

RANCANG BANGUN WEBSITE E-COMMERCE BERBASIS WORDPRESS DAN INTEGRASI PAYMENT GATEWAY METODE WATERFALL

WORDPRESS BASED E-COMMERCE WEBSITE DESIGN AND PAYMENT GATEWAY INTEGRATION WATERFALL METHOD

Gira Muhammad Nur Icharisma¹, Kamal Prihandani², Aji Primajaya³

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang
giramnk@gmail.com

ABSTRACT

Rizal Fire Shop is a store that sells various types of firefighting equipment, equipment and firefighter themed clothing located in Karawang. Rizal Fire Shop already uses WhatsApp and Martkeplace as online sales tools but there are several obstacles encountered when using 3rd party services, namely, feature limitations, such as limitations in terms of customization, stock management, competition between sellers can be very tight, which can make it difficult for Rizal Fire Shop to attract the attention of buyers, and avoid additional costs that may be charged by the platform, which can reduce Rizal Fire Shop's profits, pose risks if the platform experiences technical problems or changes to rules that harm sellers, from some of the obstacles Rizal Fire Shop faces can build their own brand and improve experience shopping customers. Based on the background that has been attached. Rizal Fire Shop decided to design a WordPress-based e-commerce website with the WooCommerce plugin and payment gateway integration with waterfall method.

Keywords: Wordpress, Woocommerce, Payment Gateway

ABSTRAK

Rizal Fire Shop adalah toko yang menjual berbagai jenis peralatan pemadam kebakaran, perlengkapan dan pakaian bertema pemadam kebakaran yang berlokasi di karawang. *Rizal Fire Shop* sudah menggunakan *WhatsApp* dan *Martkeplace* sebagai sarana penjualan online tetapi terdapat beberapa kendala yang dihadapi ketika menggunakan jasa pihak ke 3 yaitu, keterbatasan fitur, seperti keterbatasan dalam hal kustomisasi, manajemen stok, persaingan antar penjual dapat sangat ketat, yang dapat membuat sulit bagi Rizal Fire Shop untuk menarik perhatian pembeli, serta menghindari biaya tambahan yang mungkin dikenakan oleh platform, yang dapat mengurangi keuntungan Rizal Fire Shop, menimbulkan risiko jika platform tersebut mengalami masalah teknis atau mengalami perubahan aturan yang merugikan penjual, dari beberapa kendala yang dihadapi Rizal Fire Shop dapat membangun merek mereka sendiri dan meningkatkan pengalaman berbelanja pelanggan. Berdasarkan latar belakang yang sudah dilampirkan. *Rizal Fire Shop* memutuskan untuk merancang website e-commerce berbasis *WordPress* dengan plugin *WooCommerce* dan *integrasi payment gateway* dengan menggunakan metode waterfall.

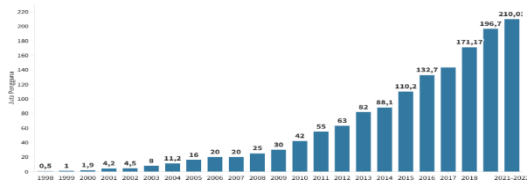
Kata Kunci: Wordpress, Woocommerce, Payment Gateway

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, internet telah menjadi salah satu media utama dalam berbagai aktivitas kehidupan manusia. Salah satu aktivitas yang semakin populer adalah berbelanja secara *online* atau *e-commerce*. Hal ini terlihat dari banyaknya *platform e-commerce* yang bermunculan dan semakin digunakan oleh masyarakat, baik untuk membeli produk-produk lokal maupun internasional.

Saat ini, penggunaan *e-commerce* semakin meningkat seiring dengan meningkatnya pengguna internet di

Indonesia. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada periode 2021-2022, terdapat 210,03 juta pengguna internet di Indonesia. Jumlah tersebut mengalami kenaikan sebesar 6,78% dibandingkan dengan periode sebelumnya yang mencapai 196,7 juta orang. Oleh karena itu, tingkat penetrasi internet di Indonesia saat ini mencapai 77,02% (Dimas Bayu, 2022).



