

Vol 2 No 1 (2023) : SENAFI 2023

PROSIDING

Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI)

- Cyber Security
- Artificial Intelligence
- Programming
- Information System

E-ISSN: 2962-8628



Diterbitkan oleh :
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Budi Luhur



<https://senafiti.budiluhur.ac.id>

DAFTAR ISI

STEERING COMMITTEE.....	i
REDAKSI.....	ii
MITRA BESTARI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	v

CYBER SECURITY

Implementasi Algoritma *Advanced Encryption Standard* untuk Pengamanan File Pada SMP Negeri 189 Jakarta Barat

Nur Ubay Baidoi, Mardi Hardjianto, Arief Wibowo 1-9

Penerapan Algoritma *Greedy Best First Search* (GBFS) Terhadap Sistem Kasir

Aaqila Dhiyaanisafa Goenawan, Abdurrahman Faqih, Mutiara Persada Pulungan 10-17

Penerapan Algoritma AES-128 Untuk Pengamanan Dokumen Penting Pada PT Mosuwika Catur Perkasa

Gabriel Luther, Mardi Hardjianto, Achmad Solichin, Noni Juliasari 18-25

Penerapan Algoritma *Advanced Encryption Standard* 128 Untuk Pengamanan Dokumen Pada PT. Indotrada Jasama

Cesario Novanada Limenta, Utomo Budiyo, Windarto Windarto, Dewi Kusumaningsih 26-33

Implementasi Algoritma FP-Growth Dalam Menganalisa Pola Pesanan Berbasis Website Pada Dapur D3

Danang Widiyanto, Mohammad Syafrullah, Wahyu Pramusinto, Painem Painem 34-44

Penerapan Kriptografi *Advanced Encryption Standard* 192 untuk Mengamankan Database Pada PT. Pelita Insan Abadi

Teguh Apriyanto, Hari Soetanto, Dolly Virgiana Shaka Yudha Sakti, Rizky Pradana 45-53

Pengamanan File Invoice Pada PT Mitra Teknik Menggunakan Metode Algoritma RC4

Naufal Fakhri, Hari Soetanto, Painem Painem, Windarto Windarto 54-60

Pengamanan Dokumen Akreditasi Sekolah Menggunakan Algoritme RC4 Pada MAN 1 Tangerang Selatan

Dwi Gusti Randi Yoniar, Imelda Imelda, Mohammad Syafrullah, Rizky Pradana 61-68

Rancangan Komputasi Awan pada Nextcloud Sebagai Server

Aaqila Dhiyaanisafa Goenawan, Abdurrahman Faqih, Mutiara Persada Pulungan 69-73

Implementasi Kriptografi Metode *Advanced Encryption Standard* (AES-128) untuk Pengamanan File Pada Toko Sepatu Dessler.id.

Rama Rama, Gunawan Pria Utama, Rizky Pradana, Painem Painem 74-81

Implementasi Steganography Dengan Metode LSB Pada PT Samasedia Jasa Teknologi	
Abiyu Almer Bahy, Imelda Imelda, Mardi Hardjianto, Sejati Waluyo.....	82-87
Implementasi Algoritme <i>Advanced Encryption Standar</i> (Aes-128) Untuk Mengamankan Dokumen Pada PT. Jia Dreams Communications	
Shafa Ibnu Hafiz Abimanyu, Dewi Kusumaningsih, Purwanto Purwanto, Windarto Windarto.....	88-96
Pengembangan <i>Game First Person Shooter</i> Tentang Perjuangan Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Unity 3D Berbasis Desktop	
Hafiz Alwi Ubaido, Sri Mulyati, Rizky Pradana, Mohammad Syafrullah.....	97-106
Implementasi Algoritma AES 128 untuk Keamanan <i>File Data</i> Kependudukan Berbasis Web di Desa Bogares Kidul	
Fikri Prasetyo, Titin Fatimah, Mardi Hardjianto, Subandi Subandi.....	107-115
Implementasi Algoritme AES-128 Untuk Enkripsi dan Dekripsi Dokumen Berbasis Web Pada PT. BNG Consulting	
Ahmad Riyad, Gunawan Pria Utama, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti, Sejati Waluyo.....	116-126
Implementasi <i>Advanced Encryption Standard</i> (Aes-128) Untuk Aplikasi Keamanan File Pada Yayasan Perhimpunan Inti	
Achmad Fauzan, Mufti Mufti, Ferdiansyah, Purwanto	126-133
Aplikasi Pengamanan File Menggunakan Algoritma Kriptografi Rivest Code 4 (RC4) Berbasis Web Pada Kopi Tyadatar	
Iwan Dwi Mahendra, Mufti Mufti, Pipin Farida Ariyani	134-140
Implementasi Algoritma <i>Advanced Encryption Standard</i> 128 (AES 128) Berbasis Web Pada Kedai Ngopiyuka!	
Muhammad Hadin Ibrahim, Sri Mulyati, Joko Christian Chandra, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti	141-148
Sistem Keamanan Pesan Teks <i>Web-Based</i> Menggunakan RSA Pada Unit Pelayanan Pemungutan Pajak Tambora	
Agus Setiawan, Ferdiansyah, Pipin Farida Ariyani, Siswanto	149-157
Pengamanan Dokumen Penjualan Perusahaan Menggunakan Algoritma RC4 Pada Okiru Indonesia	
Franky Cristian Manossoh, Utomo Budiyo, Indra Indra, Mardi Hardjianto	158-165
Pengamanan File Berbasis Web Dengan Menerapkan Algoritme <i>Advanced Encryption Standart</i> (AES-128) Pada PT. Samudra Katulistiwa Nusantara	
Sahdan Rediansyah, Rizky Tahara Shita, Ferdiansyah Ferdiansyah, Painem Painem.....	166-174

ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Peramalan Penjualan *Smartphone* Menggunakan Algoritme Neural Network Pada Retail Erafone Blok M

Novia Shafa Hana Nabila, Deni Mahdiana, Hendri Irawan, Bimo Cahya Putra..... 175-181

Analisis Sentimen Ulasan Pengguna Aplikasi Ipusnas Pada Google Play Store Dengan Multinomial Naïve Bayes

Verindra Rizya Albahar Sejati, Painem Painem, Ferdiansyah Ferdiansyah, Wahyu Pramusinto 182-190

Implementasi *Frequent-Pattern Growth* untuk Menganalisis Keranjang Pasar Berbasis Web Pada PT Panca Pilar Tangguh

Mhd. Andar Raihan, Windarto Windarto, Gunawan Pria Utama, Wahyu Pramusinto 191-200

Analisis Sentimen Masyarakat Indonesia Pada Twitter Terhadap Isu Resesi 2023 Menggunakan Metode Naive Bayes

Mochamad Prasetyo Wibowo, Safrina Amini, Indra Indra, Dewi Kusumaningsih 201-210

Analisis Sentimen Pada Twitter Terhadap Kenaikan BBM 2022 dengan Lexicon dan Support Vector Machine

Rifna Savira, Achmad Solichin, Imelda, Mohammad Syafrullah 211-218

Analisis Sentimen Twitter Terhadap Kenaikan Bahan Bakar Minyak Menggunakan Algoritma Naïve Bayes

Muhammad Ghifari, Reva Ragam Santika, Sejati Waluyo 219-226

Analisis Sentimen Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Twitter Dengan Metode Naive Bayes

Akbar Adi Susanto, Painem Painem, Mohammad Syafrullah, Rizky Pradana 227-234

Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Umum Menggunakan Metode *Forward Chaining* Berbasis Web Pada Klinik LKC

Jeihans Putra Jaya, Hari Soetanto, Windarto Windarto, Wahyu Pramusinto 235-244

Algoritma *Support Vector Machine* (SVM) untuk Penerapan Analisis Sentimen Terhadap Aplikasi Sakti.Link

Muhammad Rizki Fakhri, Haris Munandar, Imelda Imelda, Siswanto Siswanto, Joko Christian Chandra 245-257

Penerapan Algoritme K-Means Klasterisasi Kinerja Produk Dengan Analisis Recency Frequency Monetary Pada Cafe XYZ

Aldi Kamalludin, Utomo Budianto, Dolly Virgiani Shaka Yudha Sakti, Joko Christian 258-266

Implementasi Algoritma K-Nearest Neighbors untuk Analisis Sentimen Aplikasi Jobstreet

Muhammad Fadhil Rizki, Wahyu Pramusinto, Mardi Hardjianto, Subandi Subandi 267-276

Penerapan Algoritma Naïve Bayes dalam Analisis Sentimen Pengguna Twitter Terhadap Aplikasi M-Tix 21 Cineplex

