

Perancangan Aplikasi *E-Commerce* Produk Pakaian Berbasis Andorid Menggunakan Metode *Prototype* pada Toko Lila Fashion

Habibika Aulia^{1*}, Taufik Ramadhan², Eri Gunawan³, Binniati Siregar⁴,
Henny Yustika⁵, Angga Pratama⁶

¹⁻⁶Program Studi Sistem Informasi, Universitas Malikussaleh, Indonesia

Email: habibika.230180008@mhs.unimal.ac.id¹, taufik.230180033@mhs.unimal.ac.id²,
eri.230180026@mhs.unimal.ac.id³, binniati.230180083@mhs.unimal.ac.id⁴,
henny.230180015@mhs.unimal.ac.id⁵

*Penulis Korepondensi: habibiaulia09@gmail.com

Abstract. *In the digital age, e-commerce applications have become a crucial component of retail business infrastructure, providing opportunities for businesses to improve marketing effectiveness, operational efficiency, and customer accessibility. Lila Fashion, a clothing store located on Batuphat Timur Street, faces operational challenges because its promotional activities still rely on conventional methods, such as physical banners, resulting in limited information dissemination and restricted market reach. This study aims to design and develop an Android-based e-commerce application system to transform conventional marketing strategies into a more adaptive, efficient, and technology-oriented business infrastructure. The data for this study were obtained through observation, interviews, and literature reviews to identify business processes, user requirements, and system development needs. The application was developed using a prototype methodology to ensure that the resulting system aligns with the expectations and needs of users through continuous feedback from the store owner and customers. The results of this study indicate that the prototype method effectively supports the development of a user-friendly interface and functional system features that meet user requirements. The developed application provides solutions for promotional cost efficiency, expands market reach, and enables customers to conduct transactions more flexibly without limitations of time and geographical location. Therefore, this Android-based e-commerce application can support the digital transformation of Lila Fashion's business operations.*

Keywords: *Android Application; Digital Marketing; E-Commerce; Prototype Method; Retail Business.*

Abstrak. Pada era digital, aplikasi *e-commerce* telah menjadi komponen penting dalam infrastruktur bisnis ritel karena memberikan peluang bagi pelaku usaha untuk meningkatkan efektivitas pemasaran, efisiensi operasional, dan kemudahan akses bagi pelanggan. Lila Fashion, sebuah toko pakaian yang berlokasi di Jalan Batuphat Timur, menghadapi tantangan operasional karena kegiatan promosinya masih mengandalkan metode konvensional, seperti penggunaan spanduk fisik, sehingga penyebaran informasi masih terbatas dan jangkauan pasar belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem aplikasi *e-commerce* berbasis Android sebagai upaya transformasi strategi pemasaran konvensional menuju infrastruktur bisnis yang lebih adaptif, efisien, dan berbasis teknologi. Data penelitian diperoleh melalui metode observasi, wawancara, dan studi literatur untuk mengidentifikasi proses bisnis, kebutuhan pengguna, serta kebutuhan pengembangan sistem. Aplikasi dikembangkan menggunakan metode *prototype* untuk memastikan sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui proses evaluasi dan umpan balik dari pemilik toko maupun pelanggan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *prototype* mampu mendukung pengembangan antarmuka yang mudah digunakan serta fitur sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan efisiensi biaya promosi, memperluas jangkauan pasar, dan memungkinkan pelanggan melakukan transaksi secara lebih fleksibel tanpa terbatas oleh waktu dan lokasi. Dengan demikian, aplikasi *e-commerce* berbasis Android ini dapat mendukung proses transformasi digital dalam operasional bisnis Lila Fashion.

Kata Kunci: Aplikasi Android; Bisnis Ritel; *E-Commerce*; Metode *Prototype*; Pemasaran Digital.

1. LATAR BELAKANG

Di waktu sekarang di era digitalisasi yang bertransformasi secara pasif, *e-commerce* menjadi peran penting dalam upaya pertumbuhan di sektor penjualan online. Fenomena ini terjadi karena tingginya penetrasi smartphone di kalangan masyarakat, sehingga mengubah perilaku belanja konsumen dari konvensional menuju digital. Seiring perkembangan teknologi

yang pesat, masyarakat menuntut hal baru dalam teknologi agar semua aktivitas kebutuhan bisa berjalan dengan efisien tanpa membuang waktu produktif sehari-hari. Ditengah persaingan yang ketat di industry digital, aplikasi e-commerce berbasis android kini bukan jadi sarana alternatif, tetapi telah menjadi infrastruktur di sektor bisnis digital yang krusial.

Perancangan teknologi *e-commerce* menjadi solusi nyata dalam memasarkan produk pakaian secara mudah dan praktis. Fleksibilitas ini didukung oleh pemanfaatan *smartphone* Android yang kini merambah seluruh lapisan masyarakat. Perangkat tersebut tidak lagi sekadar menjadi alat komunikasi, melainkan pusat transaksi jual-beli yang dinamis. Melihat potensi ini, sudah saatnya pelaku usaha retail lokal mulai memperluas sistem penjualan mereka ke platform *mobile*. Langkah digitalisasi ini sangat tepat memberikan kemudahan yang ekstra bagi konsumen. Tetapi juga menjadi strategi yang adaptif yang seharusnya di lakukan di zaman pebuh teknologi seperti ini, demi menjaga eksistensi bisnis penjualan baju di Tengah ketat nya persaingan saat ini (Surya Wijaya & Fernandes Andry, 2021).