Gambar 1. Grafik Penggunaan Internet di Indonesia

Sumber: APJII

Salah satu contoh untuk pembangunan *website e-commerce* adalah *WordPress*. *WordPress* adalah sebuah perangkat lunak *open source* untuk pengelolaan konten web yang sangat mudah digunakan dan dapat diintegrasikan dengan mudah, serta memiliki kebebasan dalam pola desain *Model View Controller* atau MVC (Williams, Damstra, & Stern, 2015). Sistem *WordPress* tersedia dalam berbagai bentuk, seperti berbasis web, desktop, dan mobile. Selain itu, perangkat lunak ini memiliki banyak kelebihan, seperti memiliki komunitas pengguna yang besar dan dinamis, banyaknya blog *WordPress* yang telah tersebar, tingkat keamanan yang tinggi, kemudahan dalam perubahan desain, kemudahan dalam penggunaan dan perawatan (Terada, 2017), serta dapat dikembangkan (Prelovac, 2009). *WordPress* juga memiliki banyak *plugin*, baik yang gratis maupun berbayar, yang menjadikannya salah satu aplikasi *open source* yang paling banyak digunakan untuk mengelola konten.

WooCommerce adalah sebuah *plugin WordPress* yang dapat membantu dalam membangun toko online. *Plugin* ini menggunakan sistem operasi dasar *WordPress* dan mengubahnya menjadi toko *e-commerce* yang sepenuhnya berfungsi. *WooCommerce* memberikan kemudahan dan keterjangkauan bagi UMKM untuk menjual produk dan layanan apa pun di situs web mereka. Dengan *WooCommerce*, pengguna dapat menjual produk fisik maupun digital, menerima pembayaran yang aman, mengelola inventaris, dan mengatur semua pajak secara otomatis (Editorial Team, 2022).

Duitku adalah sebuah *payment gateway* atau gerbang pembayaran digital yang memfasilitasi pengguna dalam

melakukan transaksi pembayaran secara online. Sebagai *payment gateway*, Duitku menyediakan berbagai metode pembayaran seperti transfer bank, kartu kredit, kartu debit, dan e-wallet. Pengguna dapat memilih metode pembayaran yang paling sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

Duitku memiliki fitur keamanan yang canggih untuk melindungi data dan transaksi pengguna, termasuk enkripsi SSL dan One-Time Password (OTP) untuk setiap transaksi. Hal ini memastikan bahwa transaksi pembayaran dilakukan dengan aman dan terhindar dari tindakan kejahatan siber.

SDLC atau System Development Life Cycle adalah sebuah metode yang digunakan dalam analisis dan pengembangan sistem. Metode ini bertujuan untuk memecah sistem menjadi beberapa komponen yang lebih kecil agar dapat lebih mudah dianalisis dan dikembangkan. Dalam SDLC, proses pengembangan sistem diatur dalam beberapa tahap, seperti perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan pemeliharaan (Sri Mulyani, 2016).

(Susanto dan Andriana 2016) Model waterfall adalah salah satu model dalam System Development Life Cycle (SDLC) yang sering digunakan. Dalam model pengembangan waterfall bersifat linear yang berarti setiap fase harus selesai terlebih dahulu sebelum memasuki fase berikutnya, mirip dengan air terjun (waterfall) yang mengalir dari atas ke bawah.

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah metode pemodelan bahasa visual yang digunakan dalam perancangan sebuah sistem berbasis objek (Rosa & Shalahuddin 2015). UML telah menjadi standar bahasa visualisasi, perancangan, dan dokumentasi sistem perangkat lunak. UML terdiri dari kumpulan konvensi pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan atau mendefinisikan sebuah sistem perangkat lunak dengan fokus pada objek-objek yang terkait dengan

sistem tersebut. Dengan menggunakan UML, para pengembang perangkat lunak dapat memvisualisasikan sistem yang mereka bangun dan memahami cara kerjanya secara lebih terperinci.

Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomenasosial (Bahrn, Alifah, dan Mulyono 2017).

Terdapat dua bentuk pertanyaan dalam skala likert, yaitu bentuk pertanyaan positif untuk mengukur skala positif, dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur skala negatif. Berikut adalah skor penilaian menggunakan skala likert untuk setiap pertanyaan dalam kuesioner.