Reza Nur Rahman, Yuliazmi Yuliazmi, Ady widjaja, Rusdah Rusdah 277-286

Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Pada Perokok Dengan Metode Forward Chaining Dan Certainty Factor

Cahyo Aji widyasworo, Muhammad Syafrullah, Indra Indra, Windarto Windarto 287-295

Implementasi *Matching Rules* Pada Sistem Pakar *Web-Based* untuk Troubleshooting Jaringan Hotspot Universitas Budi Luhur

Galuh Indra Sahhara, Windarto Windarto, Titin Fatimah, Joko Christian Chandra 296-303

Peramalan Harga Saham Uber Menggunakan Algoritma *Support Vector Machine*

Muhammad Fajar, Deni Mahdiana, Anita Diana, Gandung Triyono 304-308

Klasterisasi Profil Mahasiswa baru Menggunakan Algoritme K-Means Pada Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur

Vanessa Melati Al Aqsa, Deni Mahdiana, Rusdah Rusdah, Dian Anubhakti..... 309-315

Penerapan Algoritme C.45 untuk Klasifikasi Mahasiswa Berpotensi *Drop Out* Pada Universitas Budi Luhur

Regina Mahdalena Debora, Deni Mahdiana, Ainur Rony, Humisar Hasugian..... 316-325

PROGRAMMING

Rancang Bangun Prototipe Alat Pemberi Pakan Kucing Berbasis *Internet of Things*

Mohammad Reza Fahrezi, Windarto Windarto, Wahyu Pramusinto, Ferdiansyah Ferdiansyah. 326-334

Prototipe *Internet Of Things For Smart Chicken Coop* Berbasis Android Menggunakan Modul Wemos D1R1

Evan Fadhilah Adine, Mohammad Syafrullah, Gunawan Pria Utama, Subandi..... 335-342

Prototipe IoT Berbasis Web untuk Pemantauan Kondisi BTS Pada PT Inti Bangun Sejahtera Tbk

Jamal Prihatin, Rizky Tahara Shita, Sejati Waluyo, Painem Painem..... 343-353

Implementasi Web Service Pada Aplikasi Presensi dan Penilaian Menggunakan Metode Rest API Pada TPA Al-Muhibbin

Rizki Ramadhan, Alexander JP Sibarani, Subandi Subandi, Indra Indra..... 354-364

Perancangan *Smart Home* Berbasis *Internet Of Things* Menggunakan Mikrokontroler Nodemcu

Rohmad Widayanto, Wahyu Pramusinto, Indra Indra, Dewi Kusumaningsih..... 365-372

Implementasi *Finite State Machine* Pada Game “Malin Kundang : Simple Platform Game” dengan *Unity Game Engine*

Muhammad Yoga Altoofa, Titin Fatimah, Dewi Kusumaningsih, Wahyu Pramusinto..... 373-380

Pakan Ternak Otomatis Dan Monitoring Suhu Kandang Berbasis *Internet Of Things*

Harry Hilmansyah, Gatot Purwanto, Riri Irawati, Tatang Wirawan Wishjnuadji..... 381-390

Prototipe Pengontrol Air Kolam Ikan Nila Menggunakan Mikrokontroler Wemos DIR2 Berbasis Android

Dalfin Akbar Badarusalam, Reva Ragam Santika, Noni Juliasari, Pipin Farida Ariyani 391-398

Perancangan Robot Monitoring Keamanan Kantor Menggunakan Mikrokontroler ESP32Cam Berbasis *Internet of Things*

Mohamad Reza Ferdiansyah, Arief Wibowo, Subandi, Wahyu Pramusinto 399-406

Rancang Bangun Prototipe Sistem Monitoring Lampu Lalu Lintas (*Smart Traffic Light*) Berbasis IOT Menggunakan Sensor *Infrared Obstacle*

Muhamad Syafikri S, Safrina Amini, Titin Fatimah, Rizky Pradana..... 407-415

Rancang Bangun Robot Pemadam Kebakaran Otomatis Dengan *Smartphone* Menggunakan ESP32CAM

Farel Kaharsyah, Purwanto Purwanto, Imelda Imelda, Subandi Subandi 416-424

***Prototype* Otomatisasi Pengendalian dan Monitoring Suhu dan PH Air Pada Tambak Udang Pondok Kelapa**

Katon Prayoga, Reva Ragam Santika, Painem Painem, Subandi Subandi..... 425-433

Pengembangan *Smart System* Ruang Gardening Berbasis *Internet Of Things* Pada Sri Gading

Mohammad Rizki Novianto, Titin Fatimah, Arief Wibowo 434-440

Implementasi Sistem *Smart Home* untuk Monitoring Pencahayaan Otomatis Berbasis *Internet Of Things*

Okanda Dewa Peratama, Dewi Kusumaningsih, Mardi Hardjianto, Reva Ragam Santika 441-449

Sistem Pendeteksi Kebakaran Berbasis Android Menggunakan Mikrokontroler Esp8266 Pada Rumah Makan Gudang Sijie

Berlian Chandra, Rizky Pradana, Dolly Virgiani Shaka Yudha, Sejati Waluyo 450-457

Sistem Kendali *Smart Office* Berbasis *Internet Of Things* Menggunakan Mikrokontroler Wemos D1 R2

Adly Muhamad Raihan, Mufti Mufti, Indra Indra, Painem Painem..... 458-465

Aplikasi Android untuk Pendeteksi Kebakaran Berbasis *Internet of Things* Menggunakan Mikrokontroler Nodemcu Esp8266

Aditya Chandra Wijaya, Utomo Budiyo, Noni Juliasari, Safrina Amini 466-473

Rancang Bangun *E-Learning* Berbasis *Web Service* Dengan metode Rest-API

Adnan Yazid Ardiansyah, Alexander J.P. Sibarani, Wahyu Pramusinto, Dolly Virgiani Shaka Yudha 474-481

Aplikasi Berbasis Web Untuk Monitoring Ketinggian Air Dan Pompa Menggunakan Mikrokontroler Nodemcu Esp8266

Hariz Pambudi, Subandi Subandi, Utomo Budiyo, Indra Indra 482-490

Prototype Sistem Monitoring Ketersediaan Area Parkir Berbasis Web Menggunakan Metode Action Research

Alief Dio Fernando, Noni Juliasari, Ferdiansyah Ferdiansyah, Windarto Windarto 491-499

Prototype Sistem Alat Penyiraman Tanaman Cabai Otomatis Berbasis Web Menggunakan Mikrokontroler Nodemcu ESP8266

Hendriawan Hendriawan, Subandi Subandi, Joko Christian Chandra, Ferdiansyah Ferdiansyah 500-507

Implementasi Restful API Pada Aplikasi Monitoring Perangkat Di Jaringan Komputer Di Universitas Budi Luhur

Ahmad Sopian, Sri Mulyati, Mohammad Syafrullah, Titin Fatimah 508-517

Rancang Bangun Tempat Pembuangan Sampah Otomatis Berbasis Internet of Things (IOT) Dengan Menggunakan Sensor Ultrasonik

Aldo Winatan, Purwanto Purwanto, Achmad Solichin, Hari Soetanto 518-525

Implementasi Alat Penyiram Tanaman Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Nodemcu ESP8266 Lolin

Joko Malis, Imelda Imelda, Wahyu Pramusinto, Painem Painem..... 526-533

Implementasi Web Service dengan Metode Restful Pada Sistem Penjualan Barang Di PT. Wellcomm Group

Dimas Eko Nugroho, Joko Christian Chandra, Utomo Budiyo, Titin Fatimah 534-543

Monitoring Ketinggian Air Banjir Menggunakan Nodemcu ESP8266 Pada Sungai Pesangrahan Kelurahan Cipulir Berbasis Android

Ilham Ashara Fadillah, Rizky Pradana, Sejati Waluyo, Reva Ragam Santika 544-552

Implementasi Logika Fuzzy Pada Prototipe Pupuk Cair Aquascape Otomatis Dan Penambahan Air Dengan Mikrokontroler ESP32

Andreas Andreas, Rizky Pradana, Wahyu Pramusinto, Ferdiansyah Ferdiansyah 553-562

Analisis Akurasi Metode Fuzzy Tsukamoto Dalam Prediksi Penentuan Stok Kain Pada Toko Diran Textile

Ramadhan Destyanta, Pipin Farida Ariyani, Joko Christian Chandra, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti..... 563-570

Implementasi Web Service Restful API untuk Layanan Perpustakaan Smas Daya Utama Bekasi

