

PERANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA UMKM KONTER (Studi Kasus Konter OYECELL)

Alexander Syafa'at¹, Fitri Yunita²

¹²Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri,
Email :alexandersyafaat@gmail.com¹, Fitriyun@gmail.com²

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan terhadap sektor bisnis, termasuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Salah satu sektor UMKM yang berkembang pesat adalah konter handphone. Konter OYECELL, sebagai studi kasus dalam penelitian ini, menghadapi tantangan dalam meningkatkan penetrasi pasar dan efisiensi operasional. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah platform E-Commerce berbasis web yang dapat membantu Konter OYECELL dalam memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan efisiensi penjualan. Metode pengembangan sistem menggunakan pendekatan sistem terstruktur dengan tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan analisis kebutuhan, ditemukan bahwa platform E-Commerce harus mendukung fitur-fitur seperti katalog produk, keranjang belanja, integrasi sistem pembayaran, manajemen stok, dan pelaporan transaksi. Implementasi sistem dilakukan dengan memanfaatkan teknologi web terkini dan framework pengembangan yang relevan. Evaluasi dilakukan melalui pengujian fungsionalitas dan performa sistem, serta pengumpulan umpan balik dari pengguna. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi UMKM sejenis untuk memanfaatkan teknologi E-Commerce sebagai strategi untuk pertumbuhan bisnis yang berkelanjutan.

Kata Kunci : E-Commerce, UMKM, konter, OYECELL

Abstract

The development of information and communication technology has had a significant impact on the business sector, including Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs). One of the MSME sectors that is growing rapidly is cellphone counters. OYECELL counter, as a case study in this research, faces challenges in increasing market penetration and operational efficiency. This research aims to design and develop a web-based E-Commerce platform that can help OYECELL Counters expand market reach and increase sales efficiency. The system development method uses a structured systems approach with stages of needs analysis, system design, implementation and evaluation. Based on the needs analysis, it was found that the E-Commerce platform must support features such as product catalogs, shopping carts, payment system integration, stock management, and transaction reporting. System implementation is carried out by utilizing the latest web technology and relevant development frameworks. Evaluation is carried out through testing system functionality and performance, as well as collecting feedback from users. It is hoped that the results of this research can provide guidance for similar MSMEs to utilize E-Commerce technology as a strategy for sustainable business growth.

Keywords : E-Commerce, MSMEs, counter, OYECELL

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma bisnis secara global, tidak terkecuali bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Sebagai salah satu sektor yang tumbuh pesat dalam ekonomi digital, UMKM konter handphone menemukan tantangan dan peluang baru dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas jangkauan pasar. Studi kasus pada Konter OYECELL menyoroti kebutuhan akan solusi inovatif yang dapat meningkatkan daya saing dan ketahanan usaha di era digital ini [1].

OYECELL merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan perlengkapan tentang aksesoris ponsel dan pulsa operator, usaha ini berlokasi di JL.Tanjung harapan Tembilahan, Riau. Usaha konter OYECELL telah berdiri selama kurang lebih 4 tahun dan hanya dijalankan oleh pemilik konter tersebut. Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia bisnis. E-Commerce atau perdagangan elektronik telah menjadi salah satu sarana yang efektif bagi UMKM untuk mencapai pasar yang lebih luas secara online. Dengan berbasis web, platform E-Commerce memungkinkan UMKM konter handphone untuk tidak hanya menampilkan produk mereka secara digital, tetapi juga untuk menjalankan transaksi jual beli secara efisien, memperluas jangkauan geografis, dan meningkatkan interaksi dengan pelanggan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem e-commerce berbasis web dengan menerapkan metode System Development Life Cycle (SDLC) guna memenuhi kebutuhan dan tujuan perusahaan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah platform E-Commerce berbasis web khusus untuk Konter OYECELL. Platform ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kemudahan akses pelanggan terhadap produk, tetapi juga memperbaiki proses operasional internal konter, seperti manajemen stok dan pelaporan transaksi. Dengan demikian, kontribusi teknologi ini diharapkan dapat membawa perubahan positif dalam meningkatkan efisiensi dan produktivitas Konter OYECELL, serta memberikan panduan bagi UMKM sejenis dalam memanfaatkan potensi penuh dari ekosistem perdagangan elektronik [2].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam upaya menyempurnakan penelitian ini maka dilakukan kajian literatur yang searah mengenai penelitian, diantaranya yaitu :

Tabel 1 TINJAUAN PENELITIAN TERDAHULU

	KESIMPULAN
Teguh Permana, Andriani Puspitaningsih, Asri Djauhar, SuriantiSurianti (2022) MASA DEPAN USAHA KONTER PULSA DI ERA DIGITAL [3]	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sudah banyak usaha konter pulsa yang mengganti usaha maupun menggabungkan dengan jenis usaha lain. Implikasi dari hal tersebut bahwa usaha konter pulsa sudah tidak bisa diandalkan sebagai usaha yang prospek karena telah bermunculannya alternatif lain yang bisa digunakan untuk membeli pulsa baik melalui mobile banking maupun e- commerce yang ada di Internet.