Tabel 1. Skala Likert

Tingkat Kepuasan	Skala
Sangat Puas/Mudah/Jelas	4
Puas/Mudah/Jelas	3
Tidak Puas/Mudah/Jelas	2
Sangat Tidak Puas/Mudah/Jelas	1

Sumber : Suwandi dkk., t.t.)

Berdasarkan hasil data kuesioner, didapat persentase masing-masing jawaban dengan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{(\sum(N.R))}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Y :Nilai presentase yang dicari

X :Jumlah nilai kategori jawaban dikalikan dengan frekuensi ($\sum(N.R)$)

N :Nilai dari setiap jawaban

R : Frekuensi

Skor Ideal :Nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah sampel.

Kriteria interprasi skor berdasarkan rumus

1

Tabel 2. Persentase Penilaian

No	Persentase Penilaian	Interpretasi
1	0% - 19,99%	Sangat Tidak Baik
2	20% - 39,99%	Kurang Baik
3	40% - 59,99%	Cukup
4	60% - 79,99%	Baik
5	80% - 100%	Sangat Baik

Adapun tujuan dan manfaat dalam kegiatan penelitian ini sebagai berikut :

1. Merancang dan mengembangkan *website e-commerce* yang efektif dan efisien menggunakan platform *WordPress* dan *plugin WooCommerce*.
2. Mengintegrasikan fitur pembayaran yang aman dan efektif dalam *website e-commerce Rizal Fire Shop*.

Dengan adanya penelitian ini bisa menjadi referensi bagi penelitalainnya dalam bidang Rancang Bangun *Website E-commerce* berbasis *WordPress* dengan *Plugin Woocommerce* dan *Integrasi Payment gateway*.

1. Manfaat secara teoritis. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan referensi bagi pengembang *website e-commerce* berbasis *WordPress* dengan *Plugin Woocommerce* dan *Integrasi Payment gateway*. Penelitian ini memberikan gambaran tentang tahapan-tahapan pengembangan *website e-commerce* dengan menggunakan model *SDLC*, sehingga dapat membantu pengembang *website* dalam menentukan tahapan yang harus dilakukan dalam pengembangan *website e-commerce*.
2. Manfaat secara praktis. Penelitian ini dapat membantu pengusaha kecil yang ingin membangun *website e-commerce* berbasis *WordPress* dengan *Plugin WooCommerce* dan *Integrasi Payment Gateway*. Penelitian ini memberikan gambaran tentang bagaimana cara membangun *website e-commerce* dengan menggunakan *WooCommerce* dan Terintegrasi *Payment gateway* berbasis *WordPress*, sehingga pengusaha kecil dapat mengikuti tahapan-tahapan pengembangan yang telah diteliti dan diuji

METODE

Metode pengembangan perangkat lunak yaitu menggunakan *waterfall* yang berurutan dari *analysis*, *design*, *implementasi*, *testing* dan *maintenance*.

Adapun metodologi penelitian yang digunakan dalam Menyusun penelitian ini adalah melakukan pengumpulan data untuk penelitian, penulis melakukan beberapa metode-metode pengumpulan data, sehingga penulis mampu untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan sebagai sumber penelitian. Metode-metode tersebut adalah sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

1. Observasi
2. Wawancara
3. Studi Pustaka

Metode Pengembangan Sistem

1. Requirement Analysis
2. Design system
3. Development
4. Pengujian system

HASIL DAN PEMBAHASAN

wawancara dan studi pustaka yang telah dilakukan dan akan diterapkan di *website* Rizal Fire Shop.

Definisi Pengguna

Definisi pengguna menjelaskan seluruh pengguna yang terlibat dalam sistem dan kegiatan yang bisa dilakukan oleh pengguna di dalam sistem. Seluruh pengguna tersebut diperoleh dari hasil observasi didapatkan 2 pengguna yang merupakan admin dan customer. Identifikasi pengguna akan dijelaskan pada tabel 1

Tabel 3. Definisi Pengguna

No	Peran	Deskripsi
1	Admin	Peran admin adalah pemilik toko dan pengelola <i>website</i> . Peran admin dapat mengelola data-data <i>website</i> seperti produk, transaksi, dan customer
2	Customer	Peran customer adalah customer atau pelanggan. Peran customer yaitu bisa masuk <i>website</i> dengan login <i>website</i> , bisa mendaftar akun, melihat produk, memilih produk dan melakukan pembelian produk.

