

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

Analisis dan Perancangan merupakan proses penting dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang efektif. Pada penelitian “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tenun Ulos pada Toko Kembar Ulos Berbasis *Web*”. Berdasarkan penelitian ini, terdapat beberapa permasalahan penjualan yang telah dihadapi oleh Toko Kembar Ulos yaitu pada proses pemesanan yang masih bersifat manual, kesulitan dalam mendapatkan informasi mengenai produk dan jumlah stok, dan kesulitan dalam mempromosikan ulos kepada pelanggan yang berada jauh dari lokasi toko, sehingga penjualan kepada pelanggan di luar kota menjadi sulit dilakukan. Penulis menyarankan sistem informasi penjualan berbasis *web* sebagai solusi permasalahan tersebut dan mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara online (Sembiring et al., 2022). Dengan demikian, terdapat persamaan dari penelitian *website* SiTeras mengenai pengembangan sistem informasi berbasis *web* sebagai solusi untuk permasalahan, fitur transaksi, meningkatkan promosi dan pemasaran produk.

Dalam penelitian “Analisis Pengembangan UMKM Dalam Implementasi *e-commerce* untuk Meningkatkan Daya Saing Di Era Digital”. Penelitian di UMKM Kecamatan Koja, Kota Jakarta

menyarankan analisis dan implementasi *e-commerce* untuk meningkatkan daya saing di era digital. Hasil dari penelitian ini memberikan dampak positif termasuk peningkatan jangkauan pasar, efisiensi bisnis yang lebih baik, peningkatan *brand awareness*, dan peningkatan daya saing. Meskipun demikian juga terdapat kendala dalam hal teknis, modal, dan persaingan ketat pasar *online*. Cara mengatasi hambatan tersebut, penelitian ini merekomendasikan beberapa solusi, termasuk pelatihan dan edukasi tentang *e-commerce*, pemberian bantuan modal, dan fasilitas akses ke pasar *online* (Khoirul Anam, 2024). Dari penelitian ini terdapat persamaan tujuan yaitu meningkatkan daya saing UMKM melalui pemanfaatan teknologi digital. Dari kedua penelitian juga terdapat perbandingan dengan penelitian saya *website* SiTeras yaitu, pada penelitian *website* SiTeras menekankan pentingnya pengembangan sistem informasi berbasis *web* sebagai alat untuk meningkatkan efisiensi dan daya saing, sedangkan penelitian di Koja lebih menekankan pada aspek pelatihan dan dukungan modal untuk mengatasi hambatan dalam implementasi *marketplace*.

Pada penelitian “Perancangan *Prototipe* Aplikasi *Marketplace* dan *Company Profile* Berbasis *Web* Pada UMKM di Kota Depok” (Suryani et al., 2024). *Marketplace* berbasis *web* merupakan *platform* digital yang memungkinkan penjual dan pembeli melakukan transaksi jual beli produk atau jasa secara *online* melalui sebuah situs *web*. *Platform* ini menyediakan fitur seperti katalog produk, keranjang belanja, dan sistem pembayaran

digital untuk memfasilitasi proses transaksi secara efisien dan mudah diakses dari berbagai lokasi. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk merancang dan mengembangkan prototipe sistem *marketplace* berbasis *web* yang dapat membantu UMKM di Kota Depok dalam meningkatkan efisiensi operasional, memperluas pemasaran digital, serta mendukung promosi dan penjualan secara *online*.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Zakaria & Almanfaluthi, 2022) dengan judul Perancangan Visual *User Interface* Aplikasi *Marketplace* Jasa Desain “DEZIGNID”. Metode *Prototype* merupakan pendekatan dalam pengembangan sistem yang melibatkan model awal (*prototype*) dari sistem yang akan dikembangkan. *Prototype* pada penelitian ini menyajikan tampilan visual dari hasil perancangan aplikasi DEZIGNID yang dapat diakses melalui *browser* ponsel atau perangkat lain. Perancangan desain UI (*User Interface*) dengan mengutamakan tampilan yang simpel dan bersih, dan skema warna yang dominan dari DEZIGNID. Dari penelitian ini terdapat kesamaan pada penelitian *website* SiTeras yaitu menggunakan metode *prototype* sebagai pendekatan dalam pengembangan sistem. Dalam penelitian SiTeras, metode *prototype* digunakan untuk merancang sistem informasi penjualan UMKM, memungkinkan pengguna untuk terlibat dalam proses pengembangan dan memberikan umpan balik.