Dwi Yuli Prasetyo, Asniati Bindas, Muh. Rasyid Ridha, Muhammad Amin, Syafrizal Thaher DS (2023)	Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Toko Azzam Ponsel Tembilaan, dapat kami simpulkan bahwa program pengabdian kepada ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah
E-COMMERCE WEBSITE DEVELOPMENT TRAINING AT AZZAM CELLPHONE SHOP IN TEMBILAHAN TO INCREASE SALES [4]	(UMKM) yang menjadi khalayak sasaran dalam kegiatan ini. Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang teknologi informasi. Sesuai dengan hasil evaluasi respons yang telah dilakukan, kami menyarankan hendaknya program-program pengabdian masyarakat seperti ini dapat dilaksanakan secara reguler dan berkala, melihat tingkat kebutuhan yang sangat tinggi akan pengenalan aplikasi-aplikasi komputer yang baru, dalam jangka waktu yang relatif singkat mengikuti perkembangan teknologi secara global.
Veronica Viona, Kezia Yohanes, Laurencia Steffanie Mega Wijaya Kurniawati, Rustono Farady Marta, Muhamad Isnain (2021) NARASI SHOPEE DALAM MENGEMBANGKAN EKONOMI KREATIF BERBASIS TEKNOLOGI E-COMMERCE DI ERA MODERN [5]	Dalam struktur metode penelitian analisis konten atau isi yang diperlihatkan melalui informasi dengan sajian menarik dalam website ataupun mobile apps Shopee kemudian di kategorisasikan menggunakan teori komunikasi dari Lasswell, e-commerce shopee merupakan aplikasi belanja online pertama yang paling banyak diminati oleh masyarakat (teori komunikasi Whit What Effect: apa efek dari pesan yang disampaikan) didapati bahwa Shopee paling banyak diminati bahkan informasi yang disajikan secara menarik serta mempermudah masyarakat menerima pesan yang disampaikan ditambah lagi implementasi perkembangan ekonomi kreatif dalam fiturnya dan iklan dengan memanfaatkan Brand Ambassador yang ia punya seperti BlackPink) Cara Shopee memanfaatkan teknologi sangatlah menunjukkan perkembangan ekonomi kreatif di era posmodern 4.0. Para pebisnis dan konsumen dibuat nyaman dengan segala fitur Shopee yang memanfaatkan teknologi secara daring/online

<p>Adhi Wicak Milbar Gammas, Anita Sari Wardani, M. Najibulloh Muzaki, (2023)</p> <p>DESAIN UI/UX APLIKASI KONTER HANDPHONE BERBASIS MOBILE MENGUNAKAN DESIGN THINKING [6]</p>	<p>Berdasarkan hasil dari tahap-tahap perancangan, pembuatan, serta pengujian dari desain user interface dan user experience pada aplikasi Mobshop dengan menggunakan design thinking, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prototype aplikasi konter handphone telah lancar dibuat menggunakan pendekatan design thinking dan berhasil dilakukan usability testing sehingga memperoleh feedback dari evaluator terhadap desain prototype aplikasi ini dengan tanggapan yang sangat baik. • Hasil dari desain prototype aplikasi konter handphone memiliki beberapa fitur unggulan selain dapat mengelola inventory konter namun juga dapat melakukan cetak barang secara realtime dan dapat
	<p>menambahkan konter cabang untuk mempermudah dalam mengelola konter-konter cabang</p>
<p>Putu Gede Surya Cipta Nugraha, I Putu Yoga Indrawan, I Kadek Andy Asmarajaya(2022)</p> <p>RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E- COMMERCE BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS TOKO KOMPUTER DI DENPASAR) [7]</p>	<p>Jurnal ini membahas implementasi sistem informasi e-commerce berbasis website untuk toko komputer di Denpasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan penjualan dan memenangkan persaingan bisnis dengan menerapkan e-commerce. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Sistem e-commerce dibangun menggunakan metodologi pengembangan model waterfall dengan menggunakan PHP dan MySQL sebagai bahasa pemrograman dan basis data. Fitur-fitur sistem meliputi manajemen data pengguna dan admin, kategori produk, barang, pesanan, keranjang belanja, pelanggan, transaksi, dan laporan. Pengujian dilakukan menggunakan Black box Testing, yang menunjukkan bahwa semua fitur berjalan dengan baik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa sistem e-commerce telah berhasil berjalan sesuai dengan kebutuhan pemilik usaha.</p> <p>Namun ada beberapa kekurangan yang dapat ditimbangkan, penggunaan metodologi pengembangan model waterfall mungkin menghasilkan siklus pengembangan yang panjang dan kurang fleksibel dalam menanggapi perubahan kebutuhan atau masukan dari pengguna.</p>

