

Perancangan Prototipe Aplikasi Marketplace dan Company Profile Berbasis Web Pada UMKM Di Kota Depok

Indah Suryani¹, Muhammad Raulfie Al Adzani*², Muhammad Rizky Perdana³, Lukman Hakim⁴, Wilson Benedict Deppagoga⁵

^{1,*2,3,4,5}Universitas Bina Sarana Informatika

e-mail: ¹Indah.ihy@bsi.ac.id,

²19232531@bsi.ac.id,³19232375@bsi.ac.id,⁴19232271@bsi.ac.id,⁵19232148@bsi.ac.id

Abstrak - Adanya perubahan pola konsumsi masyarakat sebagai akibat dari pandemi global, telah menuntut UMKM di Indonesia untuk dapat responsif terhadap percepatan informasi. Namun secara umum UMKM masih kurang memiliki ketahanan dan fleksibilitas dalam menghadapi pandemi dan tuntutan global dikarenakan beberapa hal seperti tingkat digitalisasi yang masih rendah, kesulitan dalam mengakses teknologi dan kurangnya pemahaman tentang strategi bertahan dalam bisnis. Maka pada penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah prototipe aplikasi *marketplace* dan *company profile* untuk UMKM wilayah Depok guna mendukung digitalisasi usaha yang dijalankan oleh UMKM tersebut. Metode *prototype* diterapkan agar proses pengembangan berlangsung iteratif dengan melibatkan umpan balik pengguna secara aktif sehingga desain dapat disesuaikan dengan kebutuhan utama UMKM. Tahapan penelitian meliputi studi literatur, analisis kebutuhan, perancangan sistem (*ERD*, *LRS*, dan *wireframe*), implementasi *prototype* menggunakan Balsamiq dan Figma, serta pengujian dengan kuesioner. Hasil pengujian menunjukkan tingkat kepuasan rata-rata 70%–85%, dengan penilaian positif pada kemudahan navigasi, kejelasan ikon dan label, serta kelancaran proses *checkout*. *prototype* ini dinilai mampu meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan memperkuat branding UMKM. Dengan demikian, rancangan ini dapat dijadikan acuan dalam mengimplementasikan sistem digital UMKM di Kota Depok, meski diperlukan pengembangan lanjutan terkait optimalisasi performa dan pengayaan fungsionalitas untuk sepenuhnya mendukung kebutuhan bisnis di era ekonomi digital.

Kata kunci: UMKM; Prototipe; Web

Abstract - The change in people's consumption patterns as a result of the global pandemic has required MSMEs in Indonesia to be responsive to the acceleration of information. However, in general, MSMEs still lack resilience and flexibility in facing the pandemic and global demands due to several things such as the low level of digitalization, difficulties in accessing technology and a lack of understanding of business survival strategies. So this research aims to design a prototype marketplace application and company profile for MSMEs in the Depok area to support the digitalization of businesses run by these MSMEs. The prototype method is applied so that the development process takes place iteratively by actively involving user feedback so that the design can be adapted to the main needs of MSMEs. The research stages include literature study, needs analysis, system design (*ERD*, *LRS*, and *wireframe*), prototype implementation using Balsamiq and Figma, as well as testing using questionnaires. Test results show an average satisfaction level of 70%–85%, with positive ratings for ease of navigation, clarity of icons and labels, and smoothness of the checkout process. This prototype is considered capable of increasing operational efficiency, expanding market reach, and strengthening MSME branding. Thus, this design can be used as a reference in implementing the MSME digital system in Depok City, although further development is needed regarding optimizing performance and enriching functionality to fully support business needs in the digital economy era.

Keywords: MSMEs; Prototype; Web

PENDAHULUAN

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki peran penting dalam perekonomian Indonesia, dengan kontribusi besar terhadap PDB dan penyerapan tenaga kerja nasional (Bakrie et al., 2024). Di Kota Depok, sekitar 11.000 UMKM pada tahun 2022 menunjukkan potensi besar dalam mendukung ekonomi lokal. Namun, banyak UMKM di wilayah ini masih kesulitan memanfaatkan teknologi digital, khususnya penjualan online, akibat keterbatasan pemahaman

dan kesulitan dalam pengelolaan platform digital (Hanny et al., 2020), (Saputro et al., 2022).

Penelitian sebelumnya memberikan gambaran mengenai pentingnya pengembangan sistem berbasis web untuk mendukung digitalisasi. (Pohan & Mubarak, 2022) menemukan bahwa penerapan sistem berbasis web dengan fitur *e-commerce* dan *company profile* dapat membantu mengatasi kendala dalam pengelolaan data dan meningkatkan efisiensi pemasaran. Studi ini menggunakan metode *prototype* yang memungkinkan desain sistem dirancang sesuai kebutuhan pengguna dengan hasil

akhir berupa sistem yang mendukung promosi perusahaan secara digital.

