfall yang diharapkan dapat menjadi sebuah solusi dalam memasarkan hasil produksi raden abdullah secara lebih meluas yang dapat menjangkau konsumen dari luar kota ambon sehingga dapat menaikkan omset pengrajin.

Kata Kunci : *Kerajinan Tangan, Waterfall, e-commerce, Penjualan, Pandemi*

Abstract

Home Industry Raden Abdullah produces various kinds of handicrafts typical of the Ambon city area made from the main ingredients of Pearl Shells, such as; Calligraphy wall decorations, Flora and Fauna wall decorations, Natural Scenery, Modes of Transportation such as planes and ships, photo replicas of figures' faces, mockups and accessories such as pins, nameplates, necklaces, et cetera. Covid-19 which occurred for approximately two years so that it had an impact on the decline in turnover of the craftsmen, especially the conventional customer sales system, which still came to shop locations. Based on this, the authors designed a web-based e-commerce system using the waterfall method which is expected to be a solution in marketing Raden Abdullah's products more widely which can reach consumers from outside the city so as to increase the turnover of craftsmen.

Keyword: *Crafts, Waterfall, e-commerce, Sales, Pandemic*

PENDAHULUAN

Home Industri Kreatif Kerajinan Tangan Kulit Kerang Mutiara Raden Abdullah merupakan home industri kreatif pertama di Kota Ambon yang berdiri tahun 1932 oleh Raden Abdullah pada zaman penjajahan Belanda. Aksesoris Wanita seperti; Tusuk Konde, Gelang, Cincin dan Kipas Tangan merupakan hasil karya pertama yang diciptakan. Hingga kini home industri raden abduallah diteruskan oleh generasi ke-3 cucu dari raden abduallah bersama beberapa rekan dari desa batu merah, melakukan berbagai inovasi dan telah menciptakan berbagai hasil karya berupa Hiasan dinding Kaligrafi, Hiasan dinding Flora dan Fauna, Pemandangan Alam, Moda Transportasi seperti pesawat dan kapal, Replika Foto wajah tokoh, Maket serta Aksesoris seperti pin, papan nama, kalung dan sejenisnya yang telah menarik perhatian konsumen berdatangan dari berbagai kota di Indonesia hingga pelancong mancanegara seperti; Belanda, Australia, Cina dan Jepang. Harga produk yang ditawarkan pun bervariasi mulai dari dua puluh ribu hingga puluhan juta rupiah tergantung tingkat kesulitan pengerjaan dan ukuran Produk yang dipesan.

Namun, hampir dua tahun belakangan ini membuat para pengrajin home industri Raden Abdullah harus merasakan dampak luar biasa akibat wabah penyakit yang dapat menular dan mematikan diakibatkan oleh virus yang dikenal dengan nama *covid-19*. Mewabahnya virus *covid-19* membuat aktivitas manusia di seluruh dunia mengalami penurunan, termasuk merosotnya aktivitas ekonomi secara global (Mardiyah and Nurwati 2020). Mulai dari sepi pemesanan hingga ditutupnya toko saat pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) (Andriyani et al. 2021) yang dilakukan oleh pemerintah akibat dari semakin tingginya penularan virus *covid-19* di Kota Ambon sehingga tidak ada pemasukan kepada pengrajin.

Sistem penjualan Home industri kreatif Raden Abdullah saat ini pun masih dilakukan secara konvensional yang mengharuskan pelanggan datang ke toko untuk memesan barang. Bagi sebagian orang menganggap hal ini sudah tidak praktis lagi karena berbagai faktor seperti efisiensi waktu mengunjungi dan keterbatasan akses ke toko (Firmansyah 2018). Objek penelitian merupakan pengrajin home industri yang mengalami dampak langsung pandemi *covid-19*.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan, maka penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi kepada pengrajin di home industri raden abduallah untuk bangkit dari keterpurukan karena dampak dari *covid-19* dan kembali berjuang memproduksi karya kerajinan tangan kulit kerang mutiara dan memasarkan secara online melalui *e-commerce* berbasis web dengan menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) yaitu

Waterfall yang diharapkan dapat menjadi sebuah solusi dalam memasarkan hasil produksi raden abdullah secara lebih meluas yang dapat menjangkau konsumen dari luar kota ambon sehingga dapat menaikkan omset pengrajin juga sebagai upaya melestarikan seni budaya khas maluku untuk terus eksis di era *modern* ini.

E-commerce berasal dari kata *Electronic* yaitu alat elektronika dan *Commerce* yaitu penjualan atau perdagangan, secara defenisi merupakan suatu proses bisnis dengan menggunakan teknologi jaringan internet yang menghubungkan antara perusahaan, client, produsen serta konsumen juga masyarakat, agar dapat melakukan pertukaran informasi atau penjualan barang dan pelayanan jasa secara elektronik (Purnama et al. 2019), (Teresya et al. 2022), (Yusuf 2021).

Penelitian mengenai e-commerce sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti (Wahyuni et al. 2019) dalam penelitiannya memperkenalkan marketplace jual beli secara online untuk pelaku UKM wilayah cilegon untuk dapat memasarkan produk dan memperluas akses pasar, (Alwendi 2020) dengan hasil penelitiannya berupa presentase motif pengusaha dalam menerapkan e-commerce terbesar pada motif agar dekat dengan pelanggan sebesar 74%, serta peneliti (Ahmadi et al. 2020) dengan tujuan penelitian yaitu melalui e-commerce dapat meningkatkan volume penjualan para UMKM Industri Kreatif Makanan dan Minuman di Kota Bandung.

METODE PENELITIAN

1. Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi

Penulis melakukan Observasi atau survey secara langsung pada Home Industri Kreatif Kerajinan Tangan Kulit Kerang Mutiara yang berlokasi di jalan Jendral Sudirman, Desa Batumerah Kecamatan Sirimau, Kota Ambon, Maluku untuk memperoleh data dan informasi yang dipakai dalam merancang sistem *e-commerce* berbasis web dalam penelitian ini.

B. Studi Literatur

Dalam menganalisa permasalahan penelitian, penulis melakukan pencarian informasi dari berbagai studi pustaka dan literatur seperti Jurnal, Buku serta literatur lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian ini.