<p>Dwi Agus Diartono, Yohanes Suhari, Aji Supriyanto (2015)</p> <p>PENGEMBANGAN MODEL CYBER CLUSTER E-COMMERCE BERBASIS CMS DAN SEO PRODUK UMKM [8]</p>	<p>Pada penelitian ini telah melakukan penelitian pengembangan model E-Commerce dengan teknik Cyber Cluster berbasis CMS dan SEO. Dengan penerapan metode SEO On-page dan Off-Page serta CMS pada beberapa kelompok website UMKM dihasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :</p> <p>a. Implementasi E-Commerce UMKM berbasis cyber cluster dengan fitur yang memadai untuk dapat menerapkan e-commerce berbasis CMS dan SEO</p> <p>b. Penerapan SEO dilakukan dengan membuat sitemap berupa webmaster tools, penerapan meta description dan keywords, Tag title, dan backlink.</p> <p>c. Uji SEO dilakukan dengan Awstats menghasilkan analisis statistik web, uji di mesin pencari yang menghasilkan ranking web pada search engine, alexa rank dan chkme menghasilkan jumlah ranking web yang dibangun.</p>
<p>Zulrahmadi, Muhammad Amin, Khairul Ihwan (2022)</p> <p>SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKET BERBASIS WEB [9]</p>	<p>Berdasarkan pembahasan yang dilakukan sebelumnya maka dapat diuraikan kesimpulan, yang perlu dikemukakan sehubungan dengan usaha dalam meningkatkan pelayanan penjualan. Adapun kesimpulan dari pembahasan yaitu:</p> <p>1. Agar proses pengolahan data dan pencarian data menjadi lebih mudah, maka diperlukan aplikasi online untuk memudahkan baik dari pihak pelanggan maupun dari pihak counter seluler itu sendiri.</p>
	<p>2. Data yang sudah dimasukkan pelanggan akan mudah untuk diketahui Admin karena data telah tersimpan di database dan dapat dilihat menu aplikasi yang ada.</p> <p>3. Dengan adanya database dbdiposit maka proses pengambilan data untuk pembuatan laporan juga lebih mudah karena tidak memerlukan waktu lama, serta laporan bisa diminta kapan saja sesuai dengan kebutuhan masing-masing personil karena data yang di entrikan oleh pelanggan sudah masuk ke dalam aplikasi.</p> <p>4. Dalam hal efisiensi dan efektivitas kinerja baik personil perusahaan ataupun pelayanan reservasi kepada pelanggan akan lebih baik, karena sudah dibantu oleh sistem yang berbasis online.</p>

Aplikasi e-commerce yang dirancang untuk Konter OYECELL memiliki beberapa perbedaan signifikan dibandingkan dengan aplikasi dari penelitian sebelumnya. Pertama, aplikasi ini khusus dibuat untuk menjual pulsa dan aksesoris keperluan handphone, berbeda dengan aplikasi lain yang berfokus pada produk seperti yang ada di Shopee, sparepart komputer, dan cyber security. Fitur-fitur dalam aplikasi Konter OYECELL dirancang khusus untuk kebutuhan HANDPHONE, seperti kategori produk berdasarkan yang diinginkan konsumen. Metode pengembangan aplikasi Konter OYECELL lebih fleksibel dan disesuaikan dengan kebutuhan toko Pulsa dll, menggunakan metode SDLC Waterfall Model.

3. METODOLOGI

3.1 Metode Penelitian

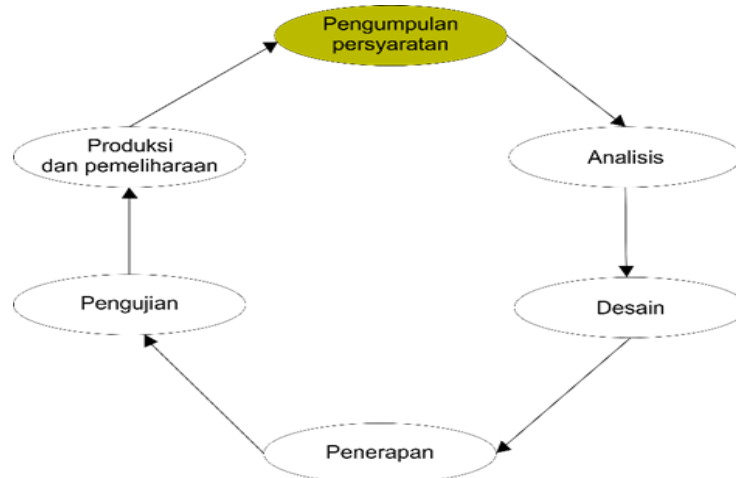
Tempat lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di usaha mikro, kecil menengah konter OYECCELL. Usaha ini beralamat di Jalan Tanjung harapan, Tembilahan, Indragiri Hilir, Riau. Pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2024.



Gambar 1 Konter OYECCELL

Dalam penelitian ini menggunakan Metode *System Development life cycle* yang merupakan proses pembuatan serta pengubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sebuah system [10]. Metode ini juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan system perangkat lunak dan juga siklus pengembangan system. *System Development life cycle* berguna untuk menggambarkan step by step utama serta tahap-tahap dari langkah secara umum yang terbagi dalam 5 langkah yaitu perencanaan, analisis, desain, implementasi, uji coba dan pengelolaan.



Gambar 2 Metode SDLC

Penjelasan gambar diatas adalah :

3.1.1 ANALISIS (ANALYSIS)

Bertujuan untuk Memahami kebutuhan pengguna dan menyusun spesifikasi sistem. Analisis dalam konteks System Development Life Cycle (SDLC) merupakan tahapan yang sangat penting dalam mengembangkan sistem informasi, termasuk dalam perancangan e-commerce berbasis web untuk Konter OYECELL. Tahap analisis bertujuan untuk memahami dengan mendalam kebutuhan bisnis, proses-proses yang ada, dan masalah yang perlu dipecahkan oleh sistem yang akan dikembangkan.