Selaras dengan itu, Zuhri dkk pada tahun 2021 mengaplikasikan metode *prototype* untuk membangun sistem informasi penjualan *online* di Toko Herbal Pahlawan (Zuhri et al., 2021). Penelitian mereka menunjukkan bahwa penerapan sistem berbasis web tidak hanya mempermudah pengelolaan stok barang dan laporan penjualan tetapi juga memperluas pemasaran melalui digital branding. Hasil ini menegaskan bahwa digitalisasi berbasis web dapat menjadi solusi strategis untuk UMKM yang ingin meningkatkan efisiensi operasional dan jangkauan pasar.

Lebih lanjut, penelitian untuk memvalidasi efektivitas metode *prototype* dalam konteks Minimarket Aseng Muaro Jambi. Sistem informasi berbasis web yang mereka kembangkan berhasil mengatasi permasalahan seperti kesalahan pencatatan manual dan kurangnya integrasi data. Sistem ini memfasilitasi pengolahan data secara cepat dan akurat, sehingga mempermudah pembuatan laporan penjualan dan pembelian serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa sistem berbasis web yang terintegrasi dapat meningkatkan efisiensi bisnis, terutama pada sektor UMKM (Shobur & Andriyani, 2021).

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan sistem berbasis web dengan fitur *e-commerce* dan *company profile* dapat menjadi solusi strategis untuk mendukung digitalisasi UMKM. Penjualan online memberikan peluang besar bagi UMKM untuk bersaing di pasar global, meningkatkan efisiensi operasional, dan memperkuat hubungan dengan pelanggan melalui kemudahan metode pembayaran digital (Sabban et al., 2024). Selain itu, platform digital dapat meningkatkan pemasaran dan branding usaha serta produk UMKM. Dengan sistem yang dirancang UMKM dapat memanfaatkan teknologi digital untuk memperluas pasar, meningkatkan efisiensi, dan membangun hubungan yang lebih baik dengan pelanggan.

Sebagai solusi, diperlukan sebuah desain *prototype* sistem informasi berbasis website yang dirancang khusus untuk mendukung digitalisasi UMKM dengan fitur *company profile* dan penjualan online yang intuitif serta mudah digunakan. Website dipilih karena perannya yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari dan karena memiliki potensi besar dalam menjangkau pengguna secara luas (INDEF, 2024). Desain prototipe ini bertujuan untuk membantu UMKM Depok memperluas pasar mereka, meningkatkan daya saing, dan mengoptimalkan keberlanjutan usaha mereka di era digital.

Dalam penelitian ini, pendekatan metode *prototype* digunakan untuk merancang desain sistem informasi berbasis web. Metode ini memungkinkan

proses iterasi yang cepat, sehingga desain dapat terus disesuaikan berdasarkan umpan balik pengguna. Pendekatan ini memastikan bahwa desain prototipe yang dihasilkan relevan, mudah digunakan, dan benar-benar mendukung kebutuhan UMKM di Kota Depok. Dengan adanya desain prototipe ini, UMKM di Depok diharapkan dapat mulai memanfaatkan teknologi digital untuk memperluas visibilitas usaha mereka, mengelola penjualan secara efisien, dan meningkatkan daya saing mereka dalam menghadapi tantangan di era ekonomi digital.

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap objek penelitian, baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini guna mengidentifikasi kebutuhan UMKM di Kota Depok terkait kebutuhan promosi produk dan *company profile* via website dan proses transaksi penjualannya. Hasilnya menjadi dasar untuk menentukan fitur utama seperti manajemen data usaha, produk, dan transaksi.

2. Penyebaran Kuesioner

Untuk mendapatkan hasil analisa kebutuhan sistem yang lebih tepat sasaran, maka dilakukan penyebaran kuesioner terhadap sejumlah UMKM di Kota Depok.

3. Studi Pustaka

Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari dan mengkaji referensi teori dari berbagai sumber seperti buku dan jurnal ilmiah baik berupa media cetak maupun media elektronik.

B. Metode Pengembangan Sistem

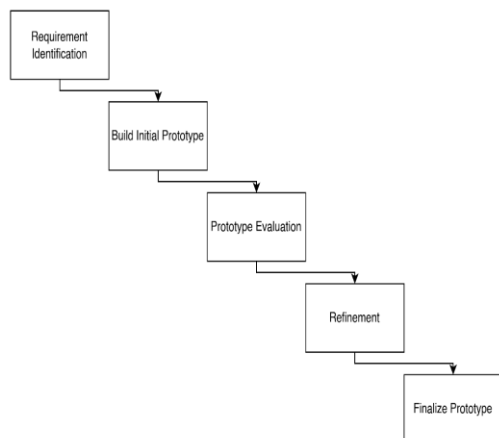
Sistem merupakan gabungan dari kumpulan elemen, komponen atau variabel yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Ridho & Maydianto, 2021). Sementara itu, sistem informasi sebagai sistem dalam organisasi memiliki fungsi untuk menangani transaksi harian dan memberikan dukungan manajemen melalui laporan yang relevan (Christian & Suhartini, 2019).

