

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA PRODUK EXTENS.CLTH
BERBASIS *WEBSITE***

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia*



oleh :

Teuku Rafli Djulkarnaen

2001706

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA PRODUK EXTENS.CLTH
BERBASIS *WEBSITE***

Oleh
Teuku Rafli Djulkarnaen
2001706

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

©Teuku Rafli Djulkarnaen
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

LEMBAR PENGESAHAN
TEUKU RAFLI DJULKARNAEN
2001706

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA PRODUK EXTENS.CLTH
BERBASIS *WEBSITE***

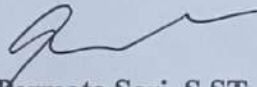
Disetujui dan Disahkan oleh:
Pembimbing 1



Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T.

NIP. 920230219890404101

Pembimbing 2

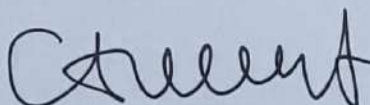


Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds.

NIP. 920171219900606201

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Multimedia



Ayung Chandra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Teuku Rafli Djulkarnaen
NIM : 2001706
Jenjang : S1
Program Studi : Pendidikan Multimedia

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Perancangan E-Commerce Pada Produk Extens.Clth Berbasis Website**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Teuku Rafli Djulkarnaen

NIM. 2001706

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT, karena rahmat dan izin-nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Perancangan *E-commerce* Pada Produk *Extens.clth* Berbasis *Website*”** dengan tepat waktu. Penulis sadari bahwa tidak dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dari berbagai pihak yang ada selama penyusunan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati serta rasa hormat penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., MCE., selaku direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam penyusunan skripsi ini..
2. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku wakil direktur bidang akademik dan kemahasiswaan yang telah memberikan fasilitas selama perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini..
3. Bapak Dr. Jenuri S.Ag., M.Pd., selaku wakil direktur bidang sumber daya keuangan dan umum yang telah memberikan fasilitas selama perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini..
4. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan motivasi serta arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T. selaku dosen akademik dan dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan dan saran kepada penulis selama perkuliahan dan penyusunan skripsi.
6. Ibu Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds. selaku dosen pembimbing dalam penelitian skripsi saya yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds., Ibu Dr. Cucu Sutionah, M.Pd. serta Bapak Agus Juhana, S.Pd., M.T. selaku dosen penguji pada sidang skripsi saya yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran sehingga skripsi ini dapat

terselesaikan dengan baik..

8. Seluruh dosen Pendidikan Multimedia UPI Cibiru, yang telah memberikan bimbingan, pengetahuan, serta ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
9. Ayahanda tercinta, Alm. Djulkarnaen. Meski ayah sudah beristirahat dengan tenang disana, semangat, dukungan, serta kasih sayang yang tulus menjadi pilar penulis untuk tetap kuat menjalankan penelitian ini. Pencapaian ini saya dedikasikan kepada beliau;
10. Ibunda tersayang, Rita Rukmini yang selalu menjadi support sistem penulis, yang menjadi satu satunya wanita yang menemani penulis disaat membutuhkan dorongan, motivasi, doa dan juga masukan. Pencapaian ini pun penulis dedikasikan kepada beliau.
11. Kepada kaka, Rizky Fauzi Djulkarnaen yang telah memberikan dukungan, semangat, bantuan serta doa kepada penulis.
12. Ibu Selfa Amalia Rahmah, S.Pd. dan Bapak Rida Mulyadi, S.Pd., Gr yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
13. Keluarga besar kelas A, yang telah memberikan dukungan serta semangat kepada sesama.
14. Para sahabat perdiskusian ambiez, yang telah selalu memberikan dukungan, semangat dan doa sesama pejuang skripsi ini.
15. Muhammad Irfan, Riki Ramadan, Wilham Ramadan dan Devin Maulana yang telah menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Keluarga besar KameHouse divisi Hope yang telah memberikan semangat, support dan doa kepada penulis
17. Seluruh teman UPI Cibiru, khususnya didalam Pendidikan Multimedia angkatan 2020 yang telah memberikan support selama masa studi.