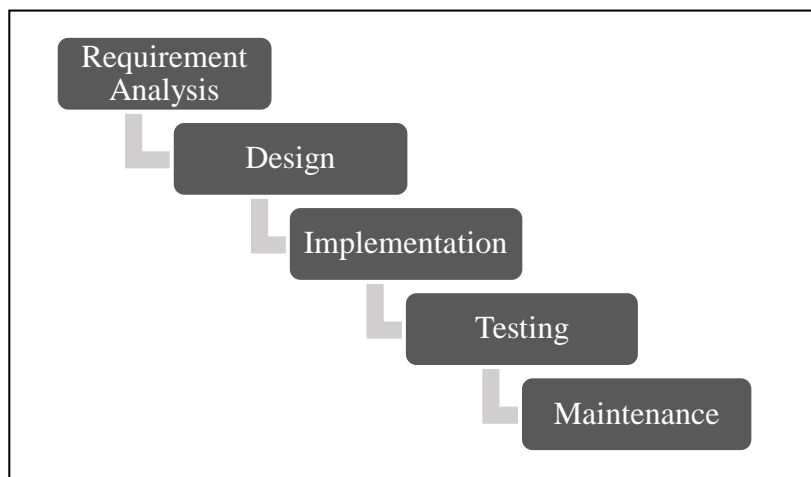
C. Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara langsung kepada pemilik home industri kreatif Kerajinan Tangan Kulit Kerang Mutiara yaitu Bapak Husein Tjiat selaku Generasi ke-3 Cucu dari Raden Abdullah guna memperoleh Data dan informasi mengenai

sejarah berdirinya home industri kreatif Raden Abdullah, jenis-jenis barang yang diproduksi dan diperjualbelikan beserta harga sebelum pandemi dan estimasi harga pasca pandemi, kesulitan dalam proses produksi dan lain sebagainya yang akan dibutuhkan dalam proses perancangan *e-commerce* berbasis website ini.

2. Metode Penelitian

Dalam merancang sebuah aplikasi berbasis *web*, dibutuhkan kerangka kerja yang didesain secara sistematis agar aplikasi dapat ter-realisasikan dengan baik dan tepat waktu. Model *SDLC* tipe *waterfall* adalah salah satu model pendekatan *SDLC* klasik pertama yang digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak yang bersifat sistematis, dan berurutan dalam membangun sebuah *software* (Rachmat Hidayat and Sayfullloh 2021).



Gambar 1. Metode Waterfall

Tahapan dalam *metode waterfall* [5]:

A. *Requirement Analysis*

Mengumpulkan informasi secara lengkap yang dibutuhkan dalam perancangan *website e-commerce* untuk dianalisis. Informasi yang dikumpulkan antara lain; Data latar belakang home industri raden abdullah dan data produk penjualan yang diproduksi beserta harga masing-masing produk, yang mana diperoleh dengan cara penulis melakukan observasi dan wawancara dengan *owner* secara langsung.

B. *Design*

Pada tahapan desain *e-commerce*, penulis menggunakan identifikasi input, proses dan output yang di modelkan dengan *usecase diagram*, model *database ERD* (*Entity Relationship Diagram*) dan *Diagram Logical Record Structure*.

C. *Implementation*

Pada fase implementasi, sistem baru dibangun dengan tahapan yang mencakup penilaian, disebut sebagai sistem evaluasi untuk dapat menentukan apakah sistem akan beroperasi dengan baik dan sudah sesuai harapan

D. Testing

Berikutnya adalah tahap pengujian. Tahap ini mengenai pengujian pada setiap fungsi apakah ada kegagalan atau kesalahan dan mengarah kepada *output* atau hasil akhir dari pembuatan *website*

E. Maintenance

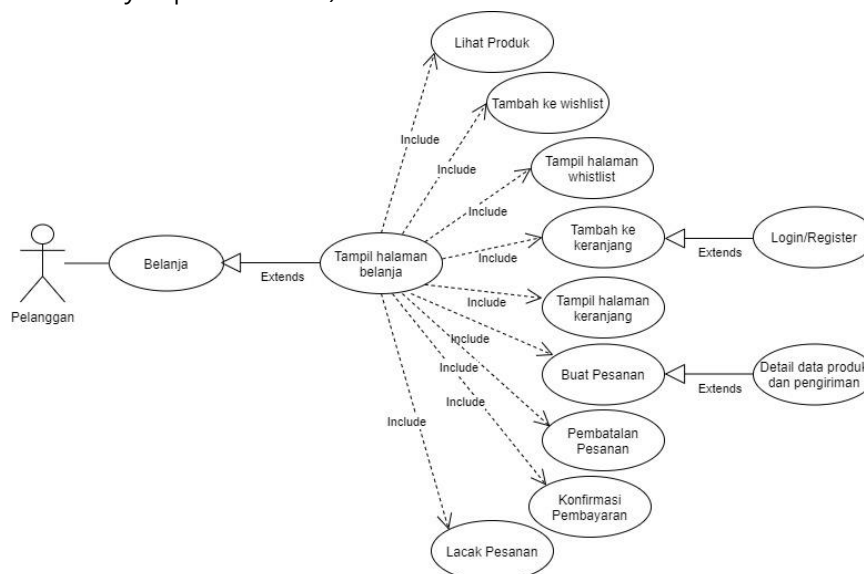
a. Dalam proses pemeliharaan *website e-commerce*, penulis berupaya dalam memaksimalkan pengembangan sistem yang telah di rancang terkait *software* dan *hardware* agar *website e-commerce* raden abdullah dapat berjalan dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk rancang bangun *e-commerce* ini, sistem yang dipakai penulis adalah Diagram *usecase*, Diagram hubungan Entitas (*ERD*) dan Diagram *Logical Record Structure (DLR)*.

1. Use Case Diagram

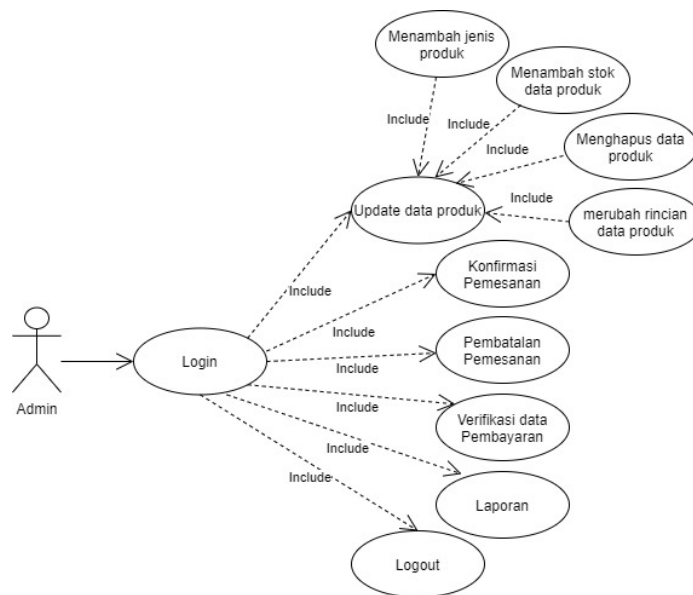
Use Case Diagram menggambarkan skenario interaksi antara pengguna dengan sistem (Olindo and Syaripudin 2022).