Lila Fashion adalah toko pakaian di Jalan Batuphat Timur, Kecamatan Muara Satu, yang menjual berbagai busana kasual hingga formal kekinian. Saat ini, pemasarannya masih terbatas pada penggunaan spanduk fisik. Metode ini kurang efektif karena proses promosinya lambat, memakan biaya tambahan setiap ada koleksi baru, dan memaksa pelanggan harus datang langsung ke toko untuk berbelanja, sehingga dinilai kurang efisien. Oleh karena itu, toko ini sangat membutuhkan media promosi berbasis digital atau sistem penjualan online untuk memperluas jangkauan pasar (Prasetya et al., 2023). Kehadiran teknologi ini diharapkan menjadi alat transaksi yang mempermudah pengguna dan bisa sebagai media promosi yang signifikan.

Dalam pengembangan platform digital penjualan baju online Lila Fashion, metode prototype digunakan sebagai pendekatan utama dalam perancangan sistem. Metode ini dipilih karena mampu mendukung proses pengembangan yang lebih cepat serta memfasilitasi komunikasi yang efektif antara user dan pengembang (HeadiPrawira et al., 2025). Melalui metode prototype, pengguna kini bisa memberikan masukan langsung mengenai desain sistem itu penting, sehingga kebutuhan dan harapan pengguna dapat diidentifikasi sejak tahap awal pengembangan. Dalam penelitian ini, pihak manajemen dan pelanggan setia Lila Fashion dilibatkan sebagai representasi pengguna yang berperan dalam memberikan masukan, evaluasi, serta saran perbaikan terhadap sistem. Oleh karena itu, platform yang di kembangkan mampu memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan operasional bisnis dan meningkatkan pengalaman berbelanja pelanggan (Juniawan et al., 2021).

Hadir nya sistem informasi yang sudah terkomputerisasi mampu membuat keadaan menjadi lebih efektif dan efisiensi dalam pengolahan data transaksi dari took Lila fashion. Penelitian ini menunjukkan bahwa keberadaan aplikasi e commerce ini, solusi terbaik untuk mengatasi berbagai tantangan yang di hadapi oleh jalur distribusi dan pemasaran (Fatin, 2022). Penelitian ini juga memilah tahapan yang nantinya di perlukan dalam merancang dan membangun sebuah aplikasi e-commerce berbasis android pada toko Lila fashion. Adapun rancangan yang di buat ini nantinya akan menciptakan (*user interface*) yang intuitif.

Guna mewujudkan platform yang responsif dan andal, Adapun aplikasi ini dibuat dengan menggabungkan kombinasi bahasa pemrograman Dart dan kerangka kerja Flutter. di sisi frontend, yang kemudian diintegrasikan dengan sistem backend berbasis framework Laravel(Fatin, 2022). Dalam arsitektur client-server ini, Laravel yang beralaskan bahasa PHP berperan vital sebagai penyedia Application Programming Interface (API). Peran ini sangat krusial untuk mengendalikan sekaligus menjamin kelancaran lalu lintas pertukaran data pada server (Jamilah & Arif Ali Ibrahim, 2023).

Melalui platform yang di buat ini dapat terjadinya digitalisasi usaha fashion yang di lakukan oleh toko lila fashion, Terlebih menggabungkan metode prototype yang fleksibel dan framework seperti Laravel. Sistem yang di buat di harapkan mampu mengatasi kendala yang di hadapi owner dari toko lila fashion, seperti kurangnya efisiensi pengolahan, operasional yang kurang dan pemasaran yang kurang(Irviani et al., 2018).

2. KAJIAN TEORITIS

Sistem Informasi

Sistem informasi ialah sistem yang dibuat oleh manusia yang berguna untuk menyediakan informasi dengan mengintegrasikan suatu organisasi, agar mencapai tujuan tertentu. Adapun tujuan utama sistem informasi adalah mengelola sebuah data yang lengkap secara spesifik. Sehingga dapat menghasilkan output yang efektif untuk mendukung sebuah pengambilan keputusan dan pemecahan masalah disekitar kita (Promosi, 2023).

E-Commerce

E-Commerce merupakan kegiatan perdagangan suatu toko secara daring, dengan menggunakan internet sebagai salah satu saran untuk bertransaksi. Konsep ini tidak hanya tentang jual beli melainkan mencakup seluruh proses bisnis yang memanfaatkan teknologi untuk menghubungkan antara toko, pelanggan, dan pihak yang terlibat. Melalui platform ini pertukaran informasi, pemasaran, penjualan produk lebih praktik dan efisien bagi pengguna(Rahman et al., 2023).

Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language ialah pemodelan yang digunakan sebagai visual, merancang, mendokumentasikan, dan menjelaskan alur struktur sistem perangkat lunak. UML sering digunakan karena membantu menggambarkan objek kebutuhan dan rancangan yang ingin di buat sebelum implementasi.(Elis & Voutama, 2023). UML menyediakan banyak diagram untuk memodelkan sebuah sistem. Beberapa diagram yang umum di gunakan.

Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan diagram model untuk menggambarkan perilaku suatu sistem yang akan di kembangkan, yang nantinya digunakan sebagai fungsi-fungsi dalam sistem informasi dan siapa saja yang di perbolehkan untuk menggunakannya(Sulaksana et al., 2023).

Activity Diagram

Diagram ini merupakan aktivitas yang menunjukkan sebuah alur dari sitem yang sedang di rancang. Diagram ini menjelaskan detail setiap alur di mulai dan keputusan apa apa yang di ambil secara langsung.(Sandfreni et al., 2021).

Class Diagram

Clas diagram merupakan struktur sistem yang menunjukkan hubungan antar kelas serta fungsi dan tanggung jawab dari sebuah atribut masing-masing kelas. Adanya diagram ini membantu peneliti memahami bagaimana saling berinteraksi di dalam sistem yang akan di bangun.(Ramdany, 2024).

3. METODE PENELITIAN

Metode Pengembangan

Metode yang digunakan untuk mengembangkan system di dalam penelitian ini menggunakan metode prototype. Metode prototype dilakukan dengan membuat rancangan awal sistem yang kemudian dievaluasi dan disempurnakan berdasarkan masukan pengguna hingga sesuai dengan kebutuhan penelitian.(Nabawi et al., 2025). Pada alur penelitian ini menggunakan metode prototype yang telah di gambarkan pada Gambar 1. yang meliputi dari Komunikasi, Design, Pembuatan Prototype, Evaluasi prototype dari pengguna, dan integrasi dengan code.

Komunikasi

Tahap pertama yang di lakukan dalam penelitian ini yaitu wawancara dan mengamati langsung dari pelaku usaha , untuk memahami dan mengidentifikasi apa kebutuhan yang di

ingin kan pengguna dan pemilik toko tersebut. Data yang di dapat harus akurat sesuai dengan keadaan di lapangan(Irawan et al., 2026).

Design

Menggambarkan fungsi-fungsi sistem yang nantinya akan terealisasi, dan mengidentifikasi kebutuhan dari penggunaanya serta dasar dari sebuah perancangan sistem.

Pembuatan Prototype

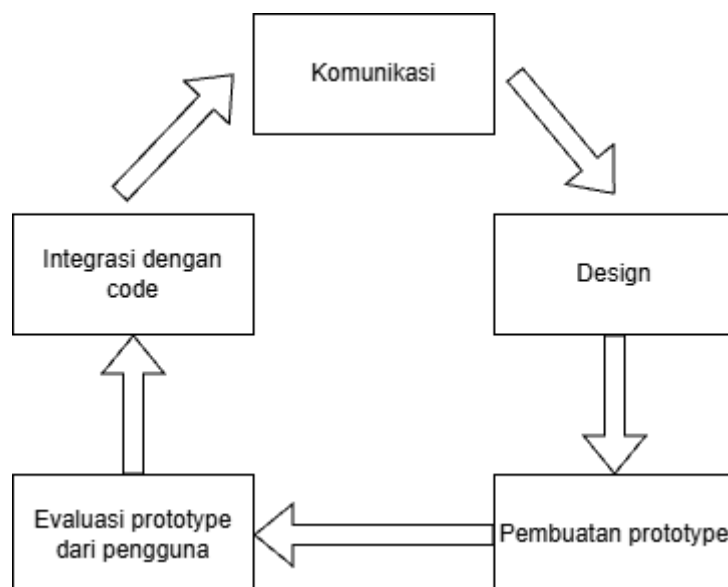
Prototype akan menjadi gambaran awal dalam membangun suatu sistem, yang dimana mencakup pengembangan antar muka pengguna (user interface), dan bertujuan sebagai evaluasi sistem yang nantinya sudah final.

Evaluasi Prototype

Memberikan hasil dari prototype yang sudah dibuat kepada pelaku umkm, dan nantinya akan di tinjau dan memberikan umpan balik untuk prototype sebelum di finalisasi.

Integrasi Code

Pada tahap ini, proses pengkodean sistem penjualan pakaian online pada toko lila fashion dilakukan dengan cara memisahkan arsitektur menjadi 2 bagian utama. Bagian Frontend, pengembangan ini menggunakan bahasa pemrograman Dart dengan kerangka kerja flutter. Sementara itu, di bagian Backend, digunakan nya bahasa PHP dan framework Laravel yang berjalan di atasnya(Muhamad Farhan & Popon Handayani, 2024). Penyusunan kode program menggunakan perangkat lunak text editor visual studio code. Adanya kombinasi ini akan memiliki struktur rapi dan mudah di pahami, tetapi juga akan memudahkan tim pengembang melakukan pemeliharaan fitur di masa mendatang.



Gambar 1. Metode *Prototype*.

Dengan penerapan metode prototype, langkah-langkah sistem di atas mampu meningkatkan produktivitas pada operasional Lila fashion. Penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi e-commerce berbasis android yang memiliki 2 fungsi sistem yaitu: admin dan pelanggan.

Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan mencakup teknik pengumpulan data serta tahapan lanjutan untuk yang nantinya di kembangkan perangkat lunak yang diterapkan pada penelitian ini (Technology et al., 2022).