Dalam penelitian yang berjudul Sistem Informasi *Marketplace* Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Kabupaten Oku Selatan Berbasis

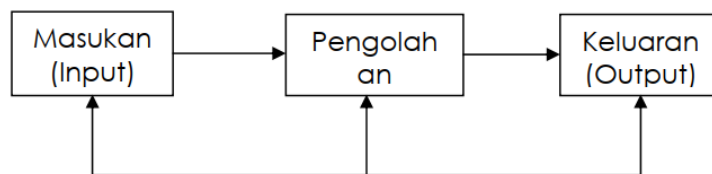
*Website*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun dan mengembangkan sistem informasi *marketplace* berbasis *website* yang dapat membantu UMKM di Kabupaten OKU Selatan dalam memasarkan produk mereka secara lebih efektif dan efisien, serta dapat mempermudah masyarakat dalam mencari dan membeli produk unggulan yang dipasarkan melalui sistem tersebut. Teknologi ini dapat menyimpan informasi tentang produk yang tersedia, melakukan pembayaran melalui transfer, dan melacak status pengiriman pesanan mereka, serta memberikan testimoni setelah menerima produk (Muhammad Faqih Muttaqin, 2022). Dari penelitian *marketplace* Kabupaten OKU selatan terdapat persamaan dengan penelitian *website* SiTeras yaitu pemasaran secara *online*, dan terdapat perbandingan dalam perancangan sistem yaitu pada website SiTeras menggunakan metode *Prototype* yang menghasilkan desain *UI/UX* dengan melibatkan pengguna secara langsung.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Analisis Sistem**

Analisis sistem adalah tahap awal metode pengembangan sistem dan digunakan untuk mengidentifikasi masalah, kebutuhan, dan tujuan sistem yang sedang dibangun. Proses ini mencakup pemahaman yang mendalam tentang masalah yang dihadapi pengguna dan bagaimana sistem dapat memberikan solusi yang efektif (Rifqi Nurfakhrurozi et al., 2023). Pada hal analisis sistem, mencakup indentifikasi kebutuhan, pengumpulan data, dan evaluasi untuk

menemukan solusi yang tepat dari permasalahan yang ditemukan (Muhammad Ikhsan; Hafizah Hanim; Dede Fausi, 2023). Analisis sistem dijelaskan sebagai salah satu tahapan inti dalam pengembangan sistem informasi yang berfokus pada proses identifikasi masalah, kebutuhan, dan peluang perbaikan sistem melalui pendekatan terstruktur dan penggunaan alat bantu pemodelan, sebelum melangkah ke tahap perancangan dan implementasi sistem. Tahapan ini sangat penting dikarenakan menjadi dasar dalam merancang sistem baru yang lebih efektif dan efisien sesuai kebutuhan pengguna (Ilka Zufria, 2022).



Gambar 2. 1 Model Sistem

Berdasarkan model sistem diatas, komponen utama yang dianalisis meliputi:

- a) *Input* (Masukan) adalah data yang masuk ke sistem
- b) *Process* atau pengolahan merupakan cara data diolah dalam sistem.
- c) *Output* atau keluaran adalah hasil dari proses pengolahan sistem.
- d) *Feedback* atau balikan yang merupakan mekanisme pengendalian untuk memastikan sistem berjalan sesuai tujuan.

## 2. Perancangan

Perancangan adalah proses dimana pembuatan rancangan awal dari suatu sistem, yang bertujuan untuk mempermudah pengembangan sistem dengan mengevaluasi fitur dan fungsi yang akan disediakan. Perancangan dilakukan setelah analisis kebutuhan dan mencakup pembuatan model *prototype* yang akan diimplementasikan (Lailatul Akmal 2023). Perancangan sistem adalah proses untuk membuat dan merancang sistem baru yang mencakup identifikasi, struktur data, dan tampilan sistem perangkat lunak dasar yang dapat melakukan tahap berikutnya (Reza et al., 2022). Pada perancangan sistem terdapat komponen atau struktur utama sebagai berikut (Azis, 2022).

Tabel 2. 1 Komponen atau Struktur Perancangan

Komponen	Penjelasan
Input	Data atau informasi yang masuk ke dalam sistem, baik dari pengguna maupun dari sistem lain.
Proses	Melakukan pengolahan data yang dilakukan oleh sistem agar dapat menghasilkan output yang diinginkan.
Output	Hasil akhir dari suatu proses sistem, yang berupa informasi atau data yang dibutuhkan oleh pengguna.
Database	Tempat penyimpanan data yang digunakan oleh sistem.