Gambar 2. Use Case Pelanggan

Pada Gambar 2. memperlihatkan proses aktivitas pelanggan secara urut dalam sistem yang diusulkan, proses belanja pelanggan dimulai dari menampilkan halaman belanja, pelanggan dapat melihat produk kemudian memasukkan ke dalam *wishlist* terlebih dahulu karena belum berniat membeli dan atau karena akan memilih produk lainnya jika lebih dari satu agar dapat dicheckout bersama produk pilihan lainnya. Kemudian pelanggan dapat langsung menambahkan ke keranjang dan segera

membuat pesanan, dengan syarat sudah memiliki akun sebagai pelanggan dan *login*, setelah itu pelanggan dapat melakukan pembayaran dan melanjutkan ke proses konfirmasi pembayaran pada laman yang tersedia agar dapat segera diproses pesannya oleh admin. Pelanggan juga dapat melacak pesanan pada laman lacak pesanan yang telah dipesan, apakah sudah masuk pada tahapan diproses, dikirim, atau selesai.

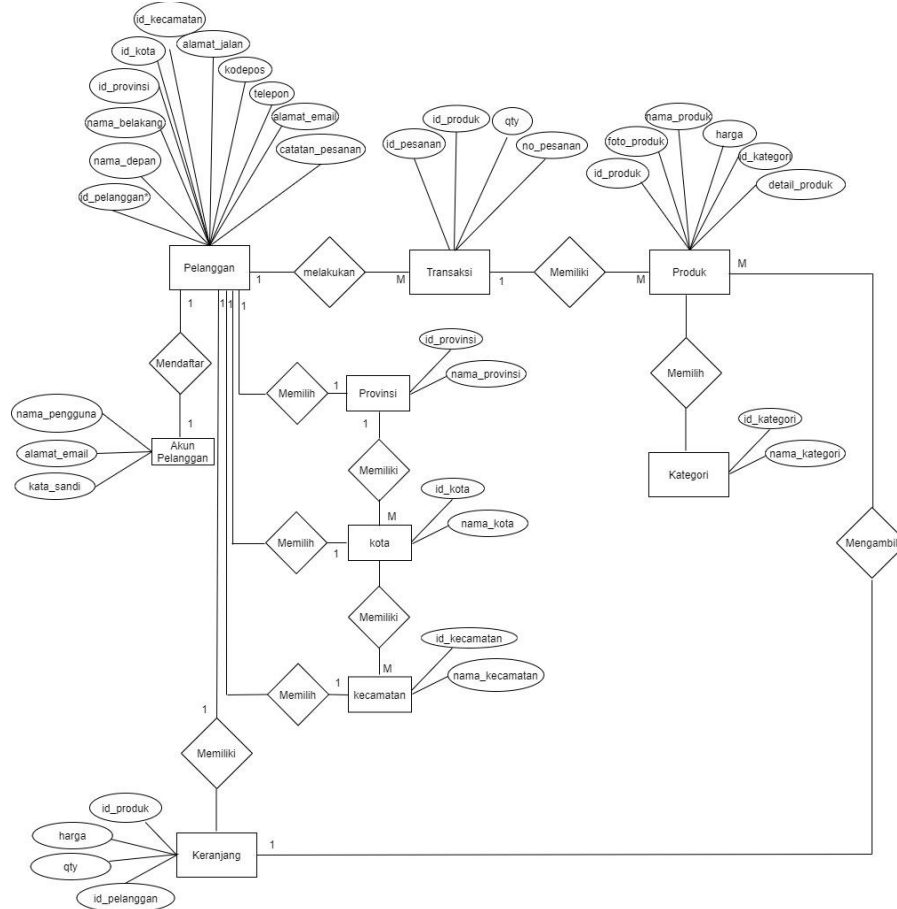


Gambar 3. *Use Case Admin*

Pada Gambar 3. memperlihatkan proses aktivitas admin secara urut dalam sistem yang diusulkan. Untuk dapat melakukan aktivitas sebagai admin maka harus *login* terlebih dahulu. Admin dapat melakukan *update* data produk antara lain; menambah jenis produk selain yang sudah tersedia pada laman *shop* juga pada laman index atau beranda, menambah stok data produk dan admin dapat menghapus data produk yang diinginkan tidak lagi tampil pada laman. Selanjutnya admin dapat melakukan proses konfirmasi pesanan pelanggan diterima untuk diproses selanjutnya atukah admin membatalkan pesanan pelanggan karena alasan tertentu. Kemudian ketika pelanggan telah melakukan proses pembayaran dan melakukan proses konfirmasi pembayaran, maka admin dapat melakukan proses verifikasi data pembayaran apakah benar telah melakukan pembayaran, kemudian dapat dilanjutkan ke proses pengemasan produk dan pengiriman, kemudian mencetak struk pembayaran pesanan pelanggan untuk dijadikan bukti transaksi. Admin juga dapat mencetak laporan keuangan per hari, mingguan, bulanan atau tahunan agar dapat memantau kondisi keuangan toko dan tingkat penjualan produk.

Entity Relationship Diagram (ERD)