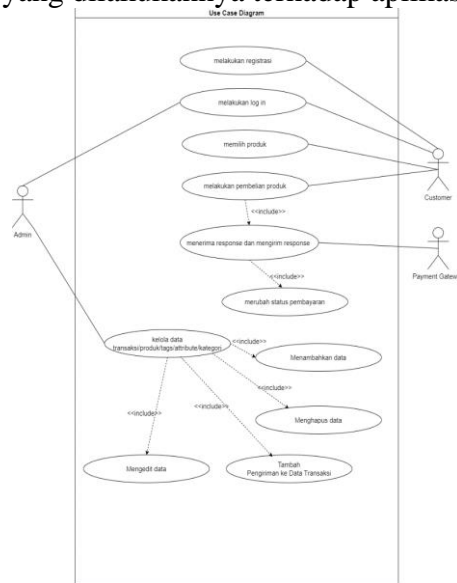
Kebutuhan Perangkat

- a. Hardware
Laptop untuk pembangunan *website e-commerce* dengan spesifikasi: Processor Intel Core i3, Memory RAM, Hardisk untuk penyimpanan data, Layar LCD 15,6 inch, Printer untuk mencetak laporan
- b. Software: Browser Microsoft edge
- c. Tools /Service: Hosting Service, CMS (*Content Management System*), *Plugin*, *Payment gateway*

Design System

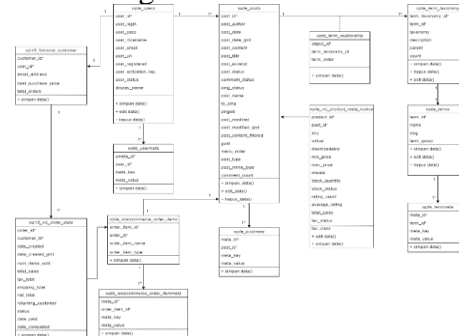
1. Use Case Diagram

Desain use case diagram merupakan scenario dari interaksi antara pengguna atau actor dengan sistem. Use case diagram menggambarkan hubungan antara pengguna atau aktor dan kegiatan yang dilakukannya terhadap aplikasi.