Salah satu pendekatan yang sering digunakan dalam perancangan sistem adalah metode *prototype*, metode ini sering digunakan sebagai dasar dalam pengembangan program atau perangkat lunak, baik untuk tujuan demonstrasi maupun sebagai bagian dari proses pengembangan (Muhyidin et al., 2020). Kelebihan metode ini adalah memungkinkan komunikasi yang baik antara pengembang dan pengguna, melibatkan pengguna secara aktif dalam proses pengembangan, serta memastikan sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka (Saputra et al., 2024) dan (Pricillia & Zulfachmi, 2021), metode ini juga memiliki kekurangan, seperti meningkatnya kompleksitas sistem jika ada penyesuaian berulang dan beban

kerja tambahan bagi programmer, serta kebutuhan biaya lebih besar jika ada pengembangan dan revisi (Wahyudin & Rahayu, 2020).

Adapun proses perancangan desain prototipe dalam penelitian ini menggunakan metode *Prototype*, dengan beberapa penyesuaian untuk menyesuaikan fokus pada pembuatan desain dengan menggunakan Figma, yang terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Kebutuhan
Tahap ini mengidentifikasi kebutuhan UMKM di Kota Depok terkait digitalisasi, khususnya fitur *company profile* dan penjualan *online*, melalui observasi, penyebaran kuesioner dan studi pustaka.
2. Pembuatan Purwarupa Awal
Purwarupa awal dirancang menggunakan Balsamiq dan Figma untuk menampilkan struktur dan antarmuka aplikasi, mencakup pembuatan *company profile*, katalog produk, dan transaksi *online*. Fokus diberikan pada navigasi intuitif dan desain yang sederhana.
3. Evaluasi Purwarupa
Purwarupa diuji langsung oleh pengguna untuk menilai kemudahan penggunaan dan relevansi fitur. Umpan balik digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan desain, seperti tata letak yang kurang efisien atau alur kerja yang membingungkan.
4. Penyempurnaan Purwarupa
Purwarupa disempurnakan di Figma berdasarkan masukan pengguna. Perbaikan meliputi optimalisasi navigasi, tata letak data usaha, dan pengelolaan fitur penjualan. Iterasi dilakukan hingga desain memenuhi kebutuhan UMKM.
5. Implementasi dan Pemeliharaan
Desain prototype akhir mencakup fitur utama seperti *company profile*, katalog produk, dan transaksi *online*. Dokumentasi meliputi alur pengguna dan elemen UI untuk dijadikan acuan dalam pengembangan sistem di masa depan.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 1. Alur Perancangan Prototipe

Pada Gambar 1. menunjukkan alur atau tahapan dari perancangan prototipe web yang dilakukan pada penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, metode *prototye* diimplementasikan dalam membuat rancangan prototipe web marketplace dan company profile bagi UMKM di Kota Depok.

A. Pengumpulan Kebutuhan

Pada upaya pengumpulan kebutuhan sistem, dilakukan dua langkah berupa analisis kebutuhan mengenai pengguna yang akan berinteraksi secara langsung dengan web tersebut.

Pada sistem ini dirancang untuk mendukung beberapa pengguna dengan kebutuhan dan akses yang berbeda, diantaranya:

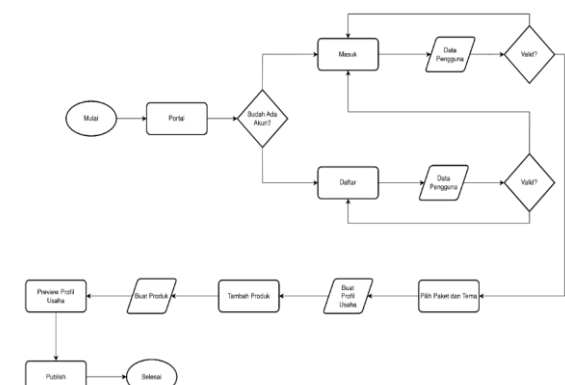
1. Petugas atau Admin
Bertanggung jawab mengelola data pada sistem, seperti pengguna, produk, dan transaksi. Admin memiliki akses penuh untuk memantau aktivitas dan memastikan kelancaran operasional aplikasi .
2. Pemilik Usaha atau UMKM
Dapat membuat dan memperbarui profil usaha, menambahkan katalog produk, serta memantau data transaksi untuk kebutuhan usaha.
3. Pelanggan
Memiliki akses untuk mencari produk atau usaha, melihat katalog, menambahkan produk ke keranjang belanja, dan menyelesaikan transaksi melalui fitur *checkout*.