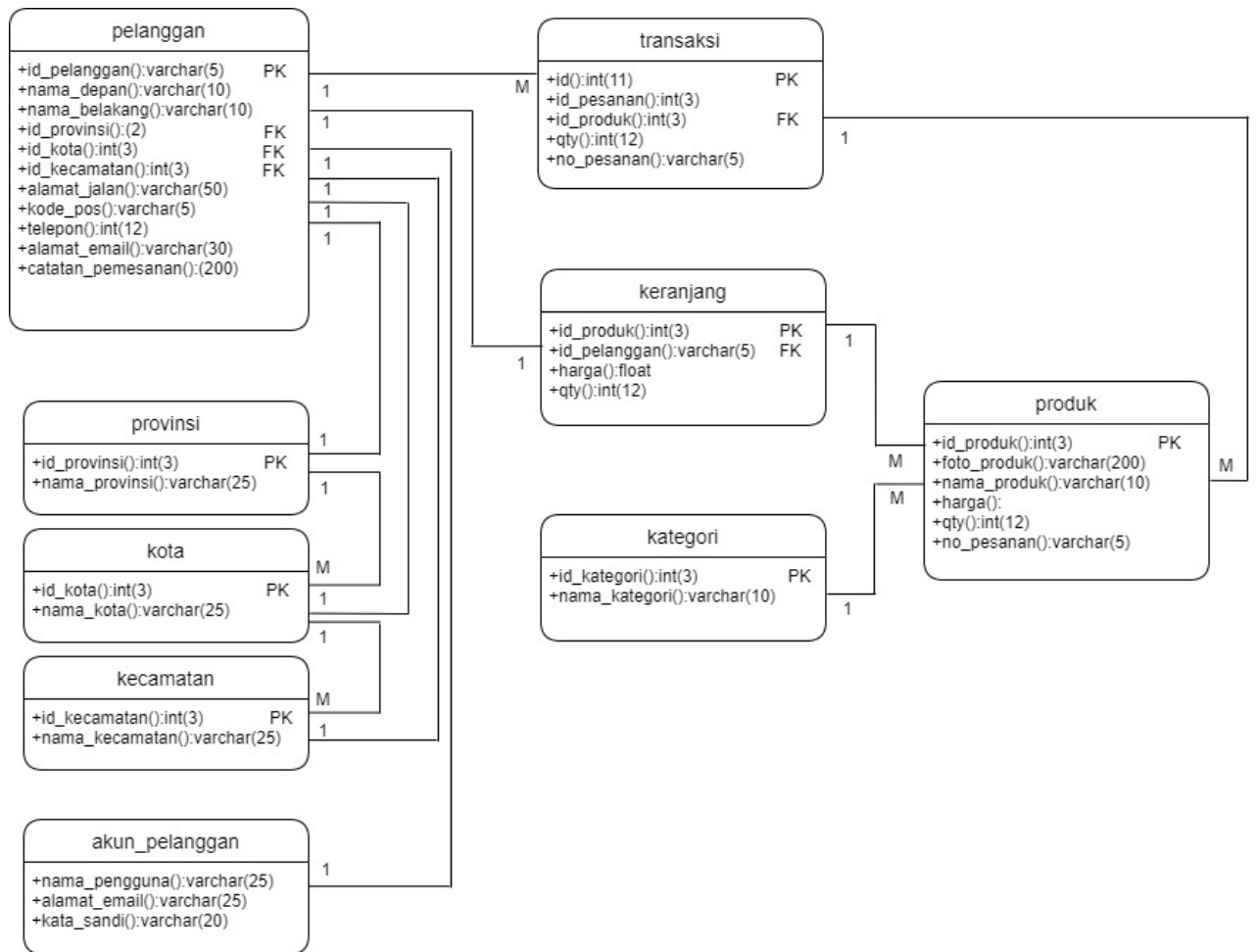
Diagram ERD menggambarkan data atau informasi (Olindo and Syaripudin 2022) dari e-commerce Kerajinan tangan raden abduallah.



Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD) E-Commerce Kerajinan Tangan Raden Abdullah

2. Logical Record Structure Diagram (LRS)

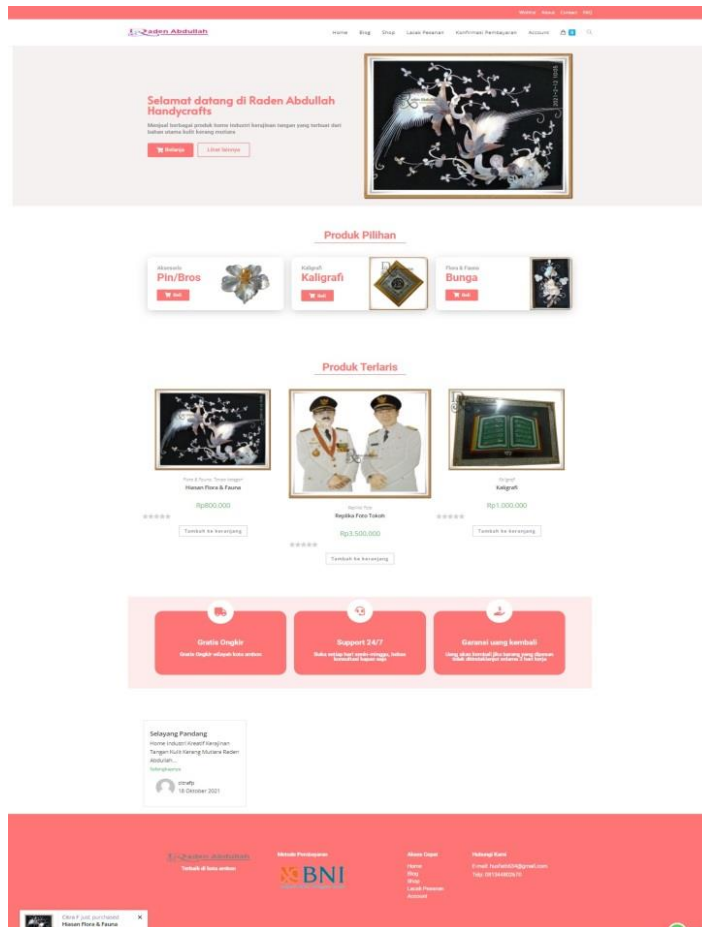
Logical Record Structure Diagram merupakan proses membentuk data dari ERD ke dalam LRS (Kurniawan and Sewaka 2023).



Gambar 5. Logical Record Structure Diagram

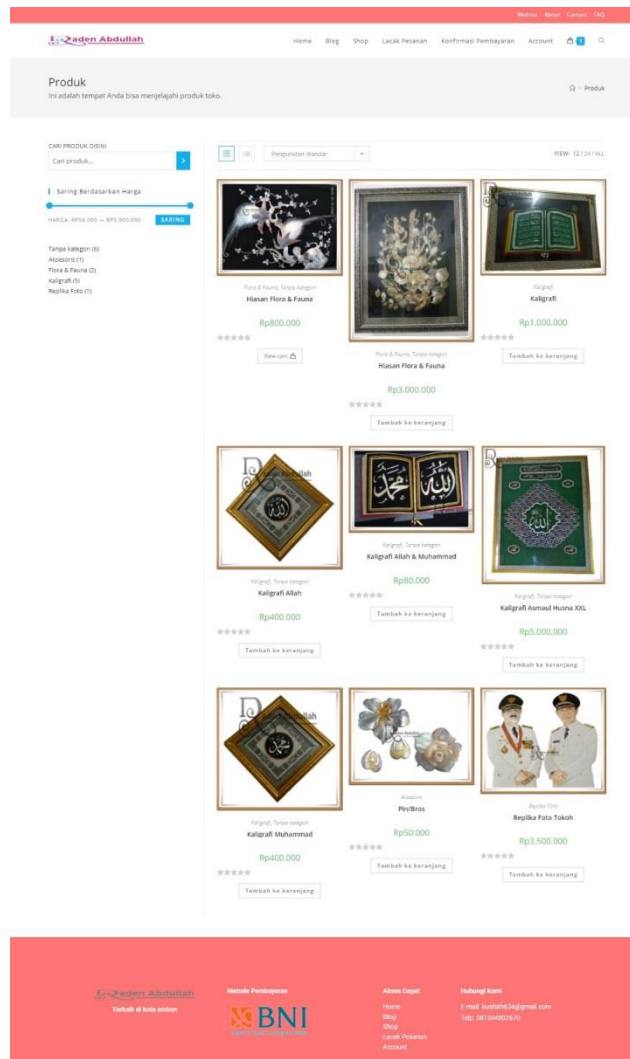
3. Perancangan *User Interface* (Antarmuka) *E-Commerce*

User Interface (Antarmuka) merupakan suatu layanan dalam komponen sistem informasi yang bersentuhan langsung dengan pengguna (Puji and Engraini 2021).