Observasi

Proses observasi dilakukan datang langsung ke Toko Lila Fashion yang berada di Jl. Medan Banda Aceh No.10, Batuphat Timur, Kec. Muara Satu, Kota Lhoksumawe, Aceh. Peneliti dapat melihat secara langsung keadaan di lokasi serta interaksi antara penjual dan pembeli (Buani & Fitriani, 2023).

Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik dari toko yaitu Ibu Lila selaku owner Toko Lila Fashion tersebut untuk mendapat data dan informasi valid, yang nantinya dibutuhkan guna mendukung pengembangan penelitian (Hidayat & Ariesta, 2021).

Studi Pustaka

Studi Pustaka disini bertujuan sebagaimana berguna untuk memperkuat fondasi teori yang digunakan. Bisa kita temui dari referensi jurnal dan data yang secara pribadi di perolen melalui wawancara dan observasi.

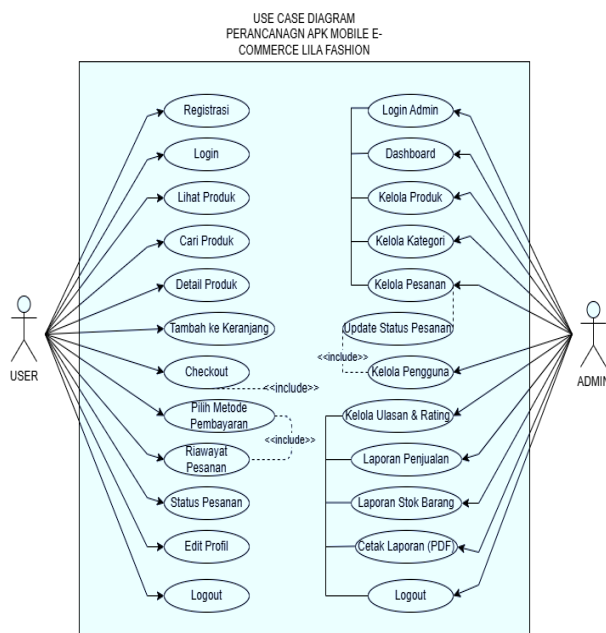
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil yang sudah di lakukan melalui pengamatan, wawancara, dan kajian pustaka yang dilakukan di toko Lila Fashion, teridentifikasi adanya kebutuhan akan sebuah aplikasi.e-commerce yang kami berbasis android, bisa mendukung kegiatan pemasaran, pengelolaan produk, serta transaksi penjualan secara daring. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode Prototype agar pengguna dapat memberikan umpan balik selama proses pengembangan sehingga sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perancangan di model kan ke beberapa tahapan menggunakan UML, agar rancangan yang di buat dapat di pahami pengembang maupun ihak terkait. Adapun perancangan UML yang gunakan terdiri atas Usecase Diagram, Activity Diagram, Class Diagram.

Perancangan Sistem

Use Case Diagram

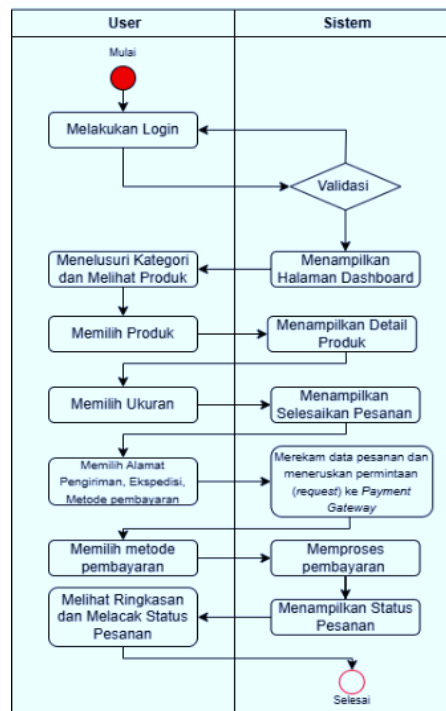
Use Case Diagram merupakan jenis dari UML yang menunjukkan interaksi aktor ke sistem yang sedang dikembangkan, serta menggambarkan fungsi yang tersedia untuk pengguna. Pada aplikasi Lila Fashion terdapat dua aktor utama, yaitu User dan Admin. User dapat melakukan registrasi akun, login, melihat detail produk yang tersedia, menambahkan produk yang ingin di beli ke keranjang, melakukan checkout barang yang sudah di tentukan, pilih pembayaran, melihat riwayat serta status pesanan, mengubah profil, dan logout. Sementara itu, Admin memiliki hak akses untuk login, mengelola data produk, kategori, pesanan, pengguna, ulasan dan rating, memperbarui status pesanan, melihat laporan penjualan dan stok barang, serta logout.



Gambar 2. Use Case Diagram.