Briana Muham, Siswanto, Hari Soetanto, Mohammad Syafrullah 571-578

Penerapan Metode Finite State Machine Pada Karakter Musuh Game 2D Petualangan “Gajah Mada Menangkis Ancaman Pemberontakan Ra Kuti”

Try Bagus Kurnia, Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti, Rizky Pradana, Sejati Waluyo 579-586

INFORMATION SYSTEM

Penerapan Enhancing E-CRM Berbasis Web Dalam Upaya Meningkatkan Pendapatan Perusahaan PT. Handi Makmur Setyamukti

Sultan Gemilang, Bullion Dragon Andah, Lauw Li Hin, Dian Anubhakti 587-596

Penerapan *E-Commerce* Menggunakan *Content Management System* Demi Meningkatkan Penjualan Pada Toko Sinar Baru Elektronik

Mohammad Hakam Okta Zain, Ady Widjaja, Samsinar Samsinar, Hendri Irawan..... 597-606

Implementasi *E-Commerce* Berbasis *Content Management System* Pada UMKM Moza Distro Shop

Rifky Hazami, Bima Cahya Putra, Grace Gata 607-615

Model *E-Commerce* Penjualan Pakaian Bekas Pada Toko Veloce.Thriftshop Berbasis *Content Management System*

Oktonato Glavikantara, Humisar Hasugian, Bullion Dragon Andah, Gandung Triyono..... 616-624

Implementasi Sistem *E-Commerce* Menggunakan Wordpress Pada UMKM Arficollecion

Andri Maulana, Wendi Usino, Bullion Dragon Andah, Humisar Hasugian 625-631

Implementasi *E-Commerce* Berbasis *Content Management System* (CMS) Wordpress Pada Toko Pakaian Ocean Kids Store

Akmal Tri Madjid, Bima Cahya Putra, Samsinar Samsinar, Anita Diana 632-640

Model Penunjang Keputusan Karyawan Terbaik Menggunakan *Analytical Hierarchy Process* Pada PT. Aino Indonesia

Falah Sulthan Athallah, Goenawan Brotosaputro, Deni Mahdiana, Hestya Patrie 641-649

Desain *E-Commerce* Dengan *Rapid Application Development* Pada Urip Jaya Bird Untuk Meningkatkan Penjualan

Annisa Agustina, Atik Ariesta, Samsinar Samsinar, Yudi Santoso 650-658

Implementasi *E-Commerce* Menggunakan *Content Management System* (CMS) Pada Toko Linda Collection

Ahda Abby Hassan, Muhammad Ainur Rony, Yuliazmi Yuliazmi, Bima Cahya Putra..... 659-667

Penerapan *E-Commerce* dengan *Content Management System* untuk Meningkatkan Penjualan Pada Toko Parikesit Rangkasbitung

Andika Surya Putra, Ady Widjaja, Hestya Patrie, Yuliazmi Yuliazmi..... 668-675

Implementasi *E-Commerce* Berbasis *Content Management System* Guna Meningkatkan Kinerja Usaha Pada Toko Ghani

Rahmat Akbar, Bima Cahya Putra, Samsinar Samsinar, Yuliazmi Yuliazmi..... 676-685

Implementasi Retain *Electronic Customer Relationship Management* Dalam Upaya Meningkatkan Pelayanan Di Fukkatsu Ramen & Sushi

I Made Gede Arahman Dewa, Bruri Trya Sartana, Hestya Patrie, Grace Gata..... 686-693

Penerapan *E-Commerce* Dengan Metode *Business Model Canvas* Untuk Layanan Penjualan Pada Toko Puspa Souvenir

Mukhamat Rifani, Lis Suryadi, Wendi Usino, Dian Anubhakti 694-703

Analytical Hierarchy Process* dan *Simple Additive Weighting* Untuk Penentuan *Supplier* Terbaik Pada *MJ Coffee And Roastery

Raden Andhika Mandalika Ersakta, Atik Ariesta, Yudi Santoso, Joko Sutrisno 704-715

***Analytical Hierarchy Process* dan *Simple Additive Weighting* untuk Penentuan Guru Terbaik Pada SMKS Bina Insani**

Muchamad Maulana, Atik Ariesta, Muhammad Ainur Rony, Joko Sutrisno 716-725

Mengembangkan E-CRM Dengan Metode *Framework of Dynamic* Dalam Meningkatkan Pelayanan Perpustakaan SMA Negeri 1 Ciwaru

Niken Nur Adiati, Hendri Irawan..... 726-734

Perancangan Website *E-Commerce* Pada Toko Rusda *Collection* Menggunakan *Content Management System* (CMS) untuk Meningkatkan Penjualan

Dino Prasetyo, Ita Novita, Wendi Usino, Lauw Li Hin 735-743

Penerapan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) untuk Pemilihan Karyawan Terbaik Pada PT. Nowme Internasional Indonesia

Muhamad Ihsan, Dian Anubhakti, Yudi Santoso, Samsinar Samsinar 744-753

Perancangan *E-Commerce* Pada Toko Luttan Store Berbasis *Content Management System* (CMS)

Irman Saputra, Gandung Triyono, Yudi Santoso, Safitri Juanita 754-762

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Dengan *Content Management System* Pada Toko Hasanah *Collection*

Gusti Eka Saputra, Gandung Triyono, Anita Diana, Lauw Li Hin 763-770

Penerapan Metode *Simple Additive Weighting* untuk Mendukung Keputusan Guru Terbaik Pada SDN Panunggan 10

Yulio Nurmanto, Yuliazmi Yuliazmi, Humisar Hasugian, Samsinar Samsinar..... 771-778

Rancangan Website *E-Commerce* untuk Mendukung Penjualan *Addah Sandal and Shoes*

Mohammad Fikri Fadilla, Ita Novita, Samsinar Samsinar, Dian Anubhakti..... 779-787

Sistem Penunjang Keputusan untuk Penerimaan Beasiswa di SMA Al-Fath Dengan Metode *Analytical Hierarchy Process*

Umar Hanapi, Dian Anubhakti, Bruri Trya Sartana, Lauw Li Hin 788-793

Perancangan Sistem Informasi Penjualan, Pembelian, dan Layanan Jasa Servis Berbasis Web Untuk Bengkel Horas Motor

Arnold Christian, Brury Trya Sartana, Rusdah Rusdah, Bima Cahya Putra 794-802

Penerapan Metode Topsis Pada Sistem Penunjang Keputusan Pelanggan Terbaik di PT. Setiabudi Hojaya

Yolanda Fitri Febriyanti, Lis Suryadi, Deni Mahdiana, Lauw Li Lihin..... 803-808

Implementasi *E-Commerce* Berbasis *Content Management System* (CMS) Wordpress Pada Toko Mainan Koleksi Dcr Diecast

Muhammad Yoga Bagaskhara, Grace Gata, Ady Widjaja, Bullion Dragon Andah 809-814

Perancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang Pada PT. Sino Indonikel Primaraya Berbasis *Object Oriented* Menggunakan *Unified Modeling Language*

Nasrul Akbar adipangga, Grace Gata, Muhammad Ainur Rony, Hestya Patrie 815-824

Penerapan *E-Commerce* Pada Toko Al Bakri Perfume Bros Menggunakan *Content Management System* (CMS)

Alfiandi Alfiandi, Bima Cahya Putra , Lis Suryadi, Lauw Li Hin 825-834

Rancang Bangun Pemilihan Pelanggan Terbaik Pada Mitsubishi Srikandi Ciledug Menggunakan *Simple Additive Weighting* (SAW)

Fahmi Rahman Saleh, Dian Anubhakti, Joko Sutrisno, Muhammad ainur Rony 835-843

Perancangan Sistem Informasi *E-Commerce* Menggunakan *Business Model Canvas* Pada Dullcoffee

Agus Latip, Bruri Trya Sartana, Rusdah Rusdah, Samsinar Samsinar, Ririt Roeswidiah 844-853

Sistem Informasi Penjualan Berbasis *E-Commerce* Menggunakan CMS Wordpress Pada Toko Aksesoris Master Tech Komputer

Mohhamat Efendi, Lauw Li Hin, Hendri Irawan, Bima Cahya Putra 854-862

Penerapan *E-Commerce* Berbasis *Content Management System* Pada Toko Mbul Foodies untuk Mendukung Penjualan Pemasaran

Sakti Ilyasa, Agus Umar Hamdani 863-870

Rancangan *E-Commerce* Menggunakan *Content Management System* Untuk Mendukung Proses Penjualan *Sparepart* Bengkel Larisma Motor

Rafif Fajari, Agus Umar Hamdani, Dian Anubhakti, Samsinar Samsinar 871-880

Penerapan Metode *Simple Additive Weighting* untuk Pemilihan Guru Terbaik Pada SMA Negeri 32 Jakarta