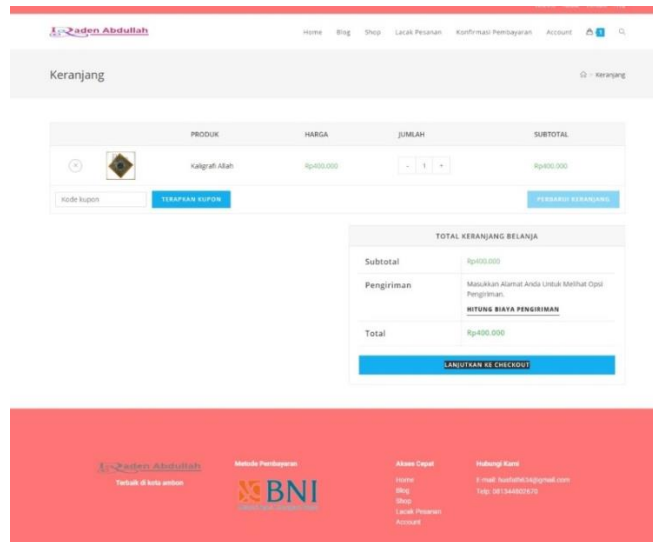
Gambar 6. Halaman Beranda (*Index*)

Pada Gambar 6. Halaman Beranda(Index) merupakan halaman yang ditampilkan pertama kali ketika pelanggan mengetikkan alamat *url e-commerce* raden abdullah. Pada halaman *header* beranda, terdapat dua buah *button*. Jika pelanggan menekan *Button* Belanja, maka pelanggan akan diarahkan langsung ke laman *shop*, namun jika pelanggan menekan *button* Lihat lainnya maka akan diarahkan langsung ke bagian produk pilihan dan produk terlaris yang terletak di tengah laman *index* atau beranda tersebut. Kemudian terdapat tiga pelayanan spesial yang diberikan oleh home industri raden abdullah yaitu; Gratis ongkos kirim khusus wilayah kota ambon, dapat melayani pelanggan setiap hari 1x24 jam, dan garansi jaminan uang kembali jika produk yang sudah dipesan dan dibayarkan tidak diproses selama 3 hari kerja. Masih di laman beranda, bagian bawah pelayanan terdapat *thumbnail* artikel dari menu *blog* yang diintegrasikan. Dan terakhir pada laman beranda juga ada pada laman lainnya yaitu *footer* (yang bersifat statis) pada bagian bawah laman *website*. Pada bagian *footer* terdapat metode pembayaran, akses cepat menu yang juga tersedia pada bagian atas laman, serta terdapat kontak dari home industri raden abdullah.



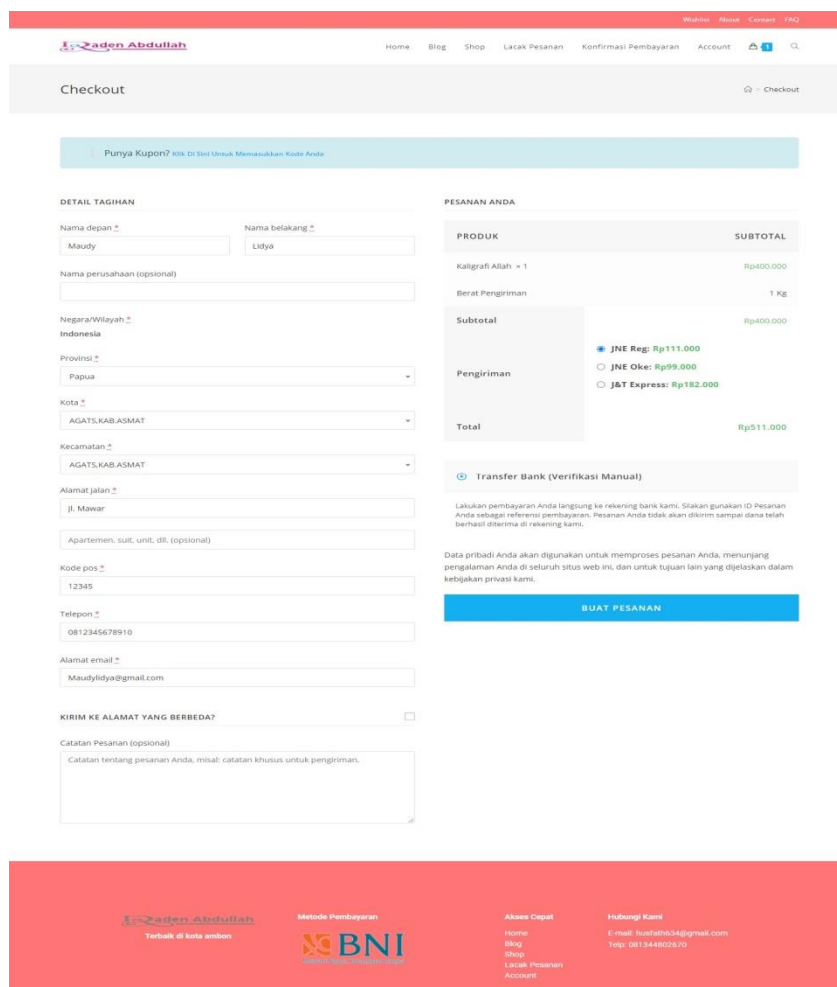
Gambar 7. Halaman Belanja Produk (*Shop*)

Pada Gambar 7. Halaman Beli produk (*Shop*), bagian *side bar* kiri laman terdapat menu *search* yang dapat digunakan pelanggan untuk mencari secara cepat produk yang diinginkan, selanjutnya pada bagian bawah menu *search* terdapat menu *filter* harga dari range yang termurah hingga termahal yang difungsikan dengan cara menarik icon *bullet* dari kiri ke kanan atau kanan kiri, dan masih pada bagian *side bar* kiri laman terdapat menu kategori produk beserta produk masing-masing kategori. Pada bagian tengah laman *shop* terdapat produk-produk toko raden abduallah beserta harga juga terdapat menu yang dapat diurutkan oleh pelanggan berdasarkan tren, berdasarkan rata-rata rating, produk terbaru, produk termurah hingga urutan dari produk termahal.