Gambar 1. Use Case Diagram

2. Class Diagram



Gambar 2. Class Diagram

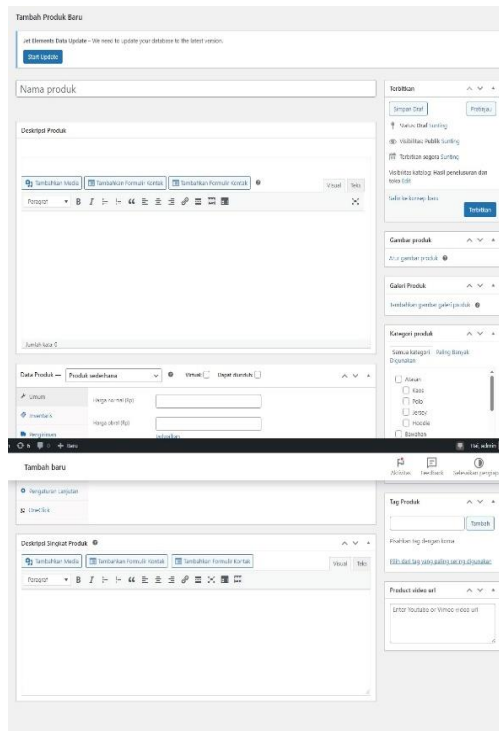
Tampilan Antar Muka

1. Halaman Log In Admin



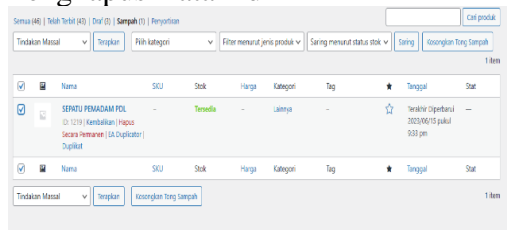
Gambar 3. Log In Admin

2. Menambahkan Data Admin



Gambar 4. Menambahkan Data Admin

3. Menghapus Data Admin



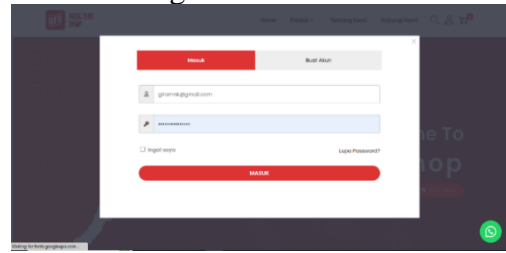
Gambar 5. Menghapus Data Admin

4. Mengedit Data Admin



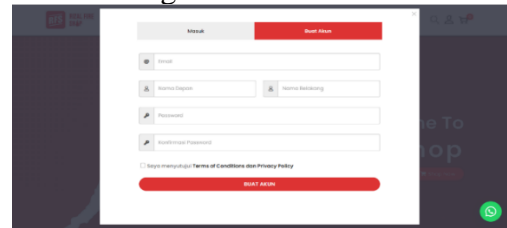
Gambar 6. Mengedit Data Admin

5. Halaman Log In Customer



Gambar 7. Halaman Log In Customer

6. Halaman Register Customer



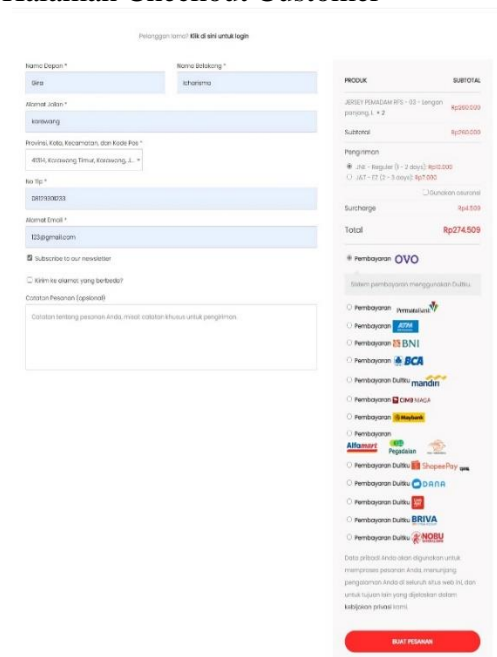
Gambar 8. Halaman Register Customer

7. Halaman Produk Customer



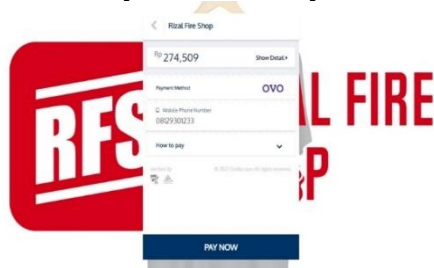
Gambar 9. Halaman Produk Customer

8. Halaman Checkout Customer



Gambar 10. Halaman Checkout Customer

9. Halaman Payment Gateway Customer



Gambar 11. Halaman Payment Gateway Customer

Testing

Pengujian aplikasi ini bertujuan untuk melakukan uji coba terhadap masing-masing fungsi yang terdapat pada aplikasi yang telah dibuat serta mengetahui jika terdapat kesalahan. Dengan menggunakan pengujian *alpha testing* dan *beta testing* berikut hasil dari pengujian aplikasi:

Alpha Testing

1. Testing Registrasi

Tabel 4. Testing Registrasi

Input	Planning	Response System	Result
Hasil Uji Data Normal			
Melakukan pembuatan akun pada halaman registrasi	Akun berhasil dibuat	Data registrasi berhasil disimpan	Sesuai
Hasil Uji Data Tidak Normal			
Tidak mengisi secara lengkap data pribadi	Muncul notifikasi "Lengkapi dengan benar/kolom belum diisi"	Muncul notifikasi "Lengkapi dengan benar/kolom belum diisi"	Sesuai