Karina Bella Zulkarnain, Yuliazmi Yuliazmi, Hestya Patrie, Gandung Triyono 881-888

Implementasi *E-Commerce* Menggunakan Plugin Woocommerce Pada Toko Lovebouquet.Tng

Fajar Dwi Nugroho, Lauw Li Hin, Hendri Irawan, Muhammad Ainur Rony 889-898

Penerapan *E-Commerce* untuk Memperluas Pemasaran Pada Toko Shafira

Annisa Rosyana; Grace Gata, Yudi Santoso, Agus Umar Hamdani 899-907

Implementasi *E-Commerce* untuk Meningkatkan Penjualan pada CV Indomitra Cipta Pangan dengan *Content Management System*

Putri Septi Handayani, Dian Anubhakti, Ita Novita, Lauw Li Hin 908-914

Implementasi *E-Commerce* pada Toko Rajawali CCTV Sebagai Sistem Informasi Penjualan Online

Muhammad Afif Azhari, Lauw Li Hin, Ady Widjaja, Gandung Triyono 915-923

Implementasi *E-Commerce* untuk Penjualan *Furniture* Pada CV. Harapan Djaja

Adi Pratama, Safitri Juanita, Lis Suryadi, Yuliazmi Yuliazmi 924-933

Implementasi E-CRM Untuk Layanan Keluhan Pelanggan Pada PT. Prestasi Piranti Informasi

Wahyu Rahmanto, Safitri Juanita, Lis Suryadi, Joko Sutrisno 934-942

Perancangan *E-Commerce* untuk Mendukung Layanan Penjualan Pada *Baby Cute Online Shop*

Risma Jumandika, Lis Suryadi, Deni Mahdiana, Agus Umar Hamdani 943-952

Perancangan *E-Commerce* Pada Toko Batik Astha Mas untuk Pengembangan Usaha dengan *Business Model Canvas*

Ronaldo Yuniar, Lis Suryadi, Agus Umar Hamdani, Rusdah Rusdah..... 953-961

Analisis dan Perancangan *E-Commerce* menggunakan *Content Management System (CMS)* Pada Mega Perkasa Computer

Muhammad Wildan Muttaqien, Ady widjaja, Grace Gata, Muhammad Ainur Rony..... 962-970

Model E-Commerce untuk Meningkatkan Penjualan Berbasis *Content Management System* Pada Toko Zarsya Shop

Imam ahmad Zarkasi, Bima cahya Putra, Agus Umar Hamdani, Samsinar Samsinar 971-979

Analisis Dan Perancangan E-CRM Berbasis Web untuk Meningkatkan Penjualan Pada CV. Anugerah Jaya

Triananda Fachri Nugroho, Bullion Dragon Andah, Yuliazmi, Safitri Juanita..... 980-989

STEERING COMMITTEE

Pelindung

Dr. Ir. Wendi Usino, M.Sc., M.M

Penanggung Jawab

Dr. Ir. Deni Mahdiana, S.Kom, M.M., M.Kom

Ketua Pelaksana

Rizky Pradana, S.Kom., M.Kom.

Sekretaris

Retno Wulandari, S.Kom., M.Kom.

Bendahara

Noni Juliasari, S.Kom., M.Kom.

Acara

Reva Ragam Santika, S.Kom., M.Kom.

Riri Irawati, S.Kom., M.Kom.

Pengelola Makalah dan Mitra Bestari

1. Safitri Juanita, S.Kom., M.T.I.

2. Grace Gata, S.Kom., M.Kom.

Pengelola Editor dan Jurnal

1. Indah Puspasari Handayani, S.Kom., M.Kom.

2. Devit Setiono, S.Kom., M.Kom.

3. Anwar Rifa'i, S.Pd, M.Pd.

4. Agnes Aryasanti, S.Kom., M.Kom.

Pengelola Teknologi Informasi

1. Sovan Dianarto, S.Kom.

2. Dolly Virgian Shaka Yudha Shakti, S.Kom., M.Kom.

Pengelola Undangan dan Desain

Wasiran

REDAKSI

Pelindung : Dr. Ir. Wendi Usino, M.Sc., M.M

Penanggung Jawab : Dr. Ir. Deni Mahdiana, S.Kom, M.M., M.Kom

Ketua Redaksi : Rizky Pradana, S.Kom., M.Kom.

Wakil Ketua Redaksi :

1. Safitri Juanita, S.Kom., M.T.I.
2. Grace Gata, S.Kom., M.Kom.

Redaksi Pelaksana :

1. Indah Puspasari Handayani, S.Kom., M.Kom.
2. Devit Setiono, S.Kom., M.Kom.
3. Anwar Rifa'i, S.Pd, M.Pd.
4. Agnes Aryasanti, S.Kom., M.Kom.

MITRA BESTARI

1. Atik Ariesta, S.Kom., M.Kom (Universitas Budi Luhur)
2. Agus Umar Hamdani, S.Kom., M.Kom (Universitas Budi Luhur)
3. Dr. Dra. Dwina Kuswardani, M.Kom (Institut Teknologi PLN)
4. Dr. Imelda, S.Kom., M.Kom (Universitas Budi Luhur)
5. Dr. Indra, S.Kom., M.T.I (Universitas Budi Luhur)
6. Dr. Ir. Achmad Solichin, S.Kom., M.T.I (Universitas Budi Luhur)
7. Dr. Ir. Deni Mahdiana, S.Kom., M.M., M.Kom (Universitas Budi Luhur)
8. Dr. Ir. Gandung Triyono, S.Kom., M.Kom (Universitas Budi Luhur)
9. Dr. Ir. Jan Everhard Riwurohi, M.T (Universitas Budi Luhur)
10. Dr. Ir. Mardi Hardjianto, S.Kom., M.Kom (Universitas Budi Luhur)
11. Dr. Ir. Utomo Budiyo, S.Kom., M.Kom (Universitas Budi Luhur)
12. Dr. M. Syafrullah, M.Kom., M.Sc (Universitas Budi Luhur)
13. Dr. Prihatin Oktivasari, S.Si., M.Si (Politeknik Negeri Jakarta)
14. Dr. Rusdah, S.Kom., M.Kom (Universitas Budi Luhur)
15. Dr. Windu Gata, S.Kom., M.Kom (Universitas Nusa Mandiri)
16. Ghulam Asrofi Buntoro, S.T., M.Eng (Universitas Muhammadiyah Ponorogo)
17. Hendri Irawan, S.Kom., M.T.I (Universitas Budi Luhur)
18. Ike Fibriani, S.T., M.T (Universitas Jember)
19. Ir. Endang Sri Rahayu, M.Kom (Universitas Jayabaya)
20. Ir. Siswanto, M.M., M.Kom (Universitas Budi Luhur)
21. Irawan, S.Kom., M.Kom (Universitas Budi Luhur)
22. Lydia Salvina Helling, S.Kom., MMSI (Universitas Bina Sarana Informatika)
23. Rahma Farah Ningrum, S.Kom., M.Kom Institut Teknologi PLN)
24. Riandini, S.T., M.Sc (Politeknik Negeri Jakarta)
25. Risna Sari, S.Kom., M.T.I Politeknik Negeri Jakarta)
26. Titin Fatimah, S.Kom., M.Kom (Universitas Budi Luhur)
27. Windarto, S.Kom., M.Kom (Universitas Budi Luhur)
28. Yuliazmi, S.Kom., M.Kom (Universitas Budi Luhur)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT dan hanya karena rahmat dan karunia-Nya, Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI) Ke-2 pada Tahun 2023 dapat terlaksana dengan baik. Prosiding seminar ini merupakan kumpulan makalah hasil penelitian para akademisi dan peneliti yang sebelumnya telah dipresentasikan pada SENAFIT ke-2 secara daring (*online*) pada tanggal 21 Maret 2023 dengan tema “Peluang dan Tantangan Implementasi Metaverse yang Cerdas Berbudi Luhur di Indonesia”. SENAFIT ke-2 telah menerima dan menerbitkan artikel ilmiah dari beberapa perguruan tinggi yang berasal dari 3 provinsi di Indonesia, yaitu DKI Jakarta, Surakarta (Jawa Tengah), dan Makassar (Sulawesi Selatan). Tema SENAFIT ke-2 pada Tahun 2023 adalah

Penyusunan prosiding ini bertujuan untuk penyebarluasan hasil-hasil penelitian dan kajian dalam bidang teknologi informasi. Selain itu, penyusunan prosiding ini juga dimaksudkan agar masyarakat luas dapat mengetahui berbagai informasi terkait dengan penyelenggaraan SENAFIT ke-2. Buku prosiding ini berisi 4 (empat) topik yaitu: Cyber Security, Artificial Intelligence, Programming, Information System.