Kontrol	Mekanisme pengendalian untuk menjamin sistem berjalan sesuai dengan tujuan dan menghindari kesalahan.
Jaringan	Infrastruktur yang menghubungkan komponen-komponen sistem, terutama jika sistem berjalan secara terdistribusi atau online.
Perangkat keras	Perangkat fisik yang digunakan untuk menjalankan sistem (server, komputer, dan perangkat pendukung lainnya).

### 3. Penjualan *Online* UMKM

Sebuah program bernama Sistem Informasi Penjualan *Online* merupakan *platform* yang memungkinkan untuk transaksi jual beli produk atau layanan melalui internet. Sistem ini mengintegrasikan berbagai komponen untuk memfasilitasi proses penjualan produk UMKM, pesanan hingga pembayaran dan pengiriman. Sistem informasi penjualan *online* tidak hanya mempermudah proses transaksi, tetapi juga meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan secara keseluruhan (Imannudin Akbar et al., 2023).

Berikut adalah beberapa elemen dari sistem informasi penjualan *online*:

- a) Antarmuka pengguna

Sistem penjualan *online* biasanya memiliki antarmuka yang ramah pengguna untuk pelanggan dan manajer cabang. Pelanggan dapat dengan mudah mencari produk, pesanan, dan pembayaran *online*.

b) Manajemen produk

Sistem ini memungkinkan untuk pengelolaan inventaris produk, termasuk penambahan, pengeditan, dan penghapusan produk. Informasi tentang stok, harga, dan deskripsi produk mudah diakses.

c) Proses pembayaran

Sistem informasi penjualan online menawarkan berbagai metode pembayaran, seperti kartu kredit, transfer bank, dll. Untuk memfasilitasi pelanggan saat menyelesaikan transaksi.

d) Pengelolaan pesanan

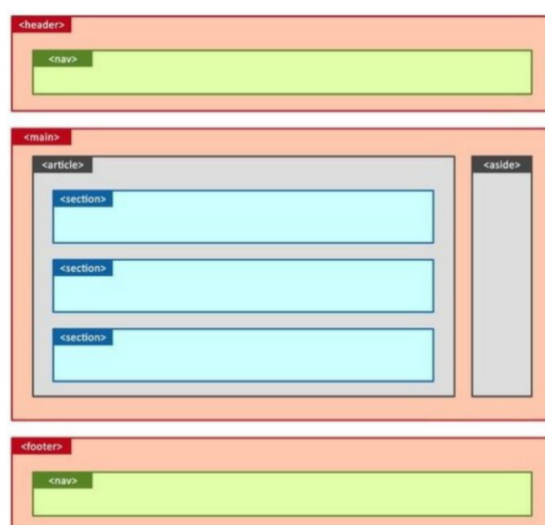
Setelah pembayaran, sistem mengelola konfirmasi, pengemasan, dan pesanan pelanggan termasuk produk pengiriman.

e) Analisis data

Sistem ini sering dilengkapi dengan alat analisis yang memungkinkan pemilik untuk memantau kinerja penjualan, memahami perilaku pelanggan, dan membuat keputusan strategis berdasarkan data yang diperoleh.

#### 4. *Website*

*Website* adalah halaman-halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet dengan menggunakan *browser*. *Website* dapat berisi tentang *teks*, gambar, video, animasi, dan elemen lainnya yang sesuai dengan konten. *Website* memiliki beberapa fungsi yang paling utama dan berkaitan dengan penelitian ini yaitu terkait dengan fungsi transaksi (Sulistiani, 2018). *Website* dapat digunakan sebagai sarana transaksi bisnis, misalnya toko *online*, pembayaran digital, dan layanan pemesanan. *Website* memiliki manfaat yang antara lain sebagai media informasi, komunikasi, promosi, transaksi bisnis, dan pusat data yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Rerung, 2018). Sebuah *website* terdiri dari berbagai elemen yang bekerja sama untuk menyajikan informasi layanan, atau interaksi kepada pengguna. Berikut adalah struktur atau komponen utama sebuah *website* seperti pada gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Struktur Utama *Website*

(Hasugian et al., 2025)

a) Komponen *Front-End* (Antarmuka Pengguna)

Bagian yang berinteraksi langsung dengan pengguna.