3.1.2 DESAIN (DESIGN)

Pada tahap ini, arsitektur sistem e-commerce direncanakan secara menyeluruh, dalam desain atau perancangan system ini bertujuan untuk mengubah konsep menjadi suatu spesifikasi yang nyata. Artinya pengembang mulai mendisain software sesuai konsep. Tahap ini menghasilkan beberapa output yang meliputi dokumen berisi desain, pola, komponen untuk merealisasikan semua konsep yang telah dibuat.

3.1.3 PENERAPAN (IMPLEMENTATION)

Pada tahap ini, tim pengembang mulai membuat aplikasi sesuai dengan rancangan dan spesifikasi sistem yang telah dibuat sebelumnya. Penerapan (Implementation) dalam konteks System Development Life Cycle (SDLC) merujuk pada tahap di mana desain sistem yang telah dirancang diimplementasikan menjadi suatu aplikasi atau sistem yang berfungsi sepenuhnya. Pada tahap ini, kode pemrograman dikembangkan, database dibangun, dan berbagai komponen sistem diintegrasikan.

3.1.4 PENGUJIAN (TESTING)

Di tahap ini, pengguna atau klien yang langsung melakukan pengujian pada sistem, apakah sistem telah sesuai dengan yang disetujui atau belum sesuai, dan Memastikan bahwa sistem beroperasi dengan baik dan dapat dikelola dengan efektif.

3.1.5 PRODUKSI dan PEMELIHARAAN

Tahapan ini terdiri dari 3 langkah, yaitu :

a. Menggunakan sistem

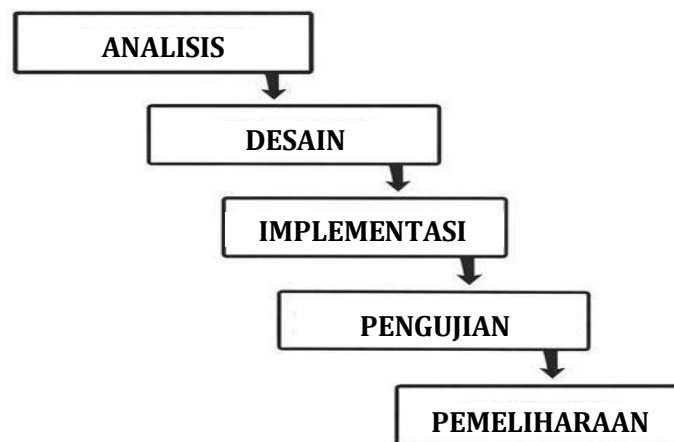
Penggunaan mengenakan sistem untuk menggapai tujuan yang diidentifikasi pada tahap perancangan.

b. Audit sistem

Sehabis system baru mapan, riset resmi dicoba untuk memastikan seberapa baik system baru ini memenuhi criteria kinerja. Riset semacam ini diucap dengan penjelasan serta bias dicoba seseorang dari jasa data ataupun oleh seseorang auditor internal.

c. Pemeliharaan sistem

Memperbaiki atau meningkatkan fungsionalitas sistem untuk memenuhi kebutuhan bisnis yang berkembang dan Melakukan pembaruan terkait keamanan, bug fixes, atau peningkatan fungsionalitas berdasarkan kebutuhan bisnis.



Gambar 3 Model WATERFALL

Penjelasan tentang gambar di atas :

1. Analisis Kebutuhan, tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan meneliti dan menganalisa data kebutuhan yang bisa didapatkan melalui observasi lapangan atau wawancara. Hasil dari tahap ini akan digunakan sebagai acuan dalam merancang software yang akan dikembangkan.
2. Desain Sistem, tahap design atau rancangan adalah menentukan cara kerja sistem dalam hal arsitektur, interface, database dan rancangan alur program. Hasil dari proses perancangan ini akan didapatkan spesifikasi sistem.
3. Implementasi, dalam tahap ini, software akan dikembangkan dengan landasan design atau rancangan yang sudah dibuat sebelumnya dan kemudian diimplementasikan pada piranti terkait.
4. Integrasi dan Pengujian, sebelum software diterbitkan secara keseluruhan perlu dilakukan testing untuk memastikan bahwa software yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang sudah ditentukan sebelumnya.
5. Pemeliharaan, maintenance atau pemeliharaan software dapat dilakukan secara berkala untuk memeriksa jika software bekerja sebagai mana mestinya.