Activity Diagram

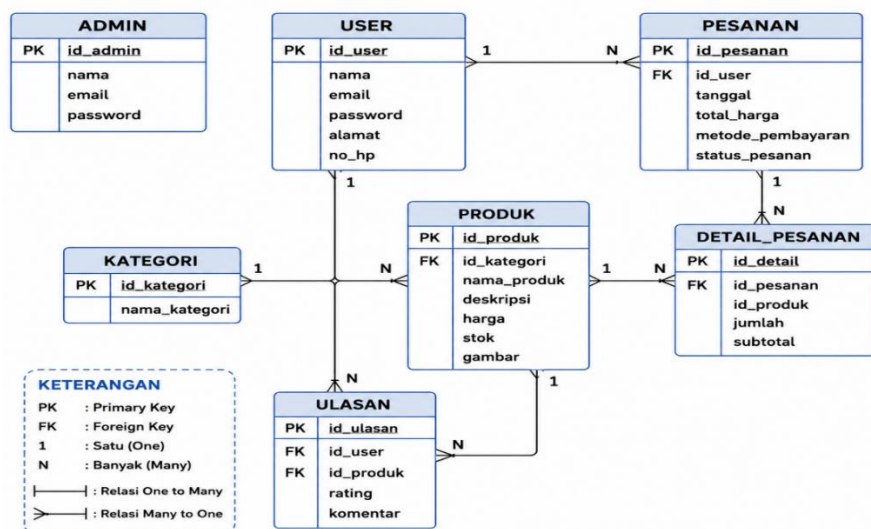
Activity diagram merupakan jenis diagram yang berfungsi memodelkan dan menggambarkan alur pergerakan di dalam suatu sistem yang sedang di rancang. Sebagai bagian dari UML, diagram ini digunakan sebagai proses suatu bisnis, atau alat kerja dinamis dari awal hingga akhir. Dengan adanya diagram yang di rancang ini pengembang bisa melihat bagaimana interaksi dengan sistem dan bagaimana data bergerak secara terorganisir dan mudah di pahami (Anardani et al., 2023). Alur dimulai saat pengguna membuka aplikasi dan melakukan login, kemudian melihat daftar produk, memilih produk yang diinginkan, menambahkan ke keranjang, melanjutkan checkout, memilih metode pembayaran dan menyelesaikan transaksi. Setelah transaksi berhasil di proses, Sistem akan menyimpan data pesanan dan menampilkan informasi status pesanan kepada pengguna.



Gambar 3. Activity Diagram.

Class Diagram

Design basis data yang di gunakan untuk aplikasi e-commcer pada toko lila fashion di modelkan menggunakan class diagram pada Gambar 4. Struktuk dari sistem ini menggabungkan antara user dan admin sebagai pengguna serta kelas transaksional nya seperti pesanan dan detail_pesanan. Di bagian produk yang dijual itu merupakan kelas dari product yang memiliki kelas product kategori, yang dimana bertujuan sebagai sarana bagi pelanggan untuk mengevaluasi produk. Adapun hubungan di dalam diagram tersebut merupakan hubungan satu ke banyak dan banyak ke satu, memastikan aliran data didalam prototype berjalan sesuai rancangan dan terorganisir.



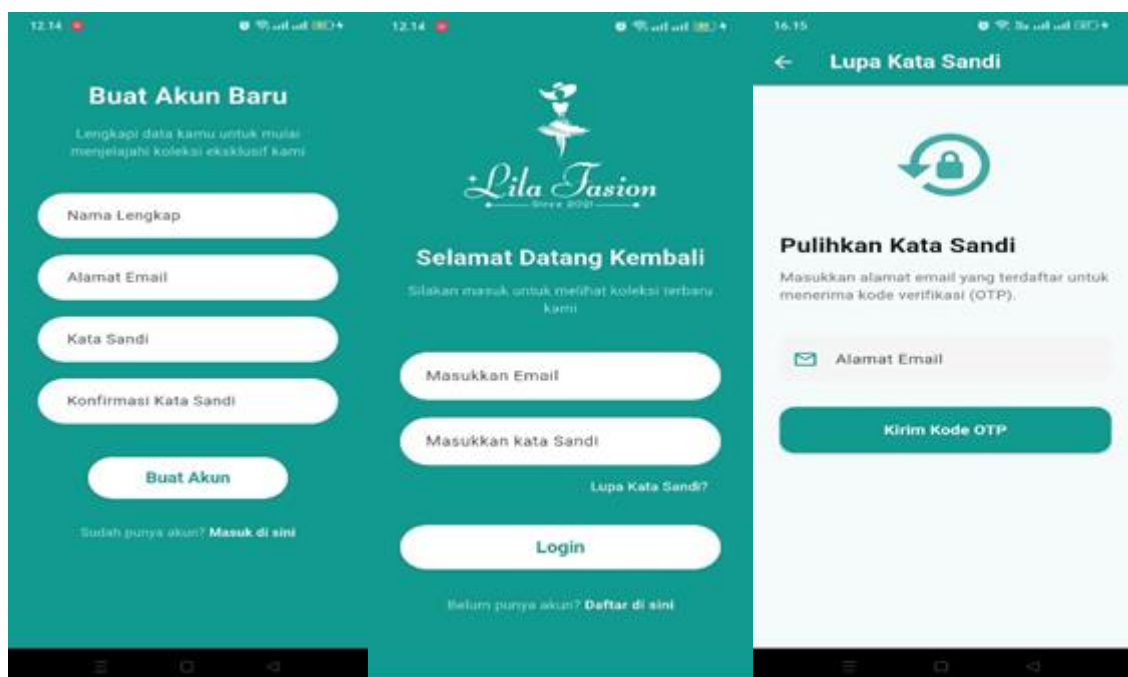
Gambar 4. Class Diagram.