B. Pembuatan Purwarupa Awal

Pada tahapan ini, dilakukan tiga desain berupa desain sistem, desain basis data dan desain wireframe.

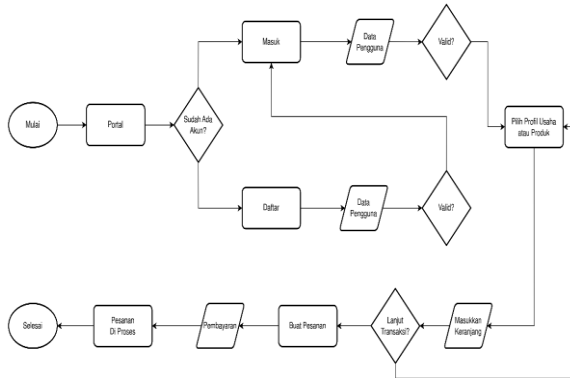
1. Desain Sistem

Awal rancangan dimulai dengan membuat sebuah *flowchart* untuk memvisualisasikan alur kerja sistem, mulai dari pengguna mengakses halaman beranda hingga menyelesaikan transaksi seperti terdapat pada Gambar 2. berikut.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 2. Flowchart Pendaftaran dan Pembuatan Company Profile

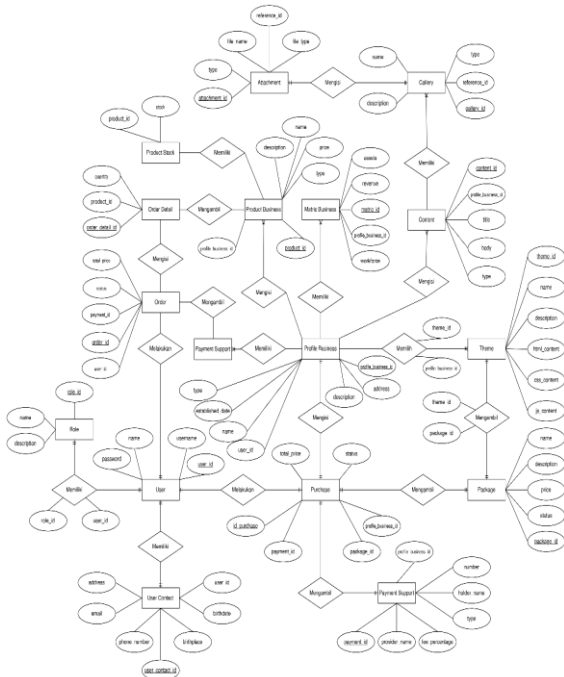
Gambar 2. di atas menjelaskan alur pendaftaran UMKM dalam sistem hingga profil usaha dapat diakses publik. Pelanggan kemudian dapat melihat profil dan melakukan transaksi. Alur pembelian dijelaskan pada Gambar 3. berikut.



Sumber: Hasil Penelitian(2024)
Gambar 3. Flowchart Penjualan pada Marketplace

2. Desain Basis Data

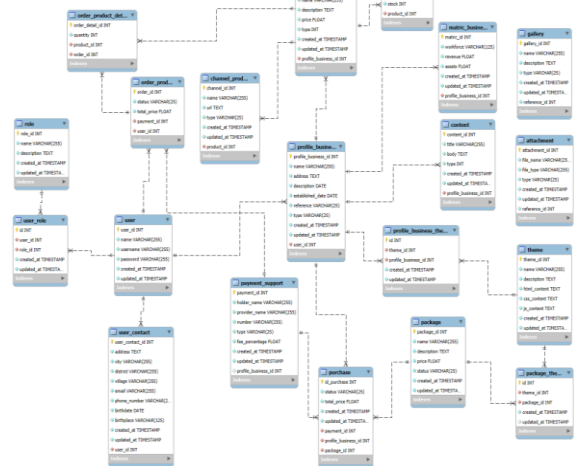
Tahapan berikut dilakukan untuk merancang kebutuhan basis data pada web yang akan dibangun. Pertama dilakukan dengan merancang desain basis data menggunakan diagram relasi entitas atau ERD seperti pada Gambar 4. berikut ini. *Entity Relationship Diagram (ERD)* digunakan untuk menggambarkan struktur data, sedangkan *Logical Record Structure (LRS)* membantu mendefinisikan pola data secara logis (Pulungan et al., 2022).