Gambar 8. Halaman Lihat Keranjang (*Cart*)

Pada Gambar 8. Lihat keranjang (*Cart*), Jika ada produk yang dimasukkan kedalam *cart* atau keranjang, maka daftar belanja akan tampil pada layar beserta harga dan jumlah produk yang kemudian bisa dilanjutkan ke langkah selanjutnya yaitu *checkout*.



Gambar 9. Halaman *Checkout*

Pada Gambar 10. *Checkout*, sebelah kiri laman, Pelanggan diharuskan mengisi data

diri dan alamat pengiriman, sebelah kanan laman merupakan detail pesanan produk yang terdiri dari jenis dan jumlah produk pemesanan beserta harga dan total harga *include* ongkos kirim menggunakan jasa pengiriman yang dipilih, dan untuk melanjutkan ke proses selanjutnya pelanggan memilih menekan *button* buat pesanan.

Wishlist About Contact FAQ

Raden Abdullah Home Blog Shop Lacak Pesanan Konfirmasi Pembayaran Account

Pesanan Diterima Checkout Pesanan Diterima

Terima kasih, Pesanan Anda telah diterima.

NOMOR PESANAN:
296

TANGGAL:
19 Oktober 2021

EMAIL:
Maudylidya@gmail.com

TOTAL:
Rp430.000

METODE PEMBAYARAN:
Transfer Bank (Verifikasi Manual)

Silahkan transfer pada rekening dibawah ini, pastikan atas nama Citra Fathia Palembang

Detail bank kami

Citra Fathia Palembang:

BANK:
BNI

NOMOR REKENING:
1173814573

Rincian Pesanan

PRODUK	TOTAL
Kaligrafi Allah x 1	Rp400.000
SUBTOTAL:	Rp400.000
PENGIRIMAN:	Rp30.000 via JNE Reg
METODE PEMBAYARAN:	Transfer Bank (Verifikasi Manual)
TOTAL:	Rp430.000

Alamat penagihan

Maudy Lidya
Jl. Mawar
AGATS.KAB.ASMAT
AGATS.KAB.ASMAT
Papua
12345
0812345678910
Maudylidya@gmail.com

Alamat pengiriman

Maudy Lidya
Jl. Mawar
AGATS.KAB.ASMAT
AGATS.KAB.ASMAT
Papua
12345

Raden Abdullah
Terbaik di kota ambon

Metode Pembayaran
BNI
Bank Negara Indonesia

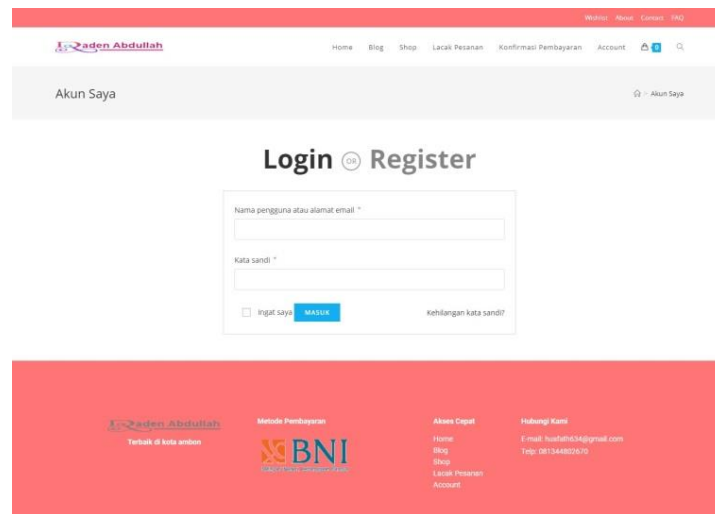
Akses Cepat
Home
Blog
Shop
Lacak Pesanan
Account

Hubungi Kami
Email: husfath634@gmail.com
Telp: 081344802670

Gambar 10. Halaman Detail Pemesanan

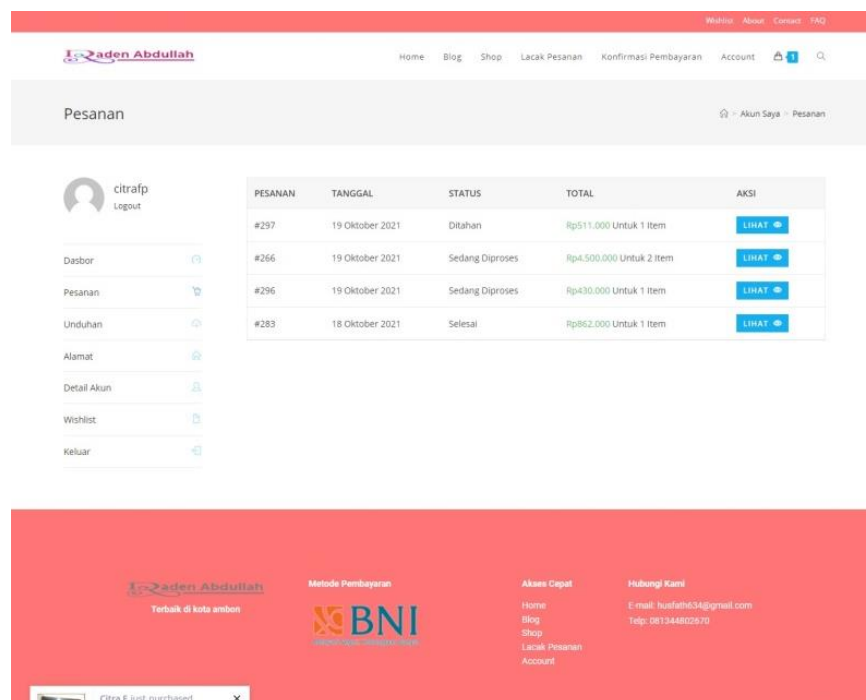
Pada Gambar 10. Detail pemesanan diterima penjual, merupakan laporan pemesanan pelanggan yang mana pelanggan harus segera melakukan pembayaran

dengan nomor rekening tertera pada detail pemesanan tersebut, sehingga pelanggan baru bisa melakukan konfirmasi pembayaran pada laman konfirmasi pembayaran.