Implementasi Sistem

Setelah proses perancangan selesai dilakukan, sistem diimplementasikan dengan menggunakan framework Flutter sebagai antarmuka aplikasi Android, Laravel sebagai backend, serta MySQL sebagai sistem pengelolaan basis data.

Halaman Pendaftaran

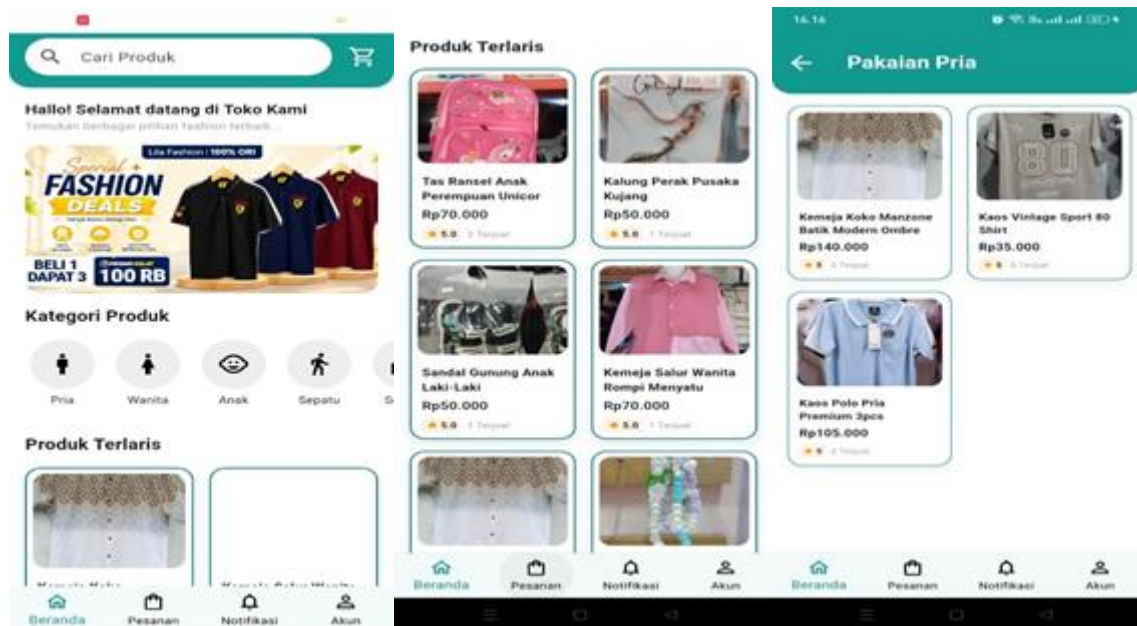
Halaman login digunakan untuk memverifikasi pengguna melalui email dan kata sandi yang terdaftar pada sistem. Halaman pendaftaran digunakan untuk membuat akun baru bagi pengguna dengan mengisi informasi pribadi yang diperlukan.



Gambar 5. Halaman Pendaftaran Akun.

Halaman Beranda dan Detail Produk

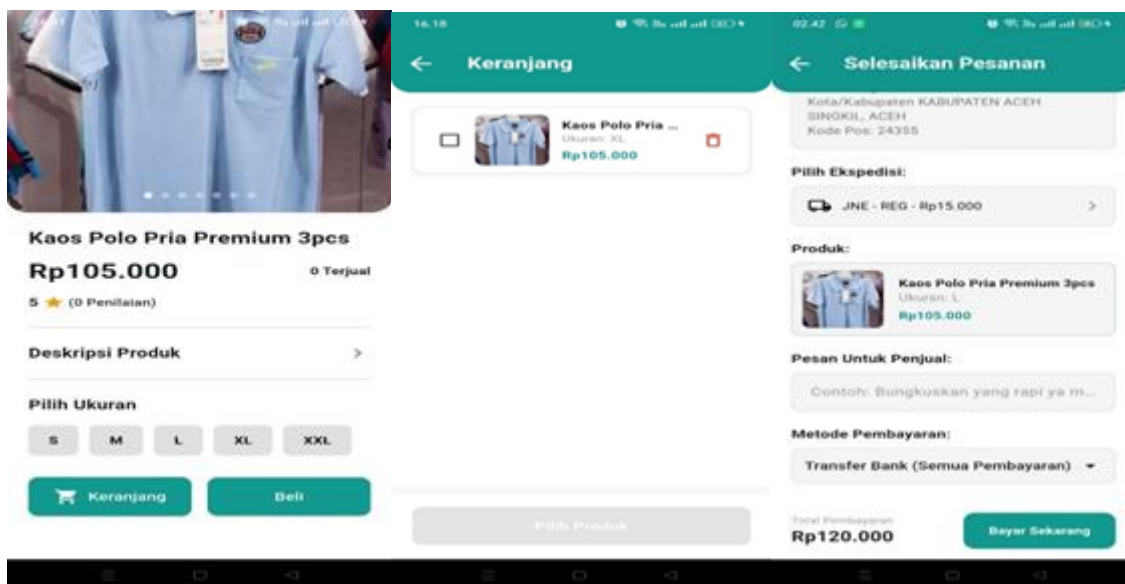
Halaman beranda menampilkan berbagai produk fashion yang tersedia di Lila Fashion. Informasi yang ditampilkan meliputi gambar produk, nama produk, kategori, dan harga produk. Halaman detail produk menampilkan semua informasi mengenai produk yang telah dipilih pengguna, seperti deskripsi produk, ukuran, harga, ketersediaan stok, dan gambar produk.