Sumber: Hasil Penelitian(2024)
Gambar 4. Rancangan Basis Data dengan ERD

Selanjutnya, rancangan dilanjutkan dengan membuat LRS (*Logical Relational Schema*), seperti

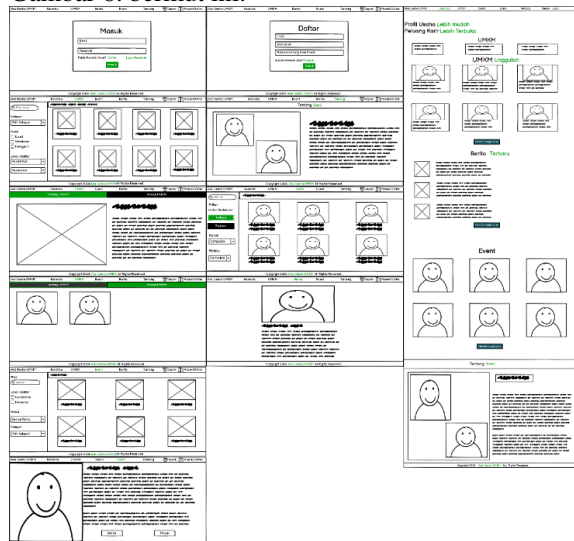
tertera pada Gambar 5. LRS dirancang untuk memetakan entitas dan atribut pada ERD menjadi tabel-tabel database beserta relasinya. LRS memastikan data terhubung dengan baik, mendukung pengolahan yang optimal, dan meminimalkan redundansi, sehingga mempermudah pengembangan dan pemeliharaan sistem.



Sumber: Hasil Penelitian(2024)
Gambar 5. Rancangan Basis Data dengan LRS

3. Desain Wireframe

Wireframe awal dirancang menggunakan Balsamiq untuk memberikan gambaran struktur dasar sistem, termasuk tata letak antarmuka pengguna dan alur navigasi antar halaman. Rancangan wireframe tersebut dapat dilihat pada Gambar 6. berikut ini.



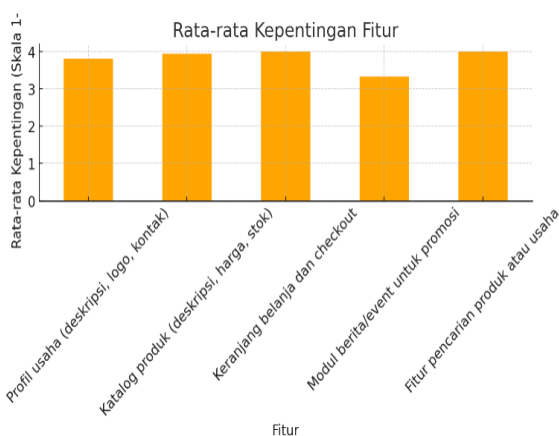
Sumber: Hasil Penelitian(2024)
Gambar 6. Rancangan Wireframe

C. Evaluasi Purwarupa

Salah satu upaya untuk dapat mengevaluasi fitur prioritas yang dibutuhkan pada prototipe web yang akan dibangun. Maka dilakukan penyebaran kuesioner terhadap UMKM di sekitar wilayah Kota

Depok dengan melibatkan 15 responden UMKM. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa fitur yang dianggap paling penting oleh responden adalah **keranjang belanja dan checkout**, serta **pencarian produk atau usaha**, keduanya dengan rata-rata nilai **4.0** pada skala 1 hingga 5. Selain itu, **katalog produk** juga mendapat nilai tinggi dengan rata-rata **3.93**. **Fitur profil usaha** memiliki rata-rata nilai **3.8**, sedangkan modul berita/event mendapatkan rata-rata nilai **3.33**.

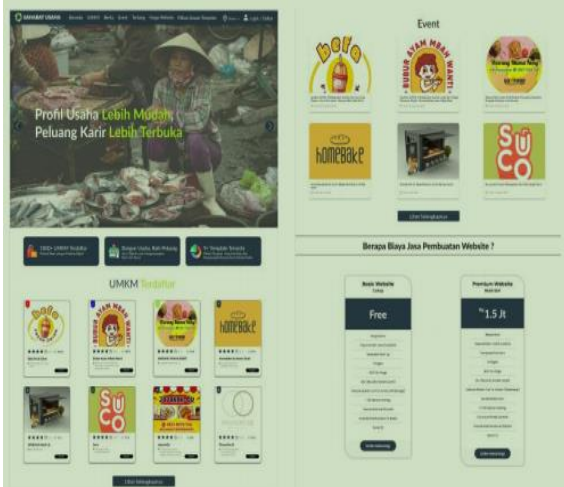
Berdasarkan Gambar 7. di bawah ini, menunjukkan bahwa fitur utama yang diinginkan UMKM meliputi keranjang belanja, pencarian produk, katalog produk, dan profil usaha. Maka fitur tersebut yang menjadi prioritas dalam perancangan prototipe ini.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

D. Penyempurnaan Purwarupa

Penyempurnaan purwarupa dilakukan dengan menggunakan aplikasi Figma. Berdasarkan catatan kebutuhan fitur prioritas dari umpan balik yang telah dilakukan. Pada tahap awal terdapat beberapa halaman tampilan dalam aplikasi ini yang akan ditampilkan sebagai berikut diantaranya tampilan halaman portal pada Gambar 8. berikut ini.