Pada kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para akademisi dan peneliti atas hasil karya dan sumbangan pemikiran yang dipresentasikan dalam bentuk makalah dan presentasi ilmiah. Juga kami sampaikan terima kasih kepada para mitra bestari yang telah mereview semua makalah sehingga kualitas isi dari makalah dapat terjaga dan dipertanggungjawabkan. Tak lupa kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan bagi terselenggaranya SENAFIT dan atas tersusunnya prosiding ini. Harapan kita bersama, semoga prosiding ini dapat menambah khasanah pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi di Indonesia.

Jakarta, Maret 2023

Tim Penyusun

MODEL E-COMMERCE PENJUALAN PAKAIAN BEKAS PADA TOKO VELOCE.THRIFTSHOP BERBASIS *CONTENT* *MANAGEMENT SYSTEM*

Oktonato Glavikantara^{1*}, Humisar Hasugian², Bullion Dragon Andah³, Gandung Triyono⁴

^{1,2,3,4} Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

Email: ^{1*}oktonatoglavikantara@gmail.com, ²humisar.hasugian@budiluhur.ac.id, ³bullion.dragon@budiluhur.ac.id,

⁴gandung.triyono@budiluhur.ac.id

(*: corresponding author)

Abstrak- Veloce.thriftshop merupakan salah satu unit bisnis yang menjual Dpakaian bekas (*second*) khususnya yaitu jaket. Toko Veloce.thriftshop ini berada di kota Surabaya yang dibentuk pada tahun 2019. Dalam kegiatan penjualan saat ini toko Veloce.thriftshop membuka toko pada garasi rumah, sehingga mengharuskan calon pembeli harus datang langsung ke toko, dan proses transaksi yang dilakukan hanya secara *cash* di toko dan menggunakan nota sebagai tanda bukti transaksi. Sistem pencatatan transaksi yang dilakukan saat ini masih menggunakan buku untuk merekap data transaksi penjualan yang dilakukan di toko ataupun order manual yang dilakukan melalui *Whatsapp*. Selain itu toko Veloce.thriftshop melakukan penjualan dan pemasaran dengan membuka lapak pada event-event tertentu disekitar kota Surabaya seperti CFD, acara motor, dan acara *thrift*. Dan melakukan pemasaran dengan menggunakan media sosial Instagram dan *Whatsapp*. Namun hal itu merasa masih kurang maksimal dalam menaikkan jumlah penjualan dan menjangkau pembeli lebih luas. Untuk mengatasi masalah di atas, maka penulis merasa Veloce.thriftshop membutuhkan sistem penjualan toko *online* atau *E-commerce* untuk membantu dalam menaikkan jumlah penjualan, promosi produk, serta pembahasan laporan penjualan yang efektif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan studi literatur. Untuk analisis model bisnis yang digunakan adalah dengan pendekatan *Business Canvass Model* dengan menggunakan *Tools Content Management System (CMS) WordPress* dalam penerapan model *E-commerce*-nya. Untuk implementasi strategi pemasaran yang digunakan adalah dengan strategi marketing 4P (*Place, Product, Price, Promotion*) dan teknik *Search Engine Optimization (SEO)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sistem toko *online* berbasis *website* pada toko Veloce.thriftshop untuk mempermudah penjualan pada toko dan calon pembeli, serta meningkatkan penjualan dan pemasaran.

Kata kunci: *Content Management System, Search Engine Optimization E-Commerce, Content Management System (CMS) WordPress, Pakaian bekas*

E-COMMERCE MODEL FOR SELLING USED CLOTHES ON VELOCE.THRIFTSHOP BASED ON CONTENT MANAGEMENT SYSTEM

Abstract- Veloce.thriftshop is one of the business units that sell used (*second*) clothes, especially jackets. This Veloce.thriftshop store is in the city of Surabaya, which was formed in 2019. In current sales activities, the Veloce.thriftshop store opens a shop in the garage of a house, thus requiring prospective buyers to come directly to the store. The transaction process is carried out only in cash at the store and uses a note as proof of transaction. The current transaction recording system still uses a book to recap sales transaction data made at the store or manual orders made via *WhatsApp*. In addition, the Veloce.thriftshop store also conducts sales and marketing by opening stalls at events around Surabaya, such as CFD, motorcycle, and thrift events. Moreover, marketing using social media Instagram and *WhatsApp*. However, it is still not optimal in increasing the number of sales and reaching a more comprehensive range of buyers. To overcome the above problems, the author feels that Veloce.thriftshop needs an online store sales system or *E-commerce* to assist in increasing the number of sales, product promotion, and making effective sales reports. The data collection methods used in this research are observation, interviews, and literature studies. To analyze the business model used the *Business Canvass Model* approach by using the *WordPress Content Management System (CMS) Tools* in implementing the *E-commerce* model. The 4P marketing strategy (*Place, Product, Price, Promotion*) and *Search Engine Optimization (SEO)* techniques are used for the implementation of marketing strategies. This research aims to produce a website-based online store system at the Veloce.thriftshop store to facilitate sales at the store and prospective buyers and increase sales and marketing.

Keywords: *Content Management System, Search Engine Optimization E-Commerce, Content Management System (CMS) WordPress, Used clothing.*

1. PENDAHULUAN

Pada zaman modern saat ini, kemajuan teknologi informasi berkembang pesat dengan didukung adanya internet, Internet menjadi keunggulan kompetitif dalam bersaing di aspek bisnis, karena penggunaan internet dalam kegiatan penjualan online sangat mempermudah suatu bisnis ataupun toko untuk melakukan promosi produk dan

transaksi penjualan. Dengan adanya penjualan secara online berpotensi mempunyai calon pembeli dari seluruh Indonesia karena adanya kemudahan akses untuk mendapatkan informasi. Penjualan yang dilakukan online juga memudahkan calon pembeli untuk melihat informasi produk, dan membeli produk tanpa harus datang langsung ke Toko. Penjual pakaian second atau dikenal sebagai thrift store mungkin sudah terdengar tidak asing lagi bagi kalangan masyarakat umum, Thrift store merupakan suatu pilihan yang banyak dipilih masyarakat, sehingga dapat dijadikan lahan bisnis baru yang berkembang dikalangan generasi muda saat ini. Seperti toko Veloce.thriftshop yang bergerak dibidang penjualan pakaian second atau disebut dengan thrift khususnya yaitu jaket. Toko Veloce.thriftshop yang berlokasi di Surabaya, dibentuk pada tahun 2019 oleh empat orang pemuda yang memiliki hobi yang sama yaitu dengan bermotoran vespa dan sama-sama menyukai seri Sprint Veloce, sehingga dinamakan Veloce.thriftshop.

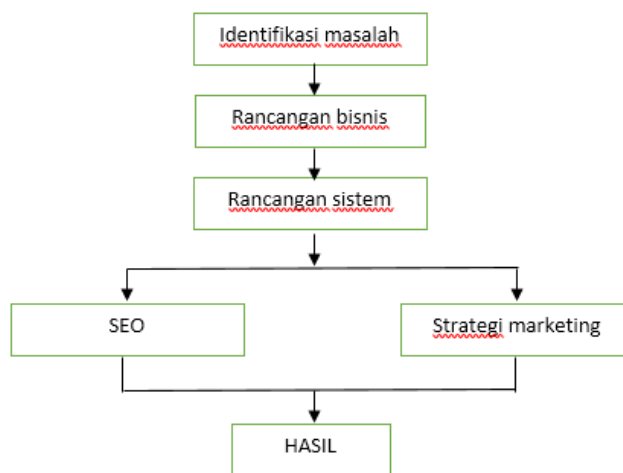
Dalam kegiatan penjualan toko Veloce.thriftshop merasa masih kurang memuaskan, karena kurangnya pengetahuan mengenai strategi pemasaran khususnya melalui media internet. Dalam proses penjualan yang dilakukan saat ini yaitu dengan membuka toko pada garasi rumah, sehingga calon pembeli harus datang langsung ke Toko untuk melihat-lihat produk, dan jika calon pembeli menyukai produk yang diinginkannya maka akan ada proses transaksi yang dilakukan secara cash di toko, dan menggunakan nota yang digunakan sebagai tanda bukti transaksi. Sistem pencatatan transaksi pada toko Veloce.thriftshop masih menggunakan buku untuk merekap data transaksi penjualan yang dilakukan ditoko ataupun order manual yang dilakukan melalui Whatsapp.