Gambar 6. Halaman Beranda dan Detail Produk.

Halaman Check-out

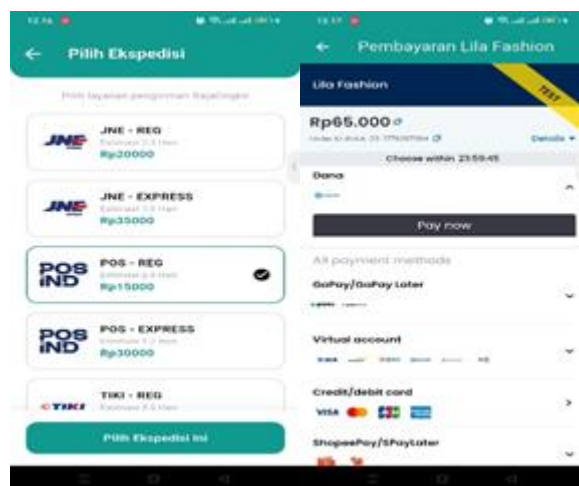
Halaman Checkout dan Pembayaran digunakan untuk mengkonfirmasi pesanan, memilih Metode pengiriman, menentukan metode pembayaran, serta menyelesaikan transaksi. Pada bagian halaman antar muka ini disajikan menu ringkasan pakaian yang telah di pilih pelanggan, lengkap dengan detail ukuran dan total harga. Sistem akan otomatis melakukan kalkulasi biaya yang harus di bayarkan oleh pelanggan.



Gambar 7. Halaman check-out.

Halaman Pembayaran

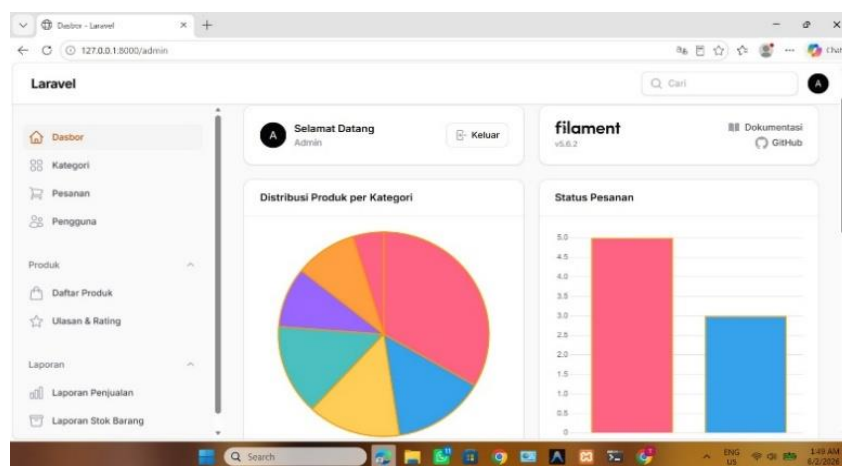
Halaman antarmuka pembayaran akan muncul setelah pelanggan menyelesaikan proses *checkout*. Halaman ini nantinya memberikan informasi yang jelas tentang total belanja, opsi pembayaran dan arahan transaksi. Dalam pengembangan prototype, integrasi dengan gateway pembayaran eksternal masih tidak aktif dalam arti pengimulasian.



Gambar 8. Halaman Pembayaran.

Halaman Dashboard Admin

Dashboard admin digunakan untuk mengatur dan mengelola semua data yang ada pada aplikasi, termasuk data produk, kategori, pesanan, pengguna pelanggan, laporan penjualan, dan laporan stok barang.



Gambar 9. Dashboard Admin.

Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan metode Black Box Testing untuk memastikan bahwa setiap fitur aplikasi berfungsi sesuai dengan harapan dan memenuhi syarat yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Hasil Pengujian Sistem.

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Registrasi Akun	Data tersimpan ke database	Berhasil
2	Login User	Masuk ke halaman utama	Berhasil
3	Pencarian Produk	Produk ditemukan sesuai kata kunci	Berhasil
4	Tambah ke Keranjang	Produk masuk ke keranjang	Berhasil
5	Checkout	Data pesanan tersimpan	Berhasil
6	Login Admin	Dashboard tampil	Berhasil
7	Kelola Produk	Data produk dapat dikelola	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, seluruh fitur utama pada aplikasi berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem yang dikembangkan mampu mendukung kegiatan pemasaran produk, pengelolaan data penjualan, serta memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi secara online di Toko Lila Fashion.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan dan pengujian sistem aplikasi e-commerce berbasis android pada toko lila fashion berhasil menyediakan solusi adaptif bagi toko fashion ini. Adanya platform ini dapat memberikan dampak yang positif guna meningkatkan efisiensi biaya operasional promosi secara signifikan. Sistem ini juga dapat memberikan pengalaman berbelanja dengan praktis dan efisien, sekaligus bisa menjangkau luas pemasaran untuk toko lila fashion di jalan Batuphat Timur, menuju jangkauan pasar digital yang dapat di akses dengan fleksibel dimana dan kapan saja.