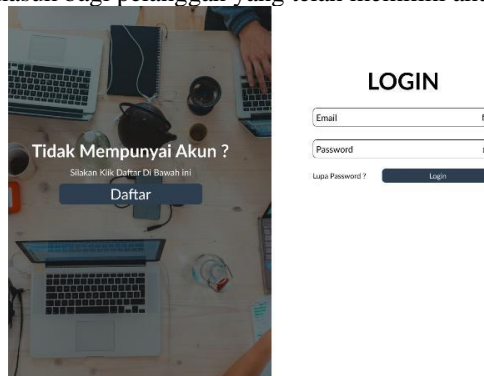


Sumber: Hasil Penelitian(2024)

Gambar 8. Tampilan Halaman Portal

Gambar 8. menunjukkan halaman awal web atau beranda web. Terdapat beberapa daftar UMKM yang telah bergabung dan memiliki halaman company profile dan laman marketplace nya masing-masing.

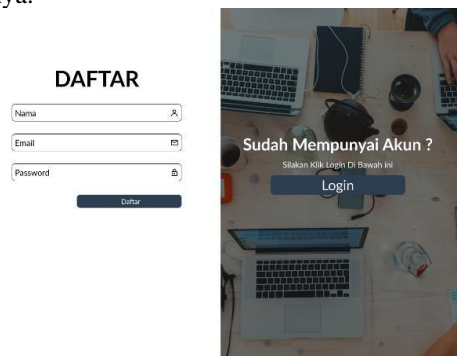
Selanjutnya pada Gambar 9. adalah halaman masuk bagi pelanggan yang telah memiliki akun.



Sumber: Hasil Penelitian(2024)

Gambar 9. Tampilan Halaman Masuk

Sedangkan pada Gambar 10. menunjukkan halaman daftar yang ditujukan bagi pelanggan yang belum memiliki akun untuk dapat mendaftarkan akunnya.



Sumber: Hasil Penelitian(2024)

Gambar 9. Tampilan Halaman Daftar

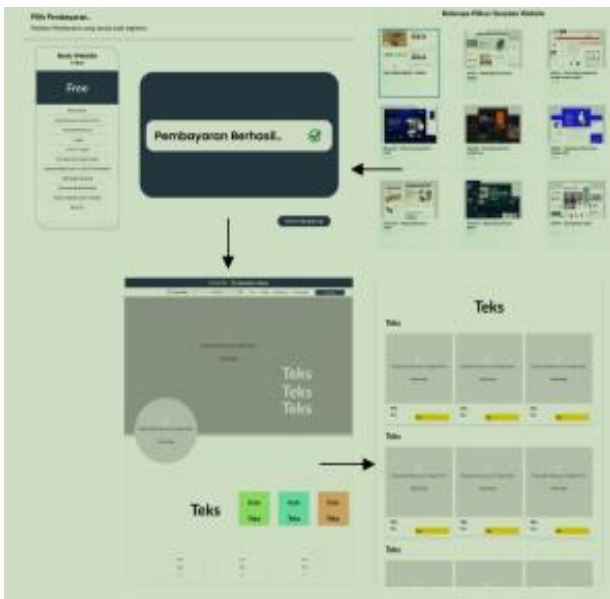
E. Implementasi dan Pemeliharaan

Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan tampilan secara lengkap dimulai dari fitur pembuatan profil usaha seperti yang terlihat pada Gambar 10. berikut.



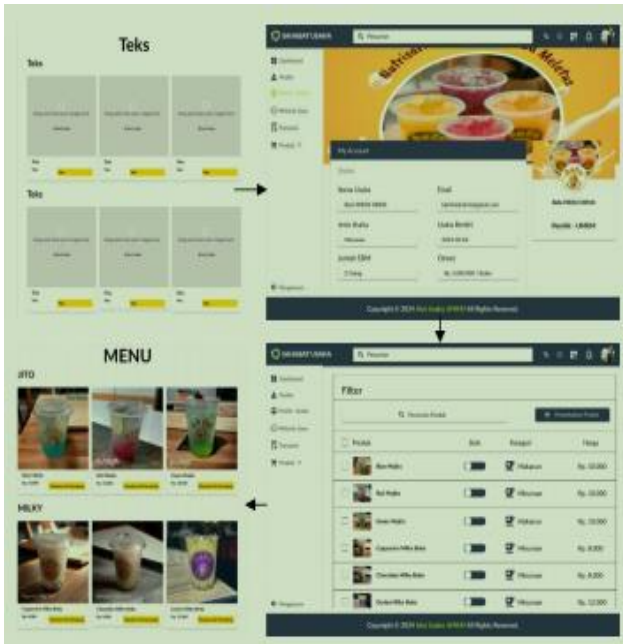
Sumber: Hasil Penelitian(2024)

Gambar 10. Tampilan Pembuatan Profil Usaha



Sumber: Hasil Penelitian(2024)
Gambar 11. Tampilan Pemilihan Tema *Company Profile*

Setelah memilih untuk mendaftarkan *company profile*nya, pelanggan kemudian dapat melakukan pemilihan tema untuk halaman *company profile* web usahanya seperti yang tampak pada Gambar 11 di atas.