Harapan penulis, semoga penelitian ini dapat membantu dan bermanfaat bagi orang – orang yang ingin membangun sebuah *Website E-commerce* untuk mendigitalisasikan produk yang dimilikinya.

Bandung, Agustus 2024
Yang membuat pernyataan,



Teuku Rafli Djulkarnaen

NIM. 2001706

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA PRODUK EXTENS.CLTH
BERBASIS *WEBSITE***

Teuku Rafli Djulkarnaen

NIM. 2001706

ABSTRAK

Extens.clth merupakan salah satu UMKM yang pada penjualan produknya belum memiliki *e-commerce* serta belum terdigitalisasikan kedalam bentuk *website*. Pentingnya mendigitalisasikan produk kedalam sebuah *e-commerce* agar nanti produk bisa memiliki jangkauan yang lebih luas lagi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengalaman baru kepada pengguna dalam berbelanja *online* serta mendigitalisasikan produk extens.clth agar dapat memiliki jangkauan yang luas. Pada penelitian ini sebuah metode yang digunakan ialah metode *System Development Life Cycle* (SDLC). SDLC merupakan sebuah proses pengembangan sistem yang dilakukan secara berulang serta dinamis, terdiri dari lima tahapan, yaitu investigasi analisis, desain, implementasi, dan perawatan. Metode pengolahan data yang digunakan ialah kualitatif, metode ini memiliki sebuah keunggulan yang mana berfokus pada sebuah peristiwa yang terjadi dilingkungan aslinya. Peneliti menggunakan uji test alpha dan beta, pada pengujian alpha dilakukan validasi media dan desain yang memperoleh hasil 100%, serta uji beta kepada remaja memperoleh hasil 78.1%. dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *website e-commerce* extens.clth Layak untuk digunakan *website e-commerce* extens.clth berhasil di buat menggunakan metode SDLC Waterfall, serta uji kelayakan menjadi penentu bahwa *website* ini layak untuk digunakan. Rekomendasi yang bisa diberikan untuk peneliti serta masyarakat bisa menambahkan admin dalam *website* serta penggunaan *payment* secara langsung didalam *website*.

Kata Kunci: *Website, E-commerce, Produk, SDLC, Extens.clth*

***E-COMMERCE DESIGN ON WEBSITE-BASED EXTENS.CLTH
PRODUCTS***

Teuku Rafli Djulkarnaen

NIM. 2001706

ABSTRACT

Extens.clth is one of the MSMEs whose product sales do not have e-commerce and have not been digitized into a website. The importance of digitizing products into an e-commerce so that later the product can have a wider reach. This research aims to provide new experiences to users in shopping online and digitizing extens.clth products so that they can have a wide range. In this research, the method used is the System Development Life Cycle (SDLC) method. SDLC is a system development process that is carried out iteratively and dynamically, consisting of five stages, namely analysis investigation, design, implementation, and maintenance. The data processing method used is qualitative, this method has an advantage which focuses on an event that occurs in its original environment. Researchers used alpha and beta tests, in alpha testing media and design validation were carried out which obtained 100% results, and beta tests to teenagers obtained 78.1% results. With these results it can be concluded that the extens.clth e-commerce website is feasible to use. The extens.clth e-commerce website was successfully created using the SDLC Waterfall method, and the feasibility test determines that this website is feasible to use. Recommendations that can be given to researchers and the community can add admins to the website and use payment directly on the website.