Selain itu toko Veloce.thriftshop ini melakukan penjualan dan pemasaran dengan membuka lapak pada *event-event* tertentu disekitar kota Surabaya seperti CFD, acara motor, acara Thrift. Dan juga melakukan pemasaran dengan menggunakan media sosial Instagram dan Whatsapp *owner*, sehingga hal tersebut masih kurang optimal untuk menaikkan jumlah penjualan dan promosi toko untuk diketahui lebih luas. Dari permasalahan yang ada di toko Veloce.thriftshop memerlukan sistem informasi *online* yang berbasis website untuk memperlancar aktifitas penjualan dan pemasaran. Sehingga penjualan produk mencapai segmen pasar dan pemasaran yang lebih luas. Berdasarkan dari latar belakang, maka penulis tertarik untuk mengkaji “Model E-Commerce untuk Mendukung Penjualan Pakaian Bekas pada Toko Veloce.thriftshop berbasis CMS (*Content Management System*)”

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Tahapan Penelitian adalah langkah langkah yang digunakan untuk melakukan penelitian ini. Tahap penelitian ini diawali dari tahap perencanaan dengan mengidentifikasi masalah pada toko Veloce.thriftshop dengan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan *observasi*, wawancara dan studi pustaka. Hal ini untuk mencapai tujuan penelitian mendapatkan solusi untuk kebutuhan fungsional apa saja yang diperlukan serta kebutuhan non fungsional sistem. Kemudian tahapan berikutnya dengan Teknik analisis data dengan melakukan perancangan bisnis dengan metode BMC, lalu analisis sistem dengan metode UML menggunakan *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, dan *Class Diagram* [1]. Pengembangan sistem yang diterapkan dengan menggunakan CMS (*Content Management System*) [2]. Lalu menggunakan strategi SEO dan strategi marketing [3]. Hasil penelitian ini adalah dengan dibuatnya *website e-commerce* membuat produk makin dikenal oleh calon pelanggan dan penjualan semakin meningkat dan dengan adanya SEO untuk menempatkan suatu *website* agar tampilan yang muncul berada di urutan pertama mesin pencari dengan memasukan *keyword*. Kemudian tahapan terakhir dengan melakukan pengujian sistem yang sudah dibuat. Tahapan penelitian tersebut, dapat terlihat pada gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Penelitian

2.2 Identifikasi Masalah

Dalam identifikasi masalah diperlukan data untuk dikumpulkan agar bias mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya masalah, dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang terdiri dari tiga tahapan meliputi wawancara, observasi dan studi pustaka [4].

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab dengan Bapak Deddy Setiawan selaku salah satu pemilik Veloce. thriftshop, untuk memperoleh data-data yang terkait dengan kegiatan pengontrolan penjualan dan sistem yang sedang berjalan. Hasil yang diperoleh dari wawancara tersebut adalah keadaan perusahaan secara umum, visi dan misi, tujuan perusahaan, struktur organisasi, produk-produk perusahaan dan juga proses bisnis yang sedang berjalan.

b. Observasi

Metode pengamatan (observasi) ini dilakukan peninjauan dan penelitian langsung di lapangan untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dibutuhkan. Observasi dilakukan pada toko Veloce. thriftshop dengan pengamatan kegiatan yang dilakukan menganalisis proses bisnis yang berjalan. Dalam waktu tersebut peneliti berusaha untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk merancang sistem informasi e-commerce.

c. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mempelajari teori-teori yang terkait dan hasil penelitian sebelumnya yang dapat mendukung pemecahan masalah penelitian. Studi pustaka dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku, jurnal, serta artikel-artikel yang mendukung dengan topik yang dibahas dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu penulis juga mengumpulkan data dari situs-situs internet yang berhubungan dengan skripsi penulis. Dari data yang telah di kumpulkan lalu di kelolah dengan tools *fishbone* agar dapat mengetahui permasalahan yang ada.

2.3 Rancangan Bisnis

Dalam perancangan bisnis menggunakan *Business Model Canvas* (BMC) untuk menjabarkan pemikiran mengenai bagaimana organisasi menciptakan, memberikan, dan menangkap nilai yang dimiliki dari sebuah organisasi [5].

2.4 Rancangan Sistem

Untuk rancangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) Seperti Activity Diagram, Use Case Diagram untuk merancang atau mendesain suatu sistem yang baik yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan untuk memenuhi kebutuhan para pemakai system serta memberi gambaran yang jelas untuk dapat di pahami [6]. Dalam proses pembuatan *website* Menggunakan *content management system* (CMS) untuk membuat dan mengelola konten sebuah *website*, apalagi CMS sekarang ini sudah *user friendly*, mudah digunakan walaupun untuk sekelas pemula [7].

2.5 Search Engine Optimazition (SEO)

Search Engine Optimization (SEO) merupakan serangkaian proses untuk meningkatkan halaman *website*, dan sangat membantu untuk meningkatkan produk penjualan *website*. Untuk mendapatkan *index google* ada beberapa Strategi *Search Engine Optimization* (SEO) [8], dengan antara lain riset kata kunci, meta description, *yoast seo*.

2.6 Strategi Marketing

Teknik Pemasaran (*Marketing*) yang digunakan pada toko Veloce.thriftshop adalah *Marketing Mix 4P*, yaitu: *Product, Price, Place* dan *Promotion* [10].

2.7 Hasil

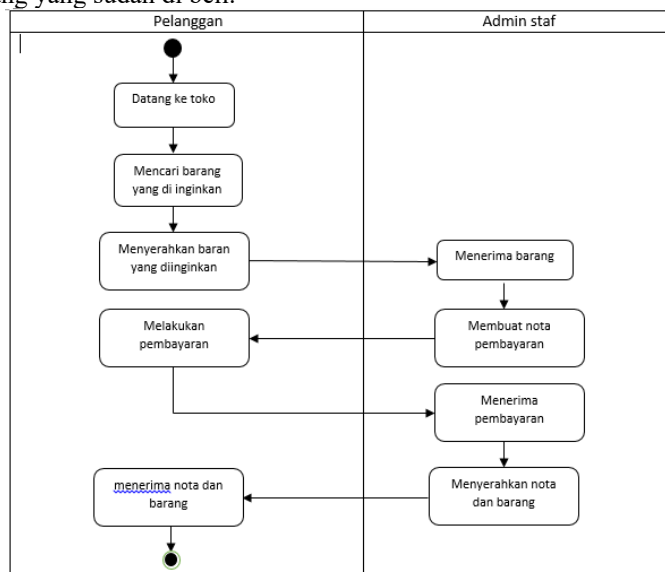
Hasil dari tahapan penelitian adalah sistem informasi online yang berbasis *website* dengan CMS untuk memperlancar aktifitas penjualan dan pemasaran. Sehingga penjualan produk mencapai segmen pasar dan pemasaran yang lebih luas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Proses Bisnis Berjalan

Analisis proses bisnis yang berjalan pada Veloce.thriftshop dijelaskan menggunakan *Activity Diagram* yang dapat dilihat pada Gambar 2, Pada Gambar tersebut proses bisnis yang dimulai dari Pelanggan mendatangi toko Veloce.thriftshop untuk melihat dan mencari barang yang diinginkan. Pelanggan akan membawa produk yang diinginkan ke kasir untuk melakukan transaksi pembayaran. Lalu pemilik atau *staff* akan menerima barang dan

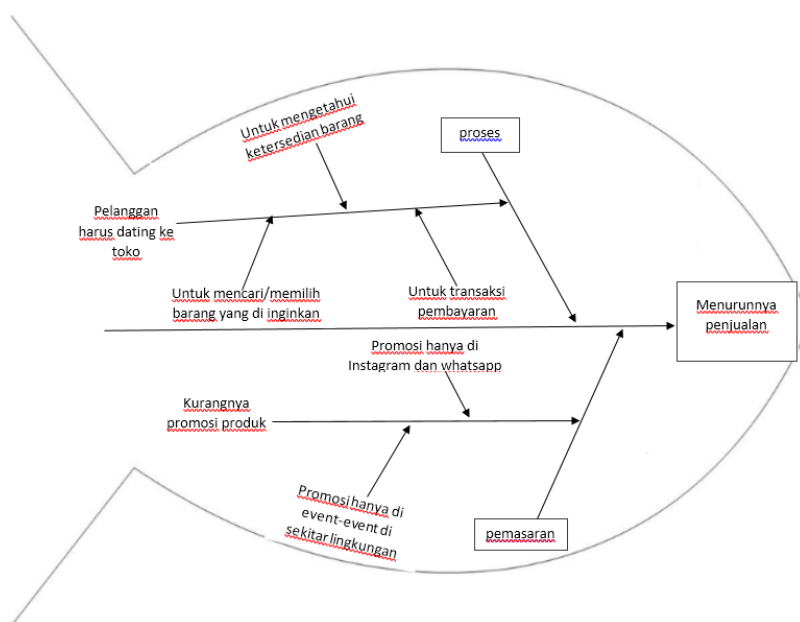
membuat nota pembayaran yang akan di bayar oleh pelanggan. Setelah pelanggan membayar, pemilik atau *staff* menyerahkan nota dan barang yang sudah di beli.