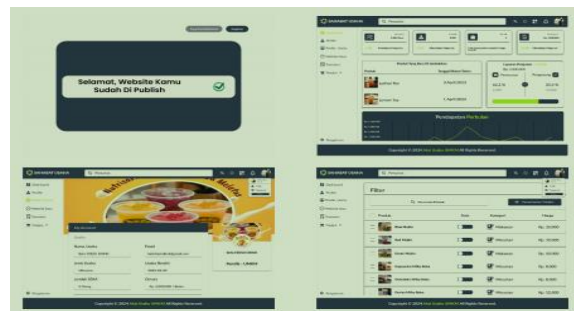
Sumber: Hasil Penelitian(2024)
Gambar 12. Tampilan Halaman Produk

Kemudian setelah memiliki web *company profile* usaha masing-masing, pelanggan dapat mengisikan produk apa saja yang akan dijual pada marketplace ini. Pelanggan dapat menentukan harga, stok dan juga kategori produknya. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 12. di atas.



Sumber: Hasil Penelitian(2024)
Gambar 13. Tampilan Halaman *Preview* dan *Publish Company Profile*

Jika merasa sudah siap atau ingin melihat tampilan sementara tampilan *company profile* yang sudah dibuat, pelanggan dapat memilih menu *preview*. Kemudian jika sudah yakin maka dapat pilih untuk *publish* seperti yang terlihat pada Gambar 13.



Sumber: Hasil Penelitian(2024)
Gambar 14. Tampilan Halaman *Dashboard*

Pada Gambar 14, dapat dilihat bahwa setelah memilih *publish* maka akan tampil halaman dashboard bagi masing-masing pelanggan. Akan muncul tampilan selamat bahwa web sudah *publish* dan dapat terlihat produk apa saja yang diujakan.



Sumber: Hasil Penelitian(2024)
Gambar 15. Tampilan Halaman *Keranjang*

Pada Gambar 15, merupakan halaman keranjang belanja dimana calon pembeli dapat memilih produk apa saja yang akan dibeli. Kemudian jika pembeli sudah yakin maka dapat melakukan checkout belanjaan seperti yang terlihat pada Gambar 16 berikut ini.



Sumber: Hasil Penelitian(2024)
Gambar 16. Tampilan Halaman Checkout

Kemudian tahap selanjutnya adalah melakukan pembayaran seperti yang tertera pada Gambar 17 berikut.



Sumber: Hasil Penelitian(2024)
Gambar 17. Tampilan Halaman Pembayaran

Pada tahap akhir juga dilakukan pengujian untuk mengevaluasi fungsionalitas, desain, dan kepuasan pengguna terhadap sistem yang dirancang. Pengujian ini melibatkan 10 responden, di mana evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner yang mencakup beberapa parameter, seperti frekuensi penggunaan, kemudahan navigasi, pemahaman ikon dan label, serta kemudahan penggunaan fitur utama aplikasi.

Tabel 1. Pengujian Kepuasan Pengguna

No	Aspek yang Diuji	Parameter Penilaian	Hasil Pengujian	Persentase Kepuasan
1	Frekuensi Penggunaan	Seberapa sering anda menggunakan aplikasi jenis ini?	Mayoritas menggunakan 1-3 kali seminggu	70%
2	Kemudahan Menu dan Fitur	Menu dan fitur dalam aplikasi mudah ditemukan dan diakses	Menu dan fitur mudah ditemukan	80%
3	Kemudahan Navigasi	Alur navigasi aplikasi terasa jelas dan tidak membingungkan	Navigasi jelas dan tidak membingungkan	80%
4	Pemahaman Icon dan Label	Icon dan label menu mudah dipahami dan sesuai fungsinya	Icon dan label sesuai fungsinya	80%
5	Kemudahan Penggunaan	Aplikasi terasa intuitif dan mudah digunakan	Aplikasi intuitif dan mudah digunakan	75%
6	Profil Usaha	Profil usaha yang ditampilkan lengkap dan informatif	Profil usaha cukup lengkap	80%
7	Informasi Profil	Informasi pada profil usaha mudah dibaca dan dipahami	Informasi mudah dibaca dan dipahami	75%

8	Tampilan Katalog Produk	Tampilan katalog produk menarik dan mudah dipahami	Katalog produk menarik	80%
9	Informasi Produk	Informasi produk (nama, harga, stok,) sudah lengkap	Informasi produk lengkap	80%
10	Kemudahan Keranjang Belanja dan Checkout	Menambah/menghapus produk dan checkout mudah dilakukan	Proses keranjang belanja dan checkout lancar	85%