- 1) *Header* merupakan bagian atas website yang biasanya berisi logo, menu, navigasi, dan elemen branding.
- 2) Menu navigasi dapat memudahkan pengguna untuk berpindah antar halaman.
- 3) *Hero section* merupakan bagian utama di *homepage* yang menampilkan pesan utama atau promosi.
- 4) *Content Area* yang berisikan teks, gambar, video, dan elemen lainnya.
- 5) *Footer* merupakan bagian bawah *website* yang biasanya berisi informasi kontak, hak cipta, dan tautan penting lainnya.

b) Komponen *Back-End* (Fungsi dan Sistem *Website*)

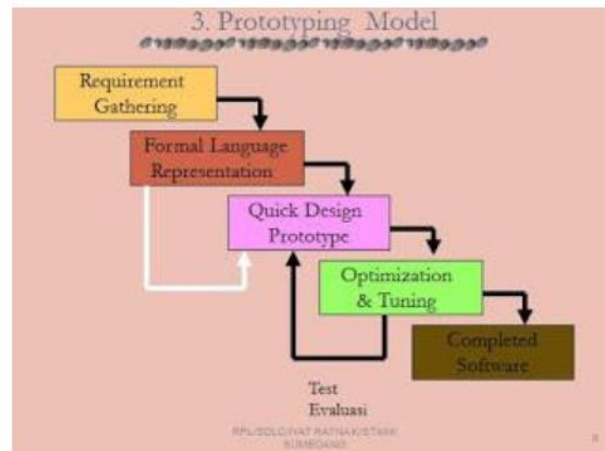
Bagian yang bekerja di belakang layar untuk menjalankan *website*.

- 1) *Database* digunakan sebagai tempat penyimpanan data seperti pengguna, artikel, atau produk.
- 2) *Server* dan *Hosting* menyediakan tempat untuk menyimpan dan menjalankan *website*.
- 3) Sistem Manajemen Konten (CMS) seperti *WordPress*, *Joomla* atau *Drupal* yang dapat memudahkan pengelolaan konten.

- 4) *Framework* dan Bahasa Pemrograman seperti HTML, CSS, Java Script, PHP, Python atau Node.js untuk membangun *website*.

## 5. Metode *Prototype*

Metode *prototype* adalah pendekatan untuk pengembangan sistem di mana model awal (*prototype*) sistem dikembangkan. Metode ini bersifat berorientasi pengguna, yang sangat bergantung pada umpan balik dari pengguna akhir untuk membentuk pengembangan sistem, dimana dapat membantu meminimalkan risiko dan biaya sistem yang mungkin tidak memenuhi kebutuhan pengguna (Riyanti et al., 2024). Metode ini melibatkan informasi kebutuhan pelanggan, membuat rancangan, dan melakukan uji coba. Metode *prototype* mempunyai kemampuan untuk mengidentifikasi risiko dan *bug* dengan lebih mudah, serta memenuhi kebutuhan yang belum terperinci (Sulaksana et al., 2023). Metode *prototype* mempunyai tahapan yaitu, tahapan identifikasi kebutuhan, mengembangkan *prototype*, menggunakan sistem atau evaluasi oleh pelanggan, pengkodean sistem, dan menguji sistem (Hartono, 2021). Metode *prototype* mempunyai beberapa tahapan antara lain sebagai berikut:



Gambar 2. 3 Tahapan Metode Prototipe  
(Hartono, 2021)

#### Tahapan Metode *Prototyping*

##### a) *Requirement Gathering*

Pada tahapan ini *user* dan analis melakukan pertemuan untuk mendeskripsikan mengenai kebutuhan dari aktivitas yang *user* lakukan. Analis harus dapat memahami yang dimaksud dari deskripsi user yang diajukannya tersebut.

##### b) *Formal Language Representation*

Hasil dari deskripsi mengenai kebutuhan pengguna, dijadikan sebagai dasar konsep pembuatan sistem, kemudian pada tahapan ini analis juga menjadikan spesifikasi yang telah diperoleh menjadi konsep yang mudah dimengerti.

##### c) *Quick Design Prototype*

Analis melakukan perencanaan dan pemodelan secara cepat berupa rancangan cepat dan kemudian akan memulai konstruksi pembuatan *prototype*.

d) *Optimization and Tuning*

Pada tahapan ini program dibuat berdasarkan *prototype* yang telah diajukan dan disetujui bersama.



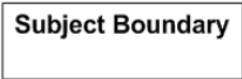

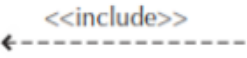
e) *Complete Software*


Pada tahapan ini program telah disetujui oleh *user* dan selanjutnya dapat dikembangkan atau diimplementasikan.