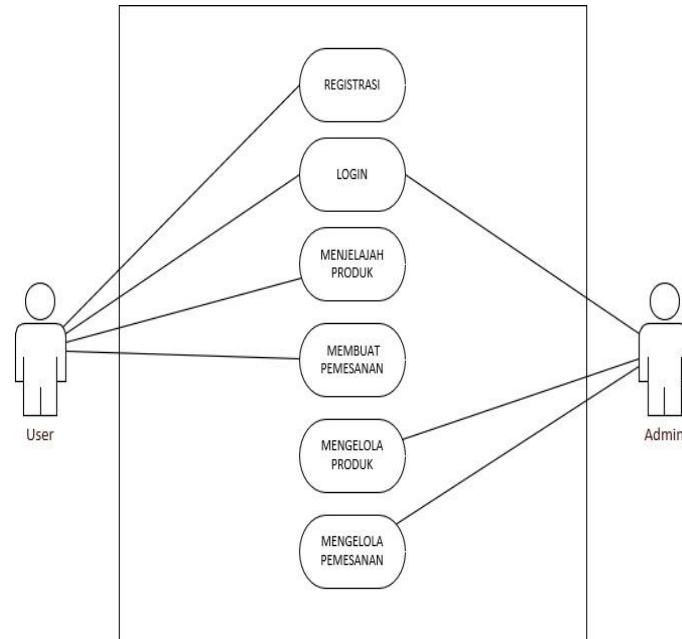
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Sistem informasi web pada Konter OYECCELL di rancang dengan menggunakan metode PIECES, yang mencakup enam aspek utama: Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, dan Service. Analisis ini membantu dalam menentukan kebutuhan pengguna dan memastikan sistem yang dibangun efektif dan efisien. Adapun tahapan perancangan sistem informasi merupakan alat bantu untuk mendesain sistem yang akan dibuat, yang bertujuan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan pada sistem sebelumnya, dalam proses perancangan sistem penelitian ini menggunakan permodelan dengan pendekatan UML (*Unified modeling language*) [11].

a. Use Case Diagram

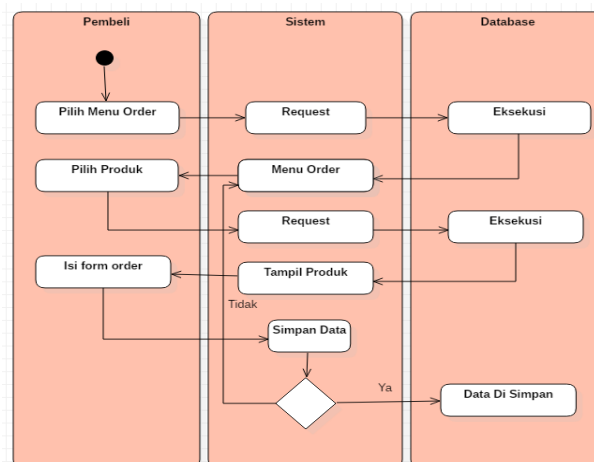
Merupakan untuk menggambarkan interaksi aktor dengan sistem guna melihat fungsi utama yang ada kaitannya secara langsung dengan aktor dari sistem Konter OYECELL. Dalam sistem ini terdapat dua aktor yang berhubungan dengan sistem. Interaksi aktor dengan sistem digambarkan dalam model [12].



Gambar 4 Use Case Diagram

b. Activity Diagram

Aktivitas ini yang dilakukan oleh sistem untuk penelitian di gambarkan pada sebuah model diagram. Sebelumnya pada use case diagram telah digambarkan bagaimana aktor melakukan aktivitas menggunakan sistem, sedangkan pada activity diagram akan lebih berfokus pada proses yang berjalan dalam sistem [13]. Proses penjualan pada system konter OYECELL mulai dari pengguna memilih produk, melakukan pesanan dan sistem akan berkomunikasi dengan layanan payment gateway midtrans kemudian pengguna akan melakukan pembayaran dan admin menginput resi sampai barang diterima oleh pengguna akan ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 5 Activity Diagram

c. Class Diagram

Class Diagram merupakan salah satu jenis diagram dalam UML (Unified Modeling Language) yang digunakan untuk memodelkan struktur statis suatu sistem. Diagram ini menggambarkan kelas-kelas yang ada dalam sistem, termasuk atribut, metode, serta hubungan antar kelas tersebut. Dalam merancang arsitektur data, langkah pertama yang dilakukan adalah mendefinisikan entitas data dan merelasionalkannya berdasarkan proses bisnis yang ada [14]. Entitas-entitas tersebut diidentifikasi dari fungsi-fungsi dalam proses bisnis yang dilakukan. Berdasarkan analisis proses bisnis yang ada, diperoleh entitas-entitas bisnis sebagai berikut:

1. Tabel User

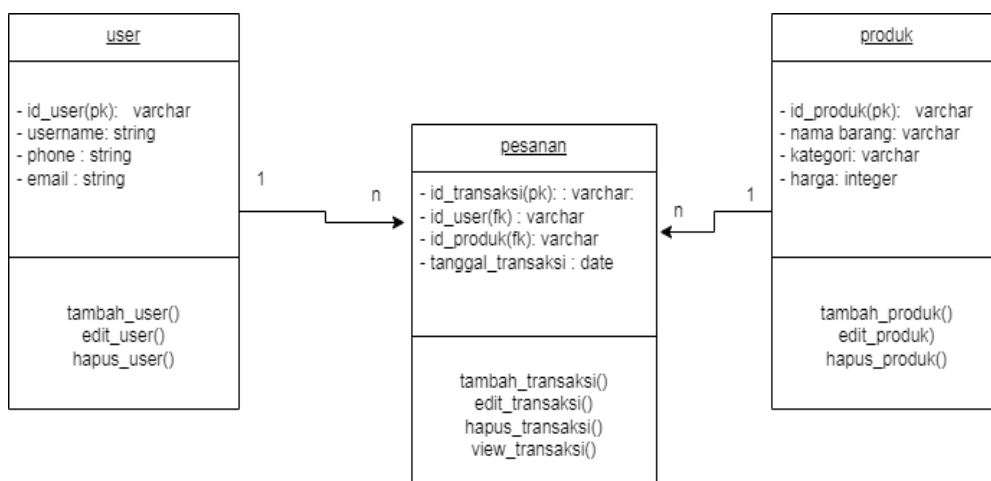
Tabel user mencakup informasi mengenai pengguna, dengan atribut seperti ID user, username, email, dan nomor telepon.

2. Tabel Produk

Tabel produk mencakup ID produk, nama barang, kategori, dan harga.

3. Tabel Pesanan

Tabel pesanan mencakup ID Transaksi, ID user, ID produk dan tanggal transaksi



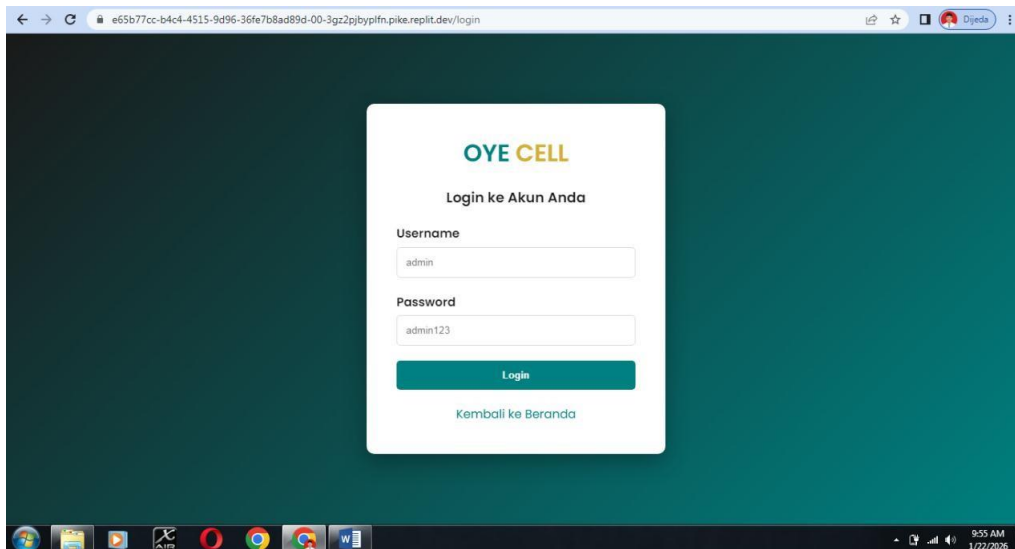
Gambar 6 Class diagram

Gambar 4.3 menampilkan Class Diagram, yang terdiri dari tiga kelas utama: User, Pesanan, dan Produk. Entitas User memiliki atribut berupa id user, username, nomor telepon, dan email. Entitas Pesanan mencakup atribut id transaksi, id user, id produk, dan tanggal transaksi. Sementara itu, entitas Produk memiliki atribut id produk, nama barang, kategori dan harga [15].

4.2 Tampilan Sistem

Aplikasi e-commerce Konter OYECCELL dapat dilihat pada link berikut: <https://oyecell.my.id/>