Keyword: Website, E-commerce, Product, SDLC, Extens.clth

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Definisi dan Konsep <i>E-commerce</i>	5
2.1.1 Pengertian <i>E-commerce</i>	6
2.1.2 Jenis Jenis <i>E-commerce</i>	6
2.1.3 Prinsip - prinsip dasar desain	7
2.1.4 Pertumbuhan Pasar <i>E-commerce</i>	7
2.2 Desain Website <i>E-commerce</i>	9
2.3 Penggunaan Warna dan Desain <i>Website</i>	10
2.4 <i>E-commerce</i> untuk Remaja.....	13
2.4.1 Penggunaan <i>E-commerce</i> oleh Remaja	14
2.4.2 Karakteristik Pengguna Remaja	14
2.4.3 Desain <i>E-commerce</i> pada Remaja	16
2.5 Penelitian Terdahulu	17
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	21
3.2 Prosedur Penelitian.....	21
3.3 Sumber Data	22

3.3.1 Sumber Data Primer	23
3.3.2 Sumber Data Sekunder	23
3.4 Instrumen Penelitian.....	23
3.4.1 Kuisisioner	23
3.5 Populasi dan Sample	29
3.6 Teknik Pengolahan Data	29
3.7 Teknik Validasi Data.....	29
3.8 Analisis Data.....	30
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Temuan	31
4.1.1 Proses Pembuatan <i>Website</i> Perancangan <i>E-commerce</i> Pada Produk <i>Extens.clth</i> Berbasis <i>Website</i>	31
4.1.2 Hasil dari uji kelayakan <i>Website</i> sebagai media penjualan.....	37
4.2 Pembahasan	39
4.2.1 Perancangan <i>Website</i> <i>extens.clth</i> sebagai <i>Website</i> penjualan	39
4.2.2 Pembahasan hasil uji kelayakan perancangan <i>Website</i>	51
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	53
5.1 Simpulan	53
5.2 Implikasi	53
5.3 Rekomendasi	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Makna warna menurut Goethe dan Itten	11
Tabel 2. 2 Kombinasi warna terbaik	12
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 3. 1 Instrumen Pengambilan Data	24
Tabel 3. 2 Instrumen Lembar Angket Ahli Desain	24
Tabel 3. 3 Instrumen Lembar Angket Ahli Media	26
Tabel 3. 4 Jawaban dan Bobot Nilai	30
Tabel 3. 5 Skor Berdasarkan Interval.....	30
Tabel 4. 1 Uji Validasi Black Box	34
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Desain.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prediksi Penggunaan E-commerce	8
Gambar 3. 1 Model Waterfall	21
Gambar 4. 1 <i>Wireframe</i> Awal.....	32
Gambar 4. 2 Pembuatan Asset Baju.....	33
Gambar 4. 3 Desain <i>Visual Website</i>	33
Gambar 4. 4 Grid Sysem dalam Figma.....	41
Gambar 4. 5 Combine Color Plate	42
Gambar 4. 6 Visual Desain Web	42
Gambar 4. 7 Aset dalam Photoshop	43
Gambar 4. 8 Folder <i>Website</i>	44
Gambar 4. 9 Tampilan Awal <i>Visual Studio Code</i>	44
Gambar 4. 10 HTML dalam Lembar Kerja	45
Gambar 4. 11 <i>Install Font Google</i>	46
Gambar 4. 12 <i>Install Feather Icons</i>	46
Gambar 4. 13 <i>Install Javascript dan AlpineJS</i>	46
Gambar 4. 14 <i>Navigation Bar</i> dalam HTML	47
Gambar 4. 15 <i>Home Page Command</i>	48
Gambar 4. 16 Desain dalam CSS	49
Gambar 4. 17 Element dalam Javascript.....	49
Gambar 4. 18 Elemen dalam AlpineJS	50
Gambar 4. 19 Hostinger Niagahoster	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Keputusan pengangkatan Dosen Pembimbing	62
Lampiran 2 Surat Permohonan Ahli Media dan Ahli Desain.....	65
Lampiran 3 Dokumentasi Validasi Media	66
Lampiran 4 Dokumentasi Validasi Desain	68
Lampiran 5 Lembar Angket Remaja	70
Lampiran 6 Lembar Kartu Bimbingan	73
Lampiran 7 <i>Design Wireframe</i>	74
Lampiran 8 Tampilan <i>Website</i>	74