Hasil pengujian pada Tabel 1. menunjukkan bahwa sistem *e-commerce* yang dirancang telah berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan tingkat kepuasan rata-rata antara 70%-85%. Fitur navigasi dinilai mudah digunakan, desain antarmuka dianggap menarik, dan fitur utama seperti keranjang belanja dan katalog produk berjalan optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa digitalisasi melalui pengembangan rancangan *prototype* aplikasi web dengan fitur *company profile* dan penjualan *online* mampu meningkatkan efisiensi operasional dan daya saing UMKM di Kota Depok. Metode *prototype* yang diterapkan memfasilitasi proses iterasi cepat dan keterlibatan pengguna secara aktif, sehingga desain dapat disesuaikan dengan kebutuhan utama UMKM, yaitu keranjang belanja, pencarian produk, katalog produk, dan profil usaha. Hasil uji coba dengan 10 responden menunjukkan tingkat kepuasan rata-rata 70%–85%, terutama pada kemudahan navigasi, kejelasan tampilan, dan proses *checkout*. Dengan demikian, rancangan prototipe ini layak dijadikan acuan untuk implementasi sistem digital UMKM yang lebih luas, khususnya di Kota Depok. Namun, diperlukan pengembangan lanjutan pada aspek optimalisasi performa, pengayaan fungsionalitas, serta inovasi fitur agar dapat sepenuhnya memenuhi dinamika kebutuhan pasar di era ekonomi digital.

REFERENSI

- Bakrie, R. M. R., Suri, S. A., Sahara, A., & Pratama, V. H. (2024). Pengaruh Kreativitas UMKM Serta Kontribusinya Di Era Digitalisasi Terhadap Perekonomian Indonesia. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 16(2), 82–88.
- Christian, A., & Suhartini. (2019). Implementasi Model Prototipe Pada Perancangan Sistem Informasi Inventaris (Studi Kasus SMP Yayasan Bakti Prabumulih). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 1(2), 1–10.
- Hanny, R., Syah, A., & Novita, D. (2020). Analisis Penggunaan E-Commerce Terhadap Peningkatan pendapatan Umkm Kuliner Kecamatan Sawangan - Depok. *Excellent : Jurnal Manajemen, Bisnis Dan Pendidikan*,

- 7(1), 56–68.
- INDEF, I. for D. of E. and F. (2024). *PERAN PLATFORM DIGITAL TERHADAP PENGEMBANGAN UMKM DI INDONESIA*.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal DIGIT*, 10(2), 208–219.
- Pohan, S. D., & Mubarak, M. H. (2022). *Volume 16 Nomor 2 , Juli 2022 IMPLEMENTASI E-COMMERCE DAN COMPANY PROFILE BERBASIS WEB PADA CV . ANDROMEDA MULTI SARANA JURNAL NUANSA INFORMATIKA*. 16, 48–54.
- Pricillia, T., & Zulfachmi. (2021). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD). *Bangkit Indonesia*, X(01), 6–12.
- Pulungan, S. M., Febrianti, R., Lestari, T., Gurning, N., & Fitriana, N. (2022). Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram Dalam Perancangan Database. *Jurnal EKonomi Manajemen Dan Bisnis (JEMB)*, 1(2), 143–147.
- Ridho, M. R., & Maydianto. (2021). Rancang Bangun Sistem Informas Point Of Sale dengan Framework Codeigniter Pada CV Powershop. *Journal Comasie*, 04(02).
- Sabban, N. D. M., Sabban, Y. P., & Arnida. (2024). Peran Sistem Informasi Manajemen dalam Pengambilan Keputusan Bisnis UMKM Berbasis E-Commerce. *Co-Value: Jurnal Ekonomi, Koperasi & Kewirausahaan*, 15(1).
- Saputra, R. W., Pirera, C. Q., & Verdana, V. V. (2024). Analisis Resiko Penggunaan Metode Waterfall Dan Prototyping Dalam Pengembangan Website. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(4), 4405–4410.
- Saputro, R. J., Maswir, & Amir, H. (2022). Tingkat Adopsi Penggunaan E - Commerce Oleh UMKM Pada Masa Pandemi di Kota Depok. *JAProf: Jurnal Administrasi Profesional*, 03(1), 1–7.
- Shobur, A. F., & Andriyani, L. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Metode Prototype Pada Minimarket Aseng Muaro Jambi Berbasis Web. *JOURNAL V-TECH (VISION TECHNOLOGY)*, 3(2), 92–103.
- Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review. *Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15, 119–133.
- Zuhri, A., Muhtadi, A., & Junaedi, L. (2021). Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan. *Journal of Advances in Information and Industrial Technology (JAIIIT)*, 3(1), 31–41.