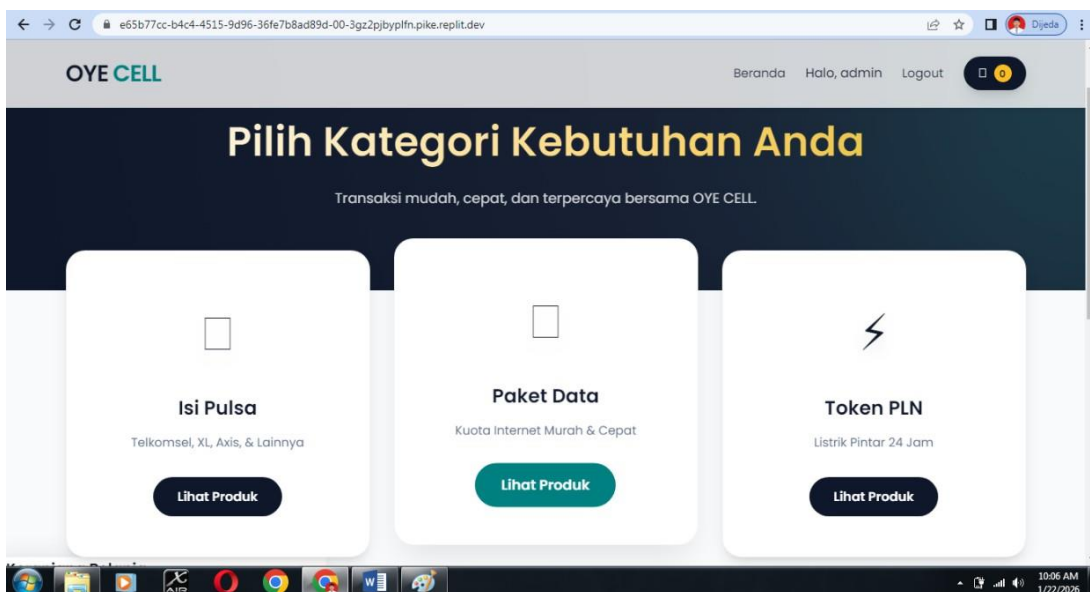
1. Halaman login



Gambar 7 Halaman login

Halaman login adalah antarmuka dalam suatu sistem yang memfasilitasi pengguna untuk mengakses akun mereka dengan memasukkan informasi identifikasi, seperti email dan password. Proses login melibatkan verifikasi data yang dimasukkan oleh pengguna dengan data yang tercatat dalam basis data sistem untuk memastikan kecocokan yang tepat.

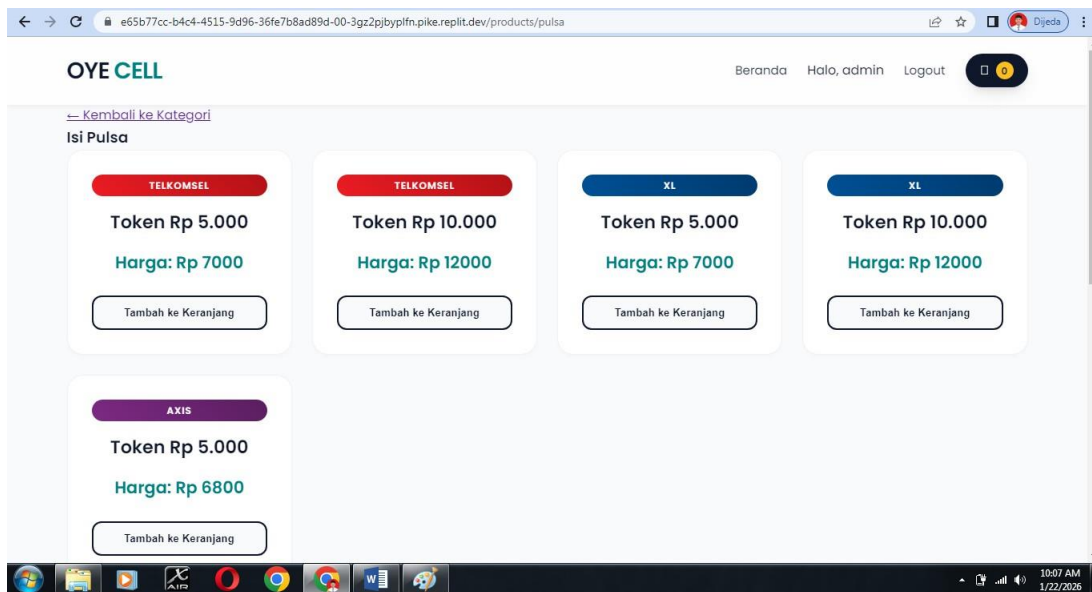
2. Menu Utama



Gambar 8 menu Utama

Pada halaman menu utama, website toko online OYECCELL menampilkan dashboard yang berisi kategori produk yang tersedia. Pengguna dapat mencari produk berdasarkan kategori yang telah disediakan.

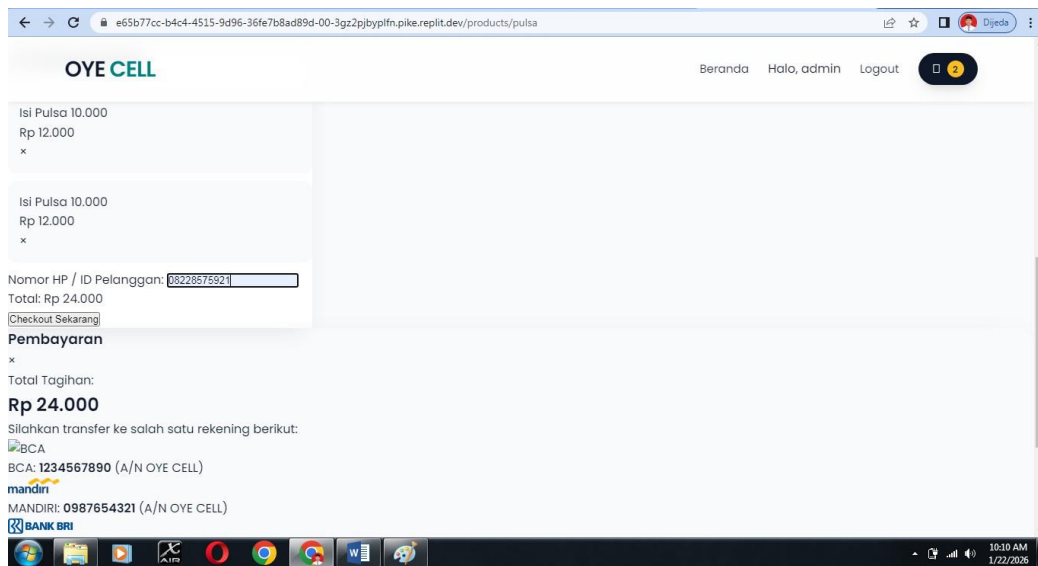
3. Halaman Produk



Gambar 9 Halaman Produk

Halaman produk di Konter OYECCELL merupakan antarmuka yang menyajikan informasi lengkap mengenai berbagai produk Pulsa dan aksesoris handphone. Pengguna dapat dengan mudah menjelajahi berbagai kategori produk seperti aksesoris, pulsa all operator dan token listrik. Setiap produk dilengkapi dengan gambar, deskripsi, harga, dan ketersediaan stok yang terupdate secara real-time.