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. (2017). *Merancang Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Sdlc*.
- Adi Saputra, H. (2022). Eksistensi E-Commerce Dalam Peraturan Perundang-Undangan Di Indonesia. In *Journal Of Mandalika Literature* (Vol. 3, Issue 1). [Http://Ojs.Cahayamandalika.Com/Index.Php/Jml/Issue/Archive](http://Ojs.Cahayamandalika.Com/Index.Php/Jml/Issue/Archive)
- Agianto, R., Setiawati, A., Firmansyah, R., & Studi Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Stemberi, P. (2020). *Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Gaya Hidup Dan Etika Remaja* (Vol. 7, Issue 2).
- Annisa Putri Ayudhitama, U. P. (2019). *Analisa Kualitas Dan Usabilitas Berdasarkan Persepsi Pada Website Shopee*.
- Awadallah, M., Abdelkader, M., Younis, F., Bin Zubaa, Y., Al Zaabi, F., Al Ali, A., Al Aidarous, A., & Carreiras, P. (2022). Competitive Commercial And Technical Advantages Of Digitization For On-Demand Additive Manufacturing In Oil And Gas Industry. *Abu Dhabi International Petroleum Exhibition And Conference*, D021s037r004.
- Ayu, S., & Lahmi, A. (2020). Peran E-Commerce Terhadap Perekonomian Indonesia Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Manajemen Bisnis*, 9(2), 114. <https://doi.org/10.24036/jkmb.10994100>
- Azzahra, N. A. (2023). Perilaku Konsumtif Belanja Online Shopee Pada Remaja Di Lampung Utara. *Al Wadiah: Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(1), 50–64.
- Batubara, U., & Ghani, N. A. A. (2022). Minat Jual Beli Online Shop Masyarakat Menurut Hukum Bisnis Islam. In *Mutlaqah: Jurnal Kajian Ekonomi Syariah* (Vol. 3, Issue 1).
- Brilianaza, E., & Sudrajat, A. (2022). Gaya Hidup Remaja Shopaholic Dalam Trend Belanja Online Di Shopee. *Jssh (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 6(1), 45. <https://doi.org/10.30595/jssh.v6i1.12225>
- Chikmah, A. (2024). *Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Narsisme Di Kalangan Remaja Desa Parasrejo Kab. Pasuruan*.
- Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Memaksimalkan Peran Media Sosial Pada Jprmi Menggunakan Aplikasi Canva. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 210–217. <https://doi.org/10.59395/altifani.v4i3.542>

- Dewi, L. G. K., Herawati, N. T., & Adiputra, I. M. P. (2021). Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang Dimediasi Kontrol Diri. *Ekuitas (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan)*, 5(1), 1–19. <https://doi.org/10.24034/J25485024.Y2021.V5.I1.4669>
- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. In *Istighna* (Vol. 1, Issue 1). www.depkes.go.id
- Dorra, K., & Hassen, P. M. (2015). Importance And Effects Of The Color On Attitudinal Reactions Of The User: The Case Of A Website On Tunisian Travel Agency. *Iosr Journal Of Business And Management (Iosr-Jbm)*, 17(3), 1–4.
- Fahrozi, I. A., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). Pentingnya Peran E-Commerce Dalam Mengembangkan Bisnis. In *Journal Of Informatics And Busines* (Vol. 02, Issue 01). <http://www.ebay.com>,
- Grove, E., & Informasi, S. (2023). *Menerapkan Desain Adaptif: Prinsip-Prinsip Terbaik Untuk Desain Web Yang Fleksibel* (Vol. 3, Issue 9).
- Gumilang. (2022). *Penerapan Metode Sdlc (System Development Life Cycle) Pada Website Penjualan Produk Vapor*.
- Handayani. (2022). *E-Commerce Sebagai Penunjang Ekonomi Digital Di Jawa Tengah*.
- Hanifah, T. (2020). *Analisis Kualitas Website E-Commerce Berdasarkan Prinsip Desain Web*.
- Harisi, M. R., & Erian, M. Z. (2024). Pengaruh Desain Website, Gratis Ongkos Kirim, Kepercayaan, Dan Kekayaan Informasi Terhadap Keputusan Pembelian Dengan Gender Sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Ilmiah Manajemen Ekonomi Dan Akuntansi*, 1(Februari), 8–24. <https://doi.org/Xx..Xxxxx/Jimea>
- Irfan Al Qohirie, M., Masri, D., Apriyandi, A., Harahap, B., Studi Kewirausahaan, P., Ekonomi Dan Bisnis, F., & Battuta, U. (2022). *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* <https://www.jurnal.yaspenosumatera.org/index.php/mejuajua> Sosialisasi Penggunaan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Di Era Digitalisasi Pada Mahasiswa Program Studi Kewirausahaan History