2. Testing Log In

Tabel 5. Testing Log In

Input	Planning	Response System	Result
Hasil Uji Data Normal			
email, password oleh admin/customer dengan benar	danMuncul tampilan index customer melakukan checkout/transaksi	Muncul tampilan index customer dapat melakukan checkout/transaksi.	Sesuai
Hasil Uji Data Tidak Normal			
Muncul notifikasi "email teregistrasi/pas sword salah".	Muncul notifikasi "email tidak teregistrasi/pas sword salah".	Muncul notifikasi "email tidak teregistrasi/pas sword salah".	Sesuai

3. Testing Memilih Produk

Tabel 6. Memilih Produk

Input	Planning	Response System	Result
Hasil Uji Data Normal			
Melakukan pencarian produk dan me-masukan kedalam keranjang	Muncul notifikasi "produk berhasil ditambahkan kedalam keranjang"	Muncul notifikasi "produk berhasil ditambahkan kedalam keranjang"	Sesuai
Hasil Uji Data Tidak Normal			
Jika produk mempunyai attribute salah satu attribute produk	Muncul notifikasi "Produk gagal ditambahkan ke keranjang, dari Pilih salah satu attribute produk"	Muncul notifikasi "Produk gagal ditambahkan ke keranjang, Pilih salah satu attribute produk"	Sesuai

4. Testing Checkout

Tabel 7. Testing Checkout

Input	Planning	Response System	Result
Hasil Uji Data Normal			
Melakukan checkout, form checkout, pengiriman, metode pembayaran diisi dan dipilih benar oleh customer	Mengalihkan ke halaman payment gateway untuk melakukan pembayaran order/transaksi	Mengalihkan ke halaman payment gateway untuk melakukan pembayaran order/transaksi	Sesuai
Hasil Uji Data Tidak Normal			
Jika salah satu input yang dibutuhkan tidak diisi dan dipilih oleh customer	Muncul notifikasi "Lengkapi dengan benar/kolom belum diisi"	Muncul notifikasi "Lengkapi dengan benar/kolom belum diisi"	Sesuai

5. Testing Pembayaran

Tabel 8. Testing Pembayaran

Input	Planning	Response System	Result
Hasil Uji Data Normal			
Melakukan pembayaran dengan benar sesuai dengan metode pembayaran yang dipilih	Mengalihkan ke halaman index dan memunculkan notifikasi "Pembayaran berhasil"	Mengalihkan ke halaman index dan memunculkan notifikasi "Pembayaran berhasil"	Sesuai
Hasil Uji Data Tidak Normal			
Tidak melakukan pembayaran selama 24 jam	Status order akan dirubah menjadi gagal	Status order akan dirubah menjadi gagal	Sesuai

6. Testing Menambahkan Data

Tabel 9. Testing Menambahkan Data

Input	Planning	Response System	Result
Hasil Uji Data Normal			
Isi data produk, kate-gori, tags dan lain-lain	Berhasil ditambahkan ke halaman pengeolahan data	Berhasil ditambahkan dan dialihkan ke halaman pengeolahan data	Sesuai
Hasil Uji Data Tidak Normal			
Tidak mengisi yang di-wajibkan untuk diisi	Memunculkan notifi-kasi kolom yang diwajibkan dengan tanda *	Memunculkan notifi-kasi kolom yang diwajibkan dengan tanda * ”	Sesuai

7. Testing Menghapus Data

Tabel 10. Testing Menghapus Data

Input	Planning	Response System	Result
Hasil Uji Data Normal			
Memilih yang akan dihapus dialog penghapusan data	Data dan dihapus dan dialihkan ke halaman pengeolahan data	Data berhasil dihapus dan dialihkan ke halaman pengeolahan data	Sesuai
Hasil Uji Data Tidak Normal			
Tidak mengkonfirmasi dialog penghapusan data	Data tidak berhasil dihapus dan dialihkan ke halaman pengeolahan data	Data tidak berhasil dihapus dan dialihkan ke halaman pengeolahan data	Sesuai

8. Testing Mengedit Data

Tabel 11. Testing Mengedit Data

Input	Planning	Response System	Result
Hasil Uji Data Normal			
Memilih yang akan diedit, lalu mengeditnya dan konfirmasi dialog edit data	Data berhasil diedit dan dialihkan ke halaman pengeolahan data	Data berhasil diedit dan dialihkan ke halaman pengeolahan data	Sesuai
Hasil Uji Data Tidak Normal			
Tidak mengkonfirmasi dialog edit data	Data tidak berhasil diedit dan dialihkan ke halaman pengeolahan data	Data tidak berhasil diedit dan dialihkan ke halaman pengeolahan data	Sesuai