Gambar 2 Activity Diagram Proses Pembelian Produk oleh Pelanggan

3.2 Analisis Permasalahan

Dengan memakai *Fishbone diagram* akan memudahkan dalam mengenali berbagai sebab potensial dari satu dampak atau permasalahan, serta menganalisis permasalahan tersebut lewat tahap *brainstorming*. Oleh sebab itu penulis menggambarkan *Fishbone Diagram* untuk mengenali permasalahan dan untuk memperoleh solusi yang diperlukan.



Gambar 3 Fishbone Diagram

Pada Gambar 3 *fishbone diagram* dibagi menjadi 2 permasalahan yaitu proses dan promosi. Pada proses memiliki masalah dimana pelanggan harus datang ke toko untuk mencari atau memilih barang dan mengecek ketersediaan barang, juga untuk melakukan transaksi pembayaran. sedangkan pada promosi yang masih sangat kurang karena hanya melakukan di *Instagram*, *whatsapp* dan di *event-event* di sekitar lingkungan.

3.3 Business model canvas (BMC)

Dengan menggunakan *Business Model Canvas* (BMC) dapat membantu meningkatkan penjualan pada toko Veloce.thriftshop. Berikut ini adalah uraian *Business Model Canvas* (BMC) toko Veloce.thriftshop yang dapat di lihat di table 1 dan gambar 4:

Tabel 1 Business Model Canvas

Komponen <i>Business Model Canvas</i> (BMC)	Deskripsi
1. <i>Value Proposition</i>	Menjual jaket bekas branded original dan murah <i>Supplier</i> barang
2. <i>Key Partners</i>	<i>Supplier</i> plastic kemasan Bank Kurir Proses Penjualan Proses pemasaran melalui <i>social media</i>
3. <i>Key Activities</i>	Pengecekan kualitas barang Proses pengemasan barang Proses Pengiriman
4. <i>Customer Relationship</i>	Memberikan diskon/promosi Memberikan stiker setiap pembelian produk
5. <i>Customes Segments</i>	Masyarakat umum remaja, dewasa umur 15+ Karyawan admin penjualan
6. <i>Key Resource</i>	Kamera Laptop/komputer Toko Instagram, WhatsApp
7. <i>Channels</i>	Email Website Biaya pulsa/paket data, Biaya domain dan hosting, Biaya pembelian produk, Biaya listrik
8. <i>Cost Structure</i>	Biaya packaging / kemasan, Biaya iklan Biaya ekspedisi pengiriman. Biaya staff
9. <i>Revenue Streams</i>	Hasil Pendapatan penjualan

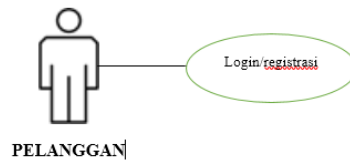
Gambar 4 adalah gambar dari *Business Model Canvas* (BMC) pada toko Veloce.thriftshop:

<i>Business model canvas</i>		<i>Veloce.thriftshop</i>		
<i>Key partner</i>	<i>Key activities</i>	<i>Value proposition</i>	<i>Customer relationship</i>	<i>Customer segmen</i>
- <i>Supplier barang</i> - <i>Supplier plastic kemasan</i> - <i>Bank</i> - <i>Kurir</i>	- <i>Proses penjualan melalui media social</i> - <i>Pengecekan kualitas barang</i> - <i>Proses pengemasan barang</i> - <i>Proses pengiriman</i> <i>Key resource</i> - <i>Karyawan admin penjualan</i> - <i>Kamera</i> - <i>Laptop/computer</i> - <i>toko</i>	- <i>Menjual jaket bekas branded original dan murah</i>	- <i>Memberikan diskon</i> - <i>Promosi</i> - <i>Stiker setiap pembelian produk</i>	- <i>Masyarakat umum, remaja, dewasa umur 15+</i>
<i>Cost structure</i>		<i>Revenue steams</i>		
- <i>biaya pulsa/paket data</i> - <i>biaya domain dan hosting</i> - <i>biaya pembelian produk</i> - <i>biaya listrik</i> - <i>biaya pengemasan barang</i> - <i>biaya staff</i> - <i>biaya ekspedisi</i>		- <i>hasil pendapatan penjualan</i>		

Gambar 4 Business Model Canvas (BMC)

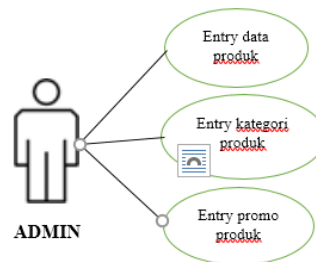
3.4 Use Case Diagram

Analisis proses bisnis ini menjelaskan proses bisnis yang berjalan yang digambarkan dengan Use Case diagram pada gambar 5, aktor user memiliki fungsi untuk login atau registrasi sebagai berikut:



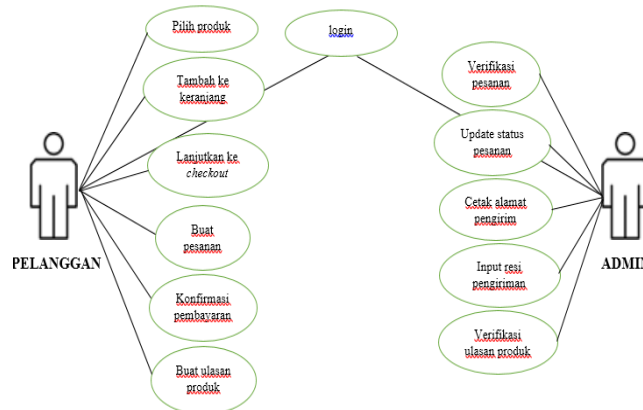
Gambar 5 Use Case Diagram Pelanggan

Pada Gambar 6 Aktor admin dapat melakukan fungsi entry data produk, entry kategori produk dan entry promo produk.



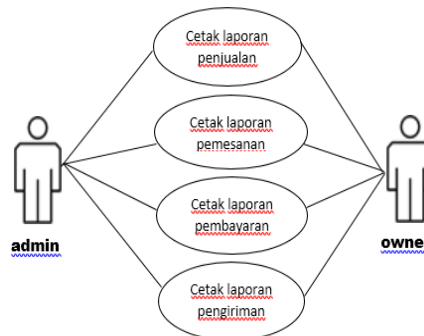
Gambar 6 Use Case Diagram Admin

Pada Gambar 7 Aktor pelanggan memiliki fungsi login, pilih produk, tambah ke keranjang, lanjut ke checkout, buat pesanan, konfirmasi pembayaran, dan buat ulasan produk. Dan untuk aktor admin memiliki fungsi login, verifikasi pesanan, update status pesanan, cetak alamat pengiriman, input resi pengiriman, dan verifikasi ulasan produk.



Gambar 7 Use Case Diagram Transaksi

Pada Gambar 8 menggambarkan Aktor admin dan owner memiliki fungsi untuk mencetak laporan penjualan, cetak laporan pemesanan, cetak laporan pembayaran, cetak laporan pengiriman.



Gambar 8 Use Case Diagram Laporan

3.5 Tampilan Layar

Hasil rancangan dari penelitian ini ialah sebuah website yang berbasis *Content Management System* (CMS) rancangan layar dapat dilihat pada Gambar 9 dan Gambar 10.

Gambar 9 Tampilan Layar Buat Pesanan

Pada Gambar 9 menjelaskan tampilan halaman layar untuk pelanggan melakukan buat pesanan yang dimana pelanggan akan melakukan transaksi barang yang ingin dibeli oleh pelanggan.

Gambar 10 Tampilan Layar Kategori Produk

Pada Gambar 10 merupakan rancangan layar untuk admin menambah atau menghapus kategori produk pada toko *Veloce.thriftshop*.