- Artikel*. <https://doi.org/10.52622/Mejuajuajabdimas.V2i1.66>
- Jaya, R. C., & Kosadi, F. (2022). The Optimization Of Online Selling Through Website-Based E-Commerce Applications And Mobile Applications For Msmes. *Inaba Of Community Services Journal*, 1(1), 1–12.
- Kamagi, K. S. (2022). Peran Pendidikan Agama Kristen Terhadap Remaja Dalam Mencegah Perilaku Konsumerisme Di Era Digital. *Jurnal Shanan*, 6(2), 201–220. <https://doi.org/10.33541/Shanan.V6i2.4123>
- Khasanah, S., & Sutabri, T. (2023). Faktor-Faktor Tampilan Ui/Ux Yang Mempengaruhi Psikologis Manusia. *Jurnal Sain Dan Teknik*, 5(Februari).
- Komala, C., & Sugilar, H. (2020). Kategori Dan Layanan E-Commerce Terhadap Daya Beli Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Benefita*, 5(1), 129. <https://doi.org/10.22216/Jbe.V5i1.4235>
- Lina. (2019). Pengaruh Kualitas Website Lazada Terhadap Keputusan Pembelian Online Remaja Shopaholic Di Palembang. *Jurnal Keuangan Dan Bisnis*, 17(2), 1. <https://doi.org/10.32524/Jkb.V17i2.531>
- Maguire, M. (2023). A Review Of Usability Guidelines For E-Commerce Website Design. *International Conference On Human-Computer Interaction*, 30–43.
- Maulana, A. (2023). Analisis Kualitas Website E-Atb Dengan Metode Webqual 4.0. <http://journal.aptikomkepri.org/index.php/jddat150jurnaldesainandananalisisisteknologi>
- Merzlyakova, E., Ershova, I., & Bridskiy, E. (2021). Main Trends In The Development Of The Global E-Commerce Market. *Shs Web Of Conferences*, 110, 01035.
- Nasruloh, Andriani, R., Rosmayanti, & Rizkyanfi, M. W. (2023). Pengaruh Kemudahan Berbelanja Pada Masa Society 5.0 Yang Meningkatkan Sifat Konsumtif Pada Kaum Milenial. *Jurnal Emt Kita*, 7(3), 771–775. <https://doi.org/10.35870/Emt.V7i3.1062>
- Nissen, A. (2020). Why We Love Blue Hues On Websites: A Fnirs Investigation Of Color And Its Impact On The Neural Processing Of Ecommerce Websites. *Information Systems And Neuroscience: Neurois Retreat 2020*, 1–15.
- Noer, M., Arsana, I., Ali, A., Sos, S., & Ds, M. (2024). Jurnal Simbolika Research And Learning In Communication Study Analisis User Experience (Ux) Pada