9. Testing Tambah Pengiriman ke Data Transaksi

Tabel 12. Testing Tambah Pengiriman ke Data Transaksi

Input	Planning	Response System	Result
Hasil Uji Data Normal			
Memilih transaksi ber-status pembayaran berhasil, lalu menam-bahkan pengiriman dan konfirmasi dialog tambah pengiriman.	Data transaksi berhasil dan dialihkan ke halaman pengeolahan data	Data transaksi berhasil diedit dan dialihkan ke halaman pengeolahan data	Sesuai
Hasil Uji Data Tidak Normal			
Tidak mengkonfirmasi pengiriman.	Data transaksi tidak berhasil diedit dan dialihkan ke halaman pengeolahan data	Data transaksi tidak berhasil diedit dan dialihkan ke halaman pengeolahan data	Sesuai

Beta Testing

Pengujian beta melibatkan pengguna secara langsung dalam prosesnya. Kuesioner pengujian beta digunakan sebagai media alat oleh pengguna aplikasi untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi yang telah dibangun. Penilaian dari kuesioner tersebut akan dianalisis untuk mencapai kesimpulan tentang penerapan aplikasi yang telah dibangun. Kuesioner ini terdiri dari 6 pertanyaan yang menggunakan skala likert dari 1 hingga 4. Berikut adalah skor penilaian menggunakan skala likert untuk setiap pertanyaan dalam kuesioner.

Tabel 13. Beta Testing Customer

Responden	Nomor Pertanyaan						Total	Maks
	1	2	3	4	5	6		
1	4	4	3	3	3	4	21	24
2	4	4	3	4	4	3	22	24
3	4	3	3	3	3	3	19	24
4	4	4	4	4	4	4	24	24
5	3	3	3	3	3	3	18	24
6	4	4	4	3	4	4	23	24
7	4	4	4	3	3	4	22	24
8	3	4	3	3	4	3	20	24
9	4	4	3	3	4	3	21	24
10	3	4	4	3	3	4	21	24
11	4	4	3	4	3	4	22	24
12	3	3	3	3	3	3	18	24
13	4	4	3	3	4	4	22	24
14	3	3	3	3	3	3	18	24
15	4	4	4	4	4	4	24	24
16	4	4	3	3	3	3	20	24

17	4	4	4	4	4	4	24	24
18	4	3	4	3	3	3	20	24
19	4	4	4	4	4	4	24	24
20	4	3	4	4	3	3	21	24
21	4	4	4	4	4	4	24	24
Total							448	504

Terdapat enam pertanyaan dengan skor maksimal yang bisa diperoleh tiap responden adalah 24 point. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dengan menggunakan rumus persentase kelayakan, diperoleh persentase kelayakan dengan hitungan sebagai berikut.

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{448}{504} \times 100\% = 88.$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus 4.1, dari jumlah total penilaian dari responden dan total skor ideal, mendapatkan nilai 88.8% yang dimana penilaian "Sangat Baik".

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam rancang banung *website e-commerce* berbasis *WordPress* dan integrasi *payment gateway* untuk memudahkan pengalaman berbelanja pelanggan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi dengan *WordPress* menghasilkan aplikasi *website e-commerce* yang mudah dan efektif bagi pengguna hal itu didasarkan pada hasil beta testing dimana perhitungan ini didapat dari perhitungan dengan menggunakan metode skala likert, menghasilkan presentase kelayakan sebesar 88.8% yang dimana sangat baik.
2. Integrasi *payment gateway* memungkinkan pelanggan melakukan pembayaran dengan cepat dan aman serta memberikan fleksibilitas dalam memilih metode pembayaran yang diinginkan

DAFTAR PUSTAKA

Andika Fauzan Pratama., Anita Diana. (2021) "Implementasi *E-commerce* Dengan Content Management System *WordPress* Menggunakan

Woocommerce Pada Hopeandsoles.Id". Indonesia Journal Information System (Idealis). <https://doi.org/10.36080/idealis.v4i1.2769>.