4. Halaman Pemesanan



Gambar 10 Halaman Pemesanan

Halaman pemesanan pada Konter OYECCELL dirancang untuk memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi pembelian produk. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat keranjang belanja mereka yang berisi produk-produk yang dipilih, serta mengatur jumlah barang yang ingin dibeli sebelum melanjutkan ke proses pembayaran. Proses pemesanan dimulai dengan pengguna mengonfirmasi produk-produk yang ingin dibeli, kemudian memilih metode pengiriman yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Selanjutnya, pengguna diminta untuk memasukkan detail pengiriman dan informasi kontak yang diperlukan untuk menyelesaikan transaksi.

KESIMPULAN

Hasil yang dapat diabil dari perancangan dan pengembangan platform E-Commerce berbasis web untuk Konter OYECELL, konter ini juga menyediakan pulsa all operator, pulsa token dll, sebuah UMKM yang bergerak di bidang penjualan aksesoris ponsel dan pulsa operator. Konter ini berlokasi di Tembilahan, Riau. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan penetrasi pasar dan efisiensi operasional melalui penerapan teknologi E-Commerce.

Serta diharapkan dapat memberikan panduan bagi UMKM sejenis untuk memanfaatkan teknologi E-Commerce sebagai strategi untuk pertumbuhan bisnis yang berkelanjutan. Implementasi sistem E-Commerce pada Konter OYECELL diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan interaksi dengan pelanggan. Website e-commerce Konter OYECELL dapat dilihat pada link berikut: <https://e65b77cc-b4c4-4515-9d96-36fe7b8ad89d-00-3gz2pjbyplfn.pike.replit.dev/>.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. S. Abdul Haris, "Implementasi E-Commerce Penjualan Handphone Berbasis Website Pada Konter 76 Cellular Purbalingga," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, Vol. Viii, 2024.
- [2] H. S. Dwi Agung Prayogi, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Pada Sari Gado Flasher," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, Vol. V, 2024.
- [3] A. P. A. D. S. Teguh Permana, "Masa Depan Usaha Konter Pulsa Di Era Digital," 2022.
- [4] A. B. M. R. R. M. A. S. T. D. Dwi Yuli Prasetyo, "E-Commerce Website Development Trainingat Azzam Cellphoneshopin Tembilahan To Increase Sales," 2023.
- [5] K. Y. L. S. M. W. K. R. F. M. M. I. Veronica Viona, "Narasi Shopee Dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berbasis," 2021.
- [6] A. S. W. M. N. M. Adhi Wicak Mibar Gamas, "Desain Ui/Ux Aplikasi Konter Handphone Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking," 2023.
- [7] I. P. Y. I. I. K. A. A. Putu Gede Surya Cipta Nugraha, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website (Studi Kasus Toko Komputer Di Denpasar)," 2022.
- [8] Y. S. A. S. Dwi Agus Diartono, "Pengembangan Modelcyber Cluster E-Commerceberbasiscms Danseo Produk Umkm," 2015.
- [9] M. A. K. I. Zulrahmadi, "Sistem Informasipenjualan Paket Berbasis Web," 2022.
- [10] U. C. Naufal Alief, "Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umkm) Furnitur," *Jurnal Ilmiah Indonesia*, Vol. Ix, 2024.
- [11] D. A. P. P. Amron Akhsanul Arif, "Perancangan Dan Implementasi Web Penjualan Pada Toko Juragan Laptop Second," *Jurnal Teknik Elektro*, Vol. X, 2023.
- [12] V. R. H. I. S. S. Tri Wahyudi, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Paket Internet Berbasis Website Untuk Peningkatan Layanan Pada Pt Telekomunikasi Seluler Purwokerto," *Jurnal Sains Dan Manajemen*, Vol. Xiii, 2025.
- [13] H. S. S. A. B. M. I. R. A. W. M. Rina Firliana, "Perancangan Sistem Stok Barang Berbasis Website Pada Konter Handphone," *Jurnal Nusantara Of Engineering*, Vol. V, 2022.
- [14] S. ., A. F. Rifki Williandi, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Penjualan Peralatan Pancing Pada Toko Handoyono Berbasis Web," *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi*, Vol. Iii, 2023.
- [15] I. F. B. Muhammad Ridwan, "Rancang Bangun Marketplace Berbasis Website Menggunakan Metodologi Systems Development Life Cycle (Sdlc) Dengan Model Waterfall," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Vol. Ii, 2021.