- Website Layanan Dkampus Dengan Metode Cognitive Walkthrough (Cw) Analysis Of User Experience (Ux) On The Dkampus Service Website Using The Cognitive Walkthrough (Cw) Method. *Jurnal Simbolika*, 10(1). <https://doi.org/10.31289/Simbolika.V10i1.11607>
- Nordin, H., Singh, D., Teknologi, F., & Maklumat, S. (2016). Ulasan Elemen Reka Bentuk Antara Muka Bagi Meningkatkan Keterlibatan Pelajar Terhadap E-Pembelajaran Di Institusi Pengajian (Reviews On Elements Of Interface Design To Improve Student Engagement Towards E-Learning In Educational Institutes). In *Journal Of Information And Communication Technology* (Vol. 1).
- Nurakhmawati, R., Purnamawati, A., & Fahmi, I. (2022). *Ridha Nurakhmawati....Pengaruh Kualitas... 191 Coopetition : Jurnal Ilmiah Manajemen Pengaruh Kualitas Pelayanan E-Commerce Shopee Terhadap Kepuasan Pelanggan Melalui Keputusan Pembelian*. 13(2).
- Nurhikmah, M. (2023). Online Shopping Consumptive Behavior Of Teenagers In The Perspective Of Imam Al-Ghazali. *Jeksyah: Islamic Economics Journal*, 3(01), 39–51.
- Nurlela. (2021). *E-Commerce, Solusi Di Tengah Pandemi Covid-19 Nurlela*. <https://jipid.org/index.php/jse>
- Palgunadi, P., Sumarwahyudi, S., Wardhana, M. I., & Pramono, A. (2022). Perancangan Desain Website Sebagai Media Promosi Pt Permata Adi Nusa. *Jolla: Journal Of Language, Literature, And Arts*, 2(10), 1453–1469. <https://doi.org/10.17977/Um064v2i102022p1453-1469>
- Pattikawa, S. N., & Hasan, G. (2023). Pengaruh Kepercayaan Dan Minat Repurchase Terhadap Perilaku Konsumen Dalam Berbelanja Di E-Commerce Kota Batam. *Technomedia Journal*, 8(1 Juni), 52–66. <https://doi.org/10.33050/Tmj.V8i1.1938>
- Pompò, M. (2022). Concrete Benefits Of Technological Innovation For Small And Medium-Sized Enterprises. In *Handbook Of Research On Applying Emerging Technologies Across Multiple Disciplines* (Pp. 17–29). Igi Global.
- Pratama, D., & Puspita Sari, Y. (2021). Karakteristik Perkembangan Remaja. In *Edukasimu.Org* (Vol. 1, Issue 3).

- Putra, D. M., & Sutabri, T. (2024). *Analisis Kebutuhan Pengguna Dan Desain Antarmuka Pengguna Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web*.
- Putri, W., Santoso, R., Studi Teknik Informatika, P., & Nusa Mandiri Jakarta, S. (2019). Implementasi Model Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web. In *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi* (Vol. 11, Issue 2).
- Putu Vira Krisnayanti, N., Putu Ratih Andhini, L., Made Sintya Noviana Utami, N., Studi Psikologi, P., & Bisnis Sosial Teknologi Dan Humaniora, F. (2023). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna Aplikasi Belanja Online Mahasiswa Fashion Design*. [Http://Jurnal.Unprimdn.Ac.Id/Index.Php/Psikologi](http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php/psikologi)
- Rafki Nazar, M., Timotius Oloando, A., Putri, M. A., Berri, C., & Tazkia, M. (2023). *Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap E-Commerce* (Vol. 7).
- Revina, O. :, Lorenza, Y., & Lestari, S. (2023). *Kontrol Diri Dan Konformitas Sebagai Prediktor Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang Berbelanja Di E-Commerce Self-Control And Conformity As Predictors Of Consumptive Behavior Of Students Shopping In E-Commerce*.
- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi Resiko Dan Dampak Sosial Judi Dan Pinjaman Online Pada Remaja*. 13(1), 85–92. [Https://Doi.Org/10.21831/Dimensia.V13i1.66871](https://doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.66871)
- Santoso, M. F. (2024). Implementation Of Ui/Ux Concepts And Techniques In Web Layout Design With Figma. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(2), 279–285. [Https://Doi.Org/10.47233/Jteksis.V6i2.1223](https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i2.1223)
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Pt Kanisius.
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., Kurniawan, M. P., Humas, B., Klaten, S., & Tengah, J. (2020). *Analisis Kombinasi Warna Pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten*. [Http://Www.Klatenkab.Go.Id](http://www.klatenkab.go.id)
- Setiyanto, S., & Yasin, I. F. (2023). Analisis User Interface Pada Website E-Learning Dengan Metode Evaluasi Heuristik. *Indonesian Journal Of Multidisciplinary On Social And Technology*, 1(3), 327–332. [Https://Doi.Org/10.31004/Ijmst.V1i3.293](https://doi.org/10.31004/ijmst.v1i3.293)
- Singh, M. (2023). Emerging Trends Of E-Commerce In India. *Shodh Sari-An*

International Multidisciplinary Journal, 2(4), 382–391.