Agar optimal untuk fungsional platform di masa akan datang, pengembang di harapkan melengkapi aplikasi tersebut dengan fitur pelacakan barang secara real-time. Diharap kan juga selalu update informasi di aplikasi e-commerce lila fashion agar pelanggan tidak bosan mencari tau jenis-jenis pakaian yang tersedia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan yang telah membantu dalam penelitian ini, serta para dosen yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan selama proses penulisan artikel ini. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan sukses.

DAFTAR REFERENSI

- Anardani, S., Yunitasari, Y., & Sussolaikah, K. (2023). Analisis Perancangan Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi Kerjasama Menggunakan UML. *Remik*, 7(1), 522–532. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12070>
- Buani, D. C. P., & Fitriani, D. (2023). Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Android. *IMTechno: Journal of Industrial Management and Technology*, 4(1), 26–30. <https://doi.org/10.31294/imtechno.v4i1.1501>
- Elis, E., & Voutama, A. (2023). Pemanfaatan Uml (Unified Modeling Language) Dalam Perencanaan Sistem Penyewaan Baju Adat Berbasis Website. *IN F O R M a T I K A*, 14(2), 26. <https://doi.org/10.36723/juri.v14i2.445>
- Fatin, A. S. (2022). Pengembangan Media Penjualan Pada Toko Store Anak Branded Dengan E-commerce. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(3), 2335–2350. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i3.2694>
- Headiprawira, R., Go, R. Y., Afrian, M. H., & Asri, J. S. (2025). Perancangan Website E-Commerce Fashion Dengan Brand Prolific: Prolific Studio. *Jurnal SINTA: Sistem Informasi Dan Teknologi Komputasi*, 2(4), 163–170.
- Hidayat, M. F., & Ariesta, A. (2021). Perancangan E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Dan Pemasaran Pada Toko Soeltan Vapor. *Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 792–798.
- Irawan, I., Harahap, A. A., Heksaputra, D., Rochmadi, T., Studi, P., Informasi, S., Ata, U. A., Testing, B. B., & Phone, S. (2026). *Elektronik Berbasis Website Pada Sahabat Phone*. 3, 61–70. <https://doi.org/10.61124/sinta.v3i1.161>
- Irviani, R., Kasmi, Setyorini, E., & Muslihudin, M. (2018). Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Kelompok Swadaya Masyarakat Desa Margakaya Pringsewu. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 4(1), 8–12. <https://doi.org/10.35329/jiik.v4i1.46>
- Jamilah, J., & Arif Ali Ibrahim. (2023). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Furnitur Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 62–72. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.771>
- Juniawan, F. P., Sylfania, D. Y., Rian Chrisna Putra, R., & Sulaiman, R. (2021). Implementasi Aplikasi Monitoring Nilai dan Kegiatan Siswa Berbasis Android dengan Metode Prototype. *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 5(1), 26–34. <https://doi.org/10.31603/komtika.v5i1.5119>
- Muhamad Farhan, & Popon Handayani. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada CV. Cahaya Baru Jakarta. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7, 100–111.
- Nabawi, R. H., Solecha, K., Informasi, T., Bina, U., & Informatika, S. (2025). *PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE PADA TOKO ATK Pendahuluan*. 05(02), 24–32.
- Prasetya, R. G., Putra, M. S., Studi, P., Informasi, S., & Informasi, F. T. (2023). *Aplikasi Penjualan Barang Toko Sembako Di Kawasan Pasar Induk Palembang Berbasis Android*. 1(15), 424–433.
- Promosi, D. (2023). *Sistem Informasi Sekolah Mts Daarul Khoir Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall Sebagai Media Sosialisasi*. 3(2), 15–25.

- Rahman, S., Komang, I., Mogi, A., Raya, J., Udayana, K., Jimbaran, B., Selatan, K., & Indonesia, B. (2023). Perancangan dan Pembangunan Aplikasi E-Commerce Berbasis Mobile TechTrove. *Jnatia*, 1(4), 1221–1226.
- Ramdany, S. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1). <https://doi.org/10.31599/2e9afp31>
- Sandfreni, S., Ulum, M. B., & Azizah, A. H. (2021). Analisis Perancangan Sistem Informasi Pusat Studi Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul. *Sebatik*, 25(2), 345–356. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1587>
- Sulaksana, E., Ichwani, A., Anwar, N., & Setiawati, P. (2023). Aplikasi E-Commerce Pakaian Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 7(2), 307–318. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol7no2.pp307-318>
- Surya Wijaya, A., & Fernandes Andry, J. (2021). Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Ud Hoky Celluler Shop. *Jurnal TEKNOINFO*, 15(2), 97–104.
- Technology, N., Sulisty, G. B., Luthfi, M., Bina, U., Informatika, S., Bina, U., Informatika, S., & Codeigniter, F. (2022). *Perancangan Craftzen . Id Family Craft*. 2(2), 72–84.