3.6 Content Management System (CMS)

Content management system (CMS) merupakan software yang mampu melakukan publikasi untuk membuat dan mengelola konten sebuah *website*. Berikut adalah langkah-langkah penerapan CMS (*Content Management System*):

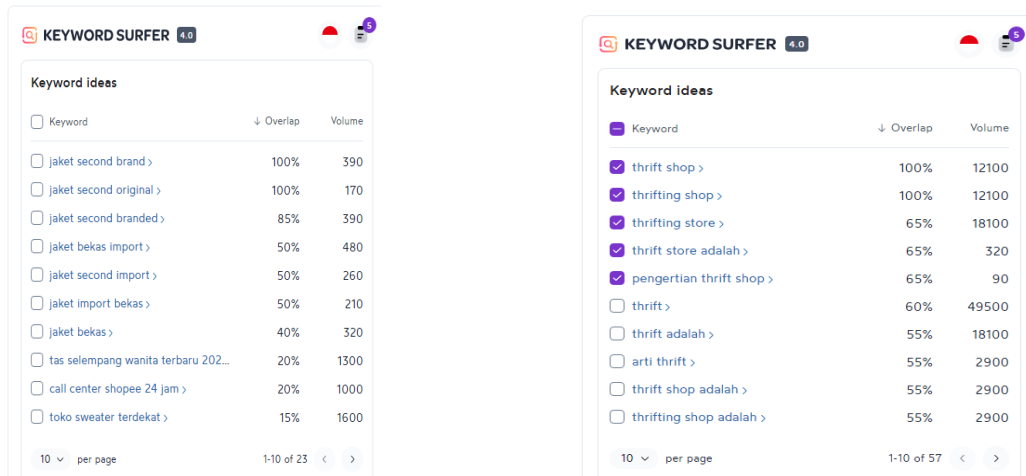
- Install CMS (Content Management System) Wordpress
- Aktivasi *Plugin WooCommerce*
- Membuat Halaman Toko
- Menentukan Alamat Domain Dan Web Hosting

3.7 Search Engine Optimization (SEO)

Search Engine Optimization (SEO) merupakan serangkaian proses untuk meningkatkan halaman *website*, dan sangat membantu untuk meningkatkan produk penjualan *website*. Untuk mendapatkan *index google* ada beberapa Strategi *Search Engine Optimization* (SEO) yang dilakukan oleh penulis, antara lain:

a. Riset Kata Kunci

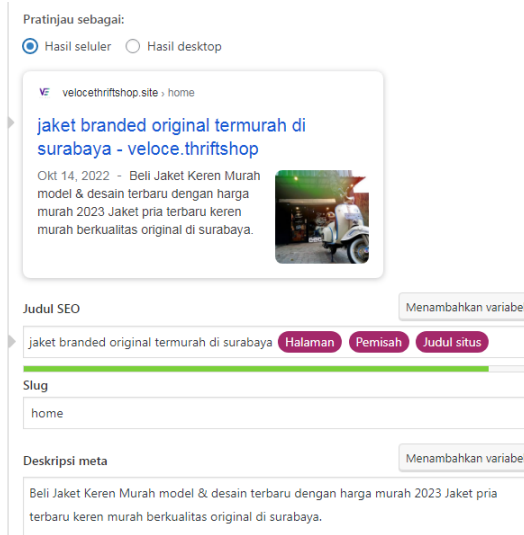
Memilih kata kunci harus disesuaikan dengan produk yang akan dijual dan mencari tahu kebiasaan orang mengetikkan kata kunci di *search engine google*. Penulis menggunakan bantuan *extension browser Keyword Surfer* untuk membantu mencari kata kunci yang sering dicari oleh orang, seperti pada Gambar 11.



Gambar 11 Hasil riset kata kunci *keyword surfer*

b. Meta Description

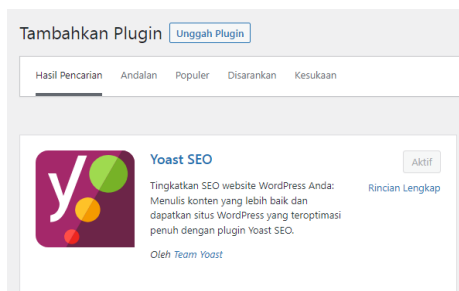
Meta description digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai isi dari halaman *website*, seperti pada gambar 12.



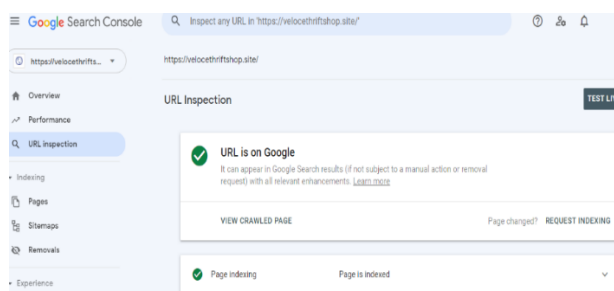
Gambar 12 Konfigurasi *Meta Description*

c. Yoast SEO

Berikut ini adalah cara penulis melakukan tahapan Search Engine Optimization (SEO) dengan menggunakan bantuan plugin Yoast SEO. Dengan cara install Plugin Yoast SEO, verifikasi kode pada *google search console*, submit web ke *google search console*, dan seting XML *sitemaps*, seperti yang terdapat pada Gambar 13 dan Gambar 14.



Gambar 13 Yoast SEO



Gambar 14 Rrequest indexing

3.8 Pemasaran (*marketing*)

Strategi pemasaran *Mix Marketing* 4P digunakan oleh penulis, dengan menerapkan poin *Product*, *Price* dan *Promotion*. Strategi *Mix Marketing* digunakan karena dapat secara tidak langsung mempengaruhi keputusan pembelian melalui kepercayaan pelanggan

4. KESIMPULAN

Dari analisis terhadap sistem berjalan yang telah dilakukan dan bagaimana cara penyelesaian atau solusi dari permasalahan yang terdapat pada sistem berjalan, penulis dapat menyimpulkan bahwa, dengan di implementasikannya *website E-Commerce* dan juga penerapan *mix marketing* 4P serta SEO dapat menunjang penjualan dan meningkatkan *brand awareness* yang ada terhadap toko *Veloce.thriftshop* yang dapat membuat toko *Veloce.thriftshop* menjadi dikenal lebih luas oleh masyarakat umum. Karena siapa pun dapat mengunjungi toko kapan saja dan di mana saja, yang akan membantu meningkatkan penjualan produk dan menarik pelanggan baru., sehingga membuat penjualan diharapkan menjadi lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aynie, R. Q., Hurriyati, R., & Dirgantari, P. D. (2021). Strategi pemasaran electronic word of mouth pada e-commerce dalam menghadapi era digital 4.0 di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Keuangan Dan Manajemen*, 17(1), 136–143. <http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/INOVASI>
- [2] Cahyo, W. D., & Triyono, G. (2019). Penerapan E-Commerce Berbasis Content Management System (CMS) untuk Penjualan Pakaian pada Toko Chipindwear. *Idealis*, 2(5), 435–441. <https://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/article/view/2642>
- [3] Ismai. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TAnjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL. *Jurnal Tikar*, 1(2), 192–206. https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121
- [4] Masruri, N. H., & Nihayati, D. A. (2022). Optimasi SEO On-Page pada Long-Tail Keyword untuk meningkatkan Visibilitas Website di dalam SERP. *JRST (Jurnal Riset Sains Dan Teknologi)*, 6(2), 141. <https://doi.org/10.30595/jrst.v6i2.13071>
- [5] Nurhayaty, M. (2022). Strategi Mix Marketing (Product, Price, Place, Promotion, Eople, Process, Physical Evidence) 7P Di Pd Rasa Galendo Kabupaten Ciamis. *Jurnal Media Teknologi*, 8(2), 119–127. <https://doi.org/10.25157/jmt.v8i2.2669>
- [6] Paramita, A., Aspiranti, T., & Dwi, H. (2022). *Analisis Business Model Canvas Produk Custom (Studi Pada Atehouse Wedding Hampers Kota Bandung)*. 20(4).
- [7] Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
- [8] Sonata, F.-. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>
- [9] Widiyasono, N. (2021). Implementasi Yoast Seo Dan Optimasi Keyword Untuk Meningkatkan Rank Pada Google Search Engine Result Page (Serp). *Jurnal Siliwangi*, 7(2), 2021.
- [10] Zein, A., Eriana, E. S., Farizy, S., & Persada, G. N. (2021). Pembuatan Website CMS (Content Management System) Pada SMK Muhammadiyah Parung Bogor. *Jurnal Ilmu Komputer*, 4(1), 70–75.



FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Jl. Ciledug Raya, Petukangan Utara, Jakarta Selatan, 12260
<https://senafti.budiluhur.ac.id/>