Arief, & M. Rudianto. (2011). Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql" (ANDI, ed.). Yogyakarta: ANDI.

Asti, Chairunisa Dwinanda, Widhy Hayuhardika Nugraha Putra, dan Welly Purnomo. t.t. "Pengembangan *Website E-commerce* dengan Pemanfaatan Sistem *Payment gateway* Midtrans (Studi Kasus: Butik Rizza Collection)."

Bahrn, Suryadi, Suryani Alifah, dan Sri Mulyono. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web. 2(2).

Bayu Kurniawan. (2023). 13 Jenis-Jenis Diagram UML dan Contoh Gambarnya.

https://ilmuelektro.id/jenis-jenis-diagram-uml/#9_Object_Diagram diakses pada 13 April 2023

Benefita. (2023). Apa itu Hosting? Pengertian, Jenis, Fungsi, dan Cara Kerjanya.

<https://www.niagahoster.co.id/blog/hosting-adalah/> diakses pada 13 April 2023

Dimas Bayu. (2022). APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022.

<https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>. diakses pada 8 April 2023

Duitku, Pertanyaan yang sering ditanyakan".,

<https://www.duitku.com/frequently-asked-questions/#umum> diakses pada 12 April 2023

Editorial Team. (2022) "What Is WooCommerce and Why Should You Use It? ",,

<https://wpastra.com/woocommerce-tutorial/what-is-woocommerce/>. diakses pada 10 April 2023

- K.Patel, Savan, V.R. Rathod, and Jigna B. Prajapati. (2011). Performance Analysis of Content Management Systems Joomla, Drupal and WordPress. *International Journal of Computer Applications*. 21(4): 39–43. <https://doi.org/10.5120/2496-3373>.
- Muhammad Aldi Novriansyah., Eneng Tesly Navida., Rahman Zulkarnaen., Esa Nurfaizah., Somantri. (2022) "Sistem Penjualan Perikanan Menggunakan Woocommerce WordPress". SENTIMETER (Seminar Nasional Teknologi Informasi, Mekatronika dan Ilmu Komputer).
- Ningrum, Dwi Retno, Widhy Hayuhardhika Nugraha Putra, dan Welly Purnomo. t.t. "Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Bahan Baku berbasis Android pada Franchise Qopee."
- Novriansyah, Muhammad Aldi, Eneng Tesly Navida, Rahman Zulkarnaen, dan Esa Nurfaizah. (2022). Sistem Penjualan Perikanan Menggunakan Woocommerce Wordpress.
- Permoni, Sila, dan Atik Ariesta. t.t. Penjualan Online Pada Toko Friend Shoes Jkt Dengan Menggunakan Woocommerce.
- Pratama, Andika Fauzan, dan Anita Diana. (2021). Implementasi *E-Commerce* Dengan Content Management System Wordpress Menggunakan Woocommerce Pada Hopeandsoles.Id." IDEALIS : InDonEsiA journal Information Sys-tem 4 (1): 20–30. <https://doi.org/10.36080/idealism.v4i1.2769>.
- Rosa A.S., & Shalahuddin, M. (2015). "Kolaborasi Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek". Bandung: Informatika
- Salim, Andi Agus, Soni Fajar Surya Gumilang, dan Muhammad Azani Hasibuan. t.t. "Pengembangan Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Website Menggunakan Content Management System (Cms) Wordpress Pada Startup Hard-Craft.Id."
- Susanto, Rani, and Anna Dara Andriana. (2016). Perbandingan Model Waterfall Dan Prototyping Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Majalah Ilmiah UNIKOM* 14 (1). <https://doi.org/10.34010/miu.v14i1.174>.
- Suwandi, Edi, H Fitri Imansyah, H Dasril, dan Jln H Hadari Nawawi. t.t. (2019). Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome."
- Taylor, Allen G. (2019). *SQL for Dummies*. 9th edition. --For Dummies. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.
- Williams, B., Damstra, D., Stern, H. (2015). *Professional WordPress: Design and Development* (3rd Edition). Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- WordPress. "About WordPress"., <https://WordPress.org/about/> diakses pada 12 April 2023.