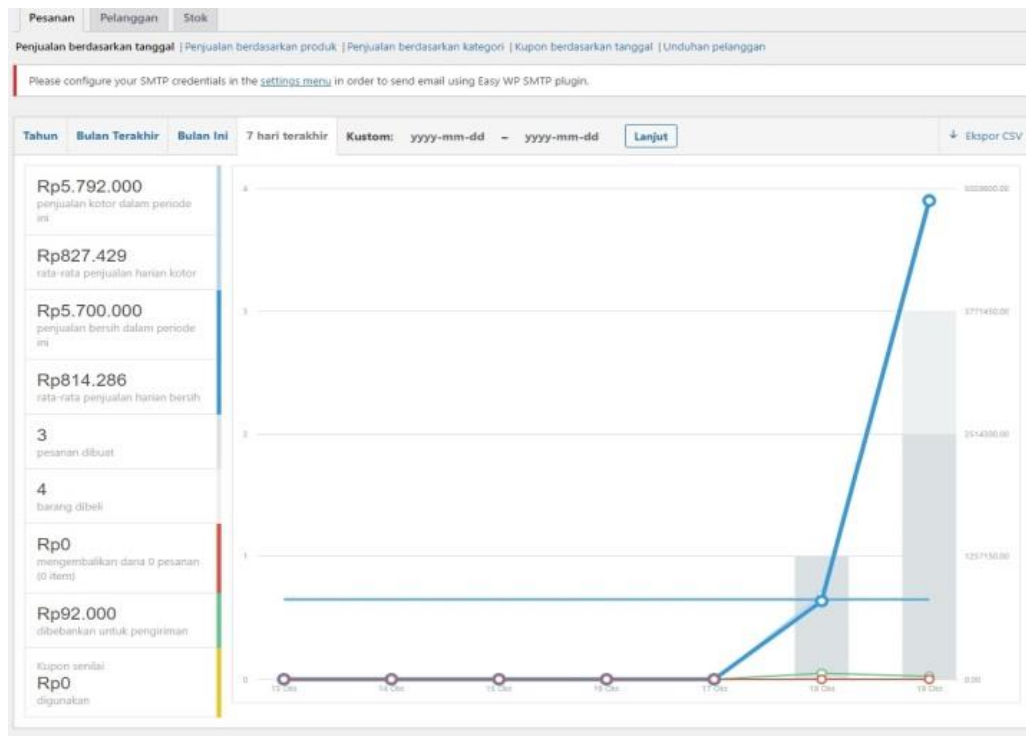
Gambar 11. Halaman *Login/ Register* pembeli

Gambar 11. Halaman *Login/ Register* pembeli merupakan laman masuk sebagai pelanggan yang telah memiliki akun agar dapat melakukan proses transaksi pemesanan produk, dan pelanggan dapat melakukan *register* atau pendaftaran terlebih dahulu jika pelanggan belum memiliki akun pengguna.



Gambar 12. Halaman Data Pembelian

Gambar 12. Halaman Data Pembelian merupakan laman yang dapat diakses oleh admin atau penjual berupa data-data pemesanan pelanggan.



Gambar 13. Halaman Laporan Penjualan

Gambar 13. Halaman Laporan Penjualan merupakan laman yang dapat diakses oleh admin atau penjual berupa laporan penjualan yang dapat di *filter* harian, mingguan, bulanan dan tahunan.

4. Pengujian

Tahap selanjutnya setelah implementasi *website e-commerce* yang telah dibuat yaitu dilakukan *Testing* atau pengujian perangkat lunak menggunakan metode *Blackbox*. Metode *Blackbox* adalah metode pengujian yang menekankan pada menjalankan fungsi dan pemeriksaan inputan dan data output (Komarudin 2016). *Testing* atau pengujian dibutuhkan untuk dapat menguji seberapa besar tingkat kesalahan pada sistem yang telah dirancang (Febrian et al. 2020), agar dapat mengetahui semua fungsi atau menu yang ada pada website e-commerce raden abdullah apakah berfungsi sebagaimana yang diharapkan. Berikut hasil tahapan pengujian *e-commerce* dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Pengujian *Blackbox website e-commerce* Raden Abdullah

No	Menu / Fungsi	Prosedur Pengujian	Masukkan	Hasil yang diharapkan	Status
1	<i>Register</i>	Masuk ke halaman <i>web e-commerce</i> Raden Abdullah Klik pada tulisan <i>register</i> Masukkan nama pengguna, alamat email dan kata sandi	Daftar sebagai pelanggan	<i>Register</i> berhasil dan masuk ke halaman pelanggan	Berhasil
2	<i>Login</i>	Masuk ke halaman <i>web e-commerce</i> Raden Abdullah Masukkan nama pengguna atau email dan kata sandi Klik tombol masuk	<i>Login</i> sebagai admin atau pelanggan	<i>Login</i> berhasil dan masuk ke halaman admin dan atau halaman pelanggan	Berhasil
3	<i>Shop</i>	Masuk ke halaman <i>Shop</i> Lihat produk yang hendak dibeli, dapat memilih langsung yang tertera pada tengah laman <i>shop</i> atau menggunakan fitur cari produk pada <i>left side bar</i> halaman <i>shop</i> Klik tombol Tambah ke keranjang	<i>Login</i> sebagai pelanggan	Menambah data pesanan pembelian produk	Berhasil
4	<i>Checkout</i>	Masuk ke halaman <i>Cart</i> Menambah atau mengurangi jumlah produk pemesanan Klik tombol Perbaharui Keranjang Klik tombol Lanjutkan ke <i>Checkout</i> Masukkan data detail tagihan berupa data diri dan alamat pengiriman Klik tombol Buat Pesanan	<i>Login</i> sebagai pelanggan	Tampil Laporan data pemesanan diterima admin penjual pada halaman Pesanan diterima	Berhasil
5	Lacak Pesanan	1. Masuk ke halaman Lacak Pesanan 2. Masukkan ID Pesanan	<i>Login</i> sebagai pelanggan	Tampilkan rincian pesanan	Berhasil

		3. Masukkan email penagihan 4. pelanggan	an	produk beserta alamat penagihan pelanggan	
6	Konfirmasi Pembayaran	1. Masuk ke halaman Konfirmasi Pembayaran 2. Klik tombol Konfirmasi Sekarang 3. Klik tombol <i>Continue to chat</i>	<i>Login</i> sebagai pelanggan	Tampil halaman pelanggan diarahkan ke pesan pribadi	Berhasil