- Siregar, N. F., & Rini, Q. K. (2019). Regulasi Diri Dan Impulsive Buying Terhadap Produk Fashion Pada Remaja Perempuan Yang Berbelanja Online. *Jurnal Psikologi*, 12(2), 213–224. <https://doi.org/10.35760/Psi.2019.V12i2.2445>
- Syarif, M. I., Hannum, M., Wahyuni, S., & Nurbaiti. (2023). Potensi Perkembangan E-Commerce Dalam Menunjang Bisnis Di Indonesia. *Journal Of Computers And Digital Business*, 2(1), 11–14. <https://doi.org/10.56427/Jcbd.V2i1.30>
- Toraman, N., Pekpazar, A., & Gumussoy, C. A. (2023). Conceptualization And Survey Instrument Development For Website Usability. *Informatics*, 10(3). <https://doi.org/10.3390/Informatics10030075>
- Usman, O., Widyastuti, U., Monoarfa, T. A., Aditya, S., Novirini, D., & Berutu, M. B. (2022). Rancang Bangun Platform Digital Berbasis Website Sebagai Media Promosi Penyelenggaraan Wirausaha. *Indonesian Collaboration Journal Of Community Services (Icjcs)*, 2(4), 283–289.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.
- Utomo, J., Nursyamsi, J., & Sukarno, A. (2023). Analisis Pengaruh Produk, Promosi Dan Digital Marketing Terhadap Keputusan Pembelian Pada Belanja Online Dengan Kepuasan Konsumen Sebagai Intervening (Vol. 2, Issue 1).
- Wati, D. H., Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus : Smk Ma'arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Teknokompak*, 13(2), 11.
- Widaningsih, T. T., Kusumaningrat, M. M. W., & Marta, R. F. (2023). The Influence Of Tiktok Content Creator On Consumptive Behavior Of Teenagers In Online Shopping. *Jurnal Aspikom*, 8(2), 213–224.
- Widya Indartha, A., Sunarsih², A., Purwandari, T. A., & Ayu, P. P. (2021). Peranan E-Commerce Di Berbagai Kalangan Di Indonesia Dalam Berbagai Bidang Perekonomian Akibat Dari Dampak Pandemi Covid-19. In *Journal Of Education And Technology*. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet>
- Yakub, H., Daniawan, B., Wijaya, A., & Damayanti, L. (2024). Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website Dengan Metode Pengujian User Acceptance

- Testing. *Jsitik: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 2(2), 113–127. <https://doi.org/10.53624/jsitik.V2i2.362>
- Yansahrita, & Irviani, R. (2023). *Digital Marketing: Sebagai Strategi Pemasaran Produk Home Industry Di Wilayah Oku Timur*.
- Ruskin, Sharma., Ateeq, Ahmed., Devendra, Kumar, Dixit. (2020). E-Commerce- A Review Of Opportunities And Growth In India. *Journal Of Emerging Technologies And Innovative Research*,
- Arul. (2019). A Review Paper On E-Commerce. *Journal Of Emerging Technologies And Innovative Research*, 6(3):557-560-557-560
- Saksham, Rajput. (2024). *E-Commerce The World Of Online Shopping*. Poonam Shodh Rachna, Doi: 10.56642/Brdu.V03i04.014
- Zharfandi Aufar, M., & Soebiantoro, U. (2022). Pengaruh Kualitas Website Dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan Pelanggan Bukalapak Di Surabaya. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 4(12). <https://journal.ikopin.ac.id/index.php/fairvalue>