No	Menu / Fungsi	Prosedur Pengujian	Masukkan	Hasil yang diharapkan	Status
				Whatsapp admin atau penjual untuk dilakukan konfirmasi pembayaran	
7	<i>Account</i>	1. Masuk ke halaman <i>Account</i> 2. Klik menu Pesanan pada <i>left side bar</i> halaman 3. Klik menu Alamat pada <i>left side bar</i> halaman 4. Klik menu Detail Akun pada <i>left side bar</i> halaman 5. Klik menu <i>Whistlist</i> pada <i>left side bar</i> halaman 6. Klik menu Keluar pada <i>left side bar</i> halaman	<i>Login</i> sebagai pelanggan	1. Tampil halaman <i>dashboard account</i> 2. Tampil halaman status detail pesanan produk pelanggan 3. Tampil halaman detail alamat penagihan pelanggan	Berhasil

				<p>4. Tampil halaman <i>update form</i> isian data pelanggan</p> <p>5. Tampil halaman <i>Whistlist</i>, menurut produk yang diinginkan pelanggan namun belum pasti dilakukan checkout</p> <p>6. Tampil halaman awal login/register</p>	
8	<i>Blog</i>	<p>1. Masuk ke halaman web e-commerce Raden Abdullah</p> <p>2. Masuk ke halaman <i>Blog</i></p>	-	Tampil halaman <i>Blog</i> yang memuat artikel mengenai Home Industri Raden Abdullah	Berhasil
9	<i>About</i>	<p>1. Masuk ke halaman web e-commerce Raden Abdullah</p> <p>2. Masuk ke halaman <i>About</i></p>	-	Tampil halaman <i>About</i> yang memuat riwayat Home Industri Raden Abdullah beserta <i>video teaser</i>	Berhasil
10	<i>Contact</i>	<p>1. Masuk ke halaman web e-commerce Raden Abdullah</p>	-	Tampil halaman <i>Contact</i> yang	Berhasil

		2. Masuk ke halaman <i>Contact</i>	memuat Nomor Telepon, Email dan Lokasi Toko Fisik (Maps) Raden Abdullah	
11	<i>FAQ</i>	1. Masuk ke halaman web e-commerce Raden Abdullah 2. Masuk ke halaman <i>FAQ</i>	- Tampil halaman <i>FAQ</i> yang memuat Pertanyaan-pertanyaan dan jawaban terkait e-commerce Raden Abdullah	Berhasil

SIMPULAN

Berdasarkan rancangan sistem yang dibangun dan hasil yang telah didapatkan, maka dapat disimpulkan, Website e-commerce home industri kerajinan tangan kulit kerang mutiara raden abdullah dapat dengan mudah memasarkan hasil produksi secara lebih luas antar kota/provinsi secara online, memudahkan pelanggan dalam proses transaksi pembelian tanpa harus mendatangi home industri, pemilik home industri raden abdullah lebih mudah dalam mencatat transaksi penjualan serta memiliki laporan penjualan yang akurat, dan yang terpenting adalah home industri raden abdullah memiliki media promosi yang lebih mudah dikenal oleh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rudi Suprianto, Nining Harnani, and Luthfi Setiadiwibawa. 2020. "Peningkatan Volume Penjualan Pada Umkm Industri Kreatif Makanan, Minuman Melalui E-Commerce Di Kota Bandung." *Jurnal Ilmu - Ilmu Sosial dan Humaniora* 22(2): 172–80. <https://jurnal.unpad.ac.id/sosiohumaniora/article/view/24537/13710>.
- Alwendi, Alwendi. 2020. "Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan." *Manajemen Bisnis* 17(3): 317–25. <http://journal.undiknas.ac.id/index.php/magister-manajemen/>.
- Andriyani, Lusi et al. 2021. "Dampak Sosial Ekonomi Kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Di Indonesia." *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMI*: 2.
- Febrian, Vadlan, Muhamad Rizki Ramadhan, Muhammad Faisal, and Aries Saifudin. 2020. "Pengujian Pada Aplikasi Penggajian Pegawai Dengan Menggunakan Metode Blackbox." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 5(1): 61.

- Firmansyah, Ahmad. 2018. "Kajian Kendala Implementasi E-Commerce Di Indonesia." *Masyarakat Telematika Dan Informasi: Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Komunikasi* 8(2): 127.
- Komarudin, M. 2016. "Penguujian Perangkat Lunak Metode Black-Box Berbasis Equivalence Partitions Pada Aplikasi Sistem Informasi Di Sekolah." *Jurnal Mikrotik* 06(3): 02–16.
- Kurniawan, Rizki, and Sewaka. 2023. "Klinik Berbasis Web Menggunakan Metode Sdlc Protoype Pada Pt Pratama Abadi." *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan* 1(4): 854–65.
- Mardiyah, Rahma Ainul, and Nunung R Nurwati. 2020. "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Peningkatan Angka Pengangguran Di Indonesia." *Jurnal Global Health Science groupoup*. 1–20.
- Olindo, Vicky, and Ari Syaripudin. 2022. "Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis Web Dengan Metode Waterfall." *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Science* 1(01): 17–26.
- Puji, Ari Andriyas, and Vivi Engraini. 2021. "User Interface Design For E-Commerce Websites In Culinary Business." *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)* 2(1): 1–8.
- Purnama, I Ketut Eddy, Putu Gde Ariastita Ariastita, Ketut Dewi Martha Erli Handayani, and Supeno Mardi Susiki Nugroho. 2019. "Penerapan E-Commerce Untuk Penguatan UMKM Berbasis Konsep One Village One Product Di Kabupaten Karangasem." *Sewagati* 2(2): 85–90.
- Rachmat Hidayat, and Asep Sayfullloh. 2021. "Aplikasi Penjadwalan Belajar Mengajar Pada Bimbingan Belajar Dengan Menggunakan Metode Waterfall." *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer* 2(2): 60–72.
- Teresya, Riyanti, Rizka Rahmah Nabila, and Safina Tunnajah. 2022. "Literature Review E-Commerce: Profitabilitas, Tekanan Eksternal Dan Kemudahan Pengguna." *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi* 3(4): 474–84. <https://dinastirev.org/JEMSI>.
- Wahyuni, Nuraida, Ade Irman, Saeful Mutaqin, and Akbar Gunawan. 2019. "Pengenalan Dan Pemanfaatan Marketplace E-Commerce." *Jurnal Pengabdian Dinamika* 6(1).
- Yusuf, Muhammad. 2021. "Pengaruh Electronic Commerce (E- Commerce) Terhadap Peningkatan Pendapatan Pada UMKM Di Kecamatan Bekasi Utara." *Jurnal Akuntansi STEI* 05(01): 19–30.