## 6. UML (*Unified Modeling Language*)

UML (*Unified Modeling Language*) merupakan bahasa pemodelan yang digunakan untuk merancang aplikasi berbasis objek. UML mencakup berbagai diagram, seperti *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, dan lainnya yang membantu dalam analisis dan perancangan sistem (Fitrani & Puspitaningrum, 2023). UML diagram adalah alat penting dalam pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk menggambarkan struktur dan perilaku sistem. UML menyediakan berbagai jenis diagram yang melayani berbagai tujuan dalam pengembangan perangkat lunak (Chen et al., 2022). UML digunakan untuk memodelkan sistem secara visual, sehingga memudahkan pengembang memahami struktur, alur kerja, dan interaksi antar aktor serta proses bisnisnya. Pada *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram* terdapat simbol-simbol antara lain:

a) *Use Case*

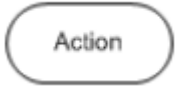



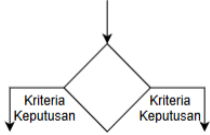
Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Actor merupakan orang yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Use Case</i>	Use Case adalah gambaran fungsional sistem yang menjelaskan interaksi antara aktor dengan sistem itu sendiri.
	<i>Subject Boundary</i>	<i>Subject boundary</i> digunakan untuk memperjelas batasan dan cakupan sistem yang sedang dimodelkan.
	<i>Association Relationship</i>	<i>Association Relationship</i> adalah penghubung antara kelas dalam sistem, yang penting untuk memahami arsitektur dan desain perangkat lunak.
	<i>Include Relationship</i>	<i>Include Relationship</i> adalah hubungan

		terarah antara dua <i>use case</i> .
	<i>Extend Relationship</i>	<i>Extend Relationship</i> digunakan untuk menambahkan perilaku opsional khusus ke dalam <i>use case</i> yang sudah ada tanpa mengubah <i>use case</i> dasar.

Gambar 2. 4 *Use Case Diagram*

(Indriyani et al., 2019)


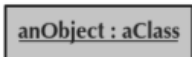


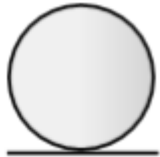


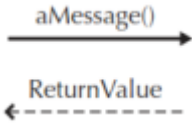
b) *Activity Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Action</i>	<i>Action</i> merupakan sebuah aktivitas yang mempresentasikan sebuah langkah tugas tunggal yang dilakukan dalam suatu proses kerja sistem.
	<i>Control Flow</i>	Menunjukkan urutan alur sistem.
	<i>Initial Node</i>	Digunakan untuk menggambarkan awal dari alur kegiatan.
	<i>Final-activity Node</i>	Digunakan untuk akhir atau menghentikan semua alur kontrol dan alur objek dalam suatu aktivitas.
	<i>Decision Node</i>	Digunakan untuk memastikan aliran kontrol atau aliran objek hanya turun satu jalur.

Gambar 2. 5 *Activity Diagram*

(Indriyani et al., 2019)

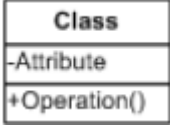
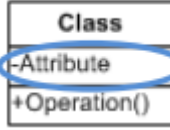
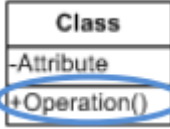

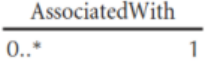
c) *Sequence Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Orang atau sistem yang mempunyai manfaat dan berada di luar sistem.
	<i>Object</i>	Berpartisipasi dalam suatu urutan dengan mengirim atau menerima pesan.
	<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan tampilan program.
	<i>Control Class</i>	Menggambarkan Controller.
	<i>Entity Class</i>	Menggambarkan class
	<i>Lifeline</i>	Menunjukkan kehidupan suatu objek selama suatu urutan.
	<i>Execution Occurrence</i>	Menunjukkan kapan suatu objek mengirim atau menerima pesan.
	<i>Message</i>	Menyampaikan informasi dari satu objek ke objek lainnya.

Gambar 2. 6 Sequence Diagram

(Indriyani et al., 2019)

d) *Class Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Digunakan untuk representasi dari sebuah konsep yang memiliki atribut dan operasi.
	<i>Attribute</i>	Data yang dimiliki oleh sebuah kelas yang menggambarkan informasi yang disimpan oleh objek dari kelas tersebut.
	<i>Operation</i>	Fitur perilaku yang menjelaskan fungsi yang dapat dijalankan oleh objek dari sebuah kelas.
	<i>Generalization</i>	Digunakan untuk mewakili hubungan yang sejenis dari beberapa kelas.
	<i>Association</i>	Digunakan untuk mewakili antara beberapa kelas, yang dilabeli menggunakan nama peran.

Gambar 2. 7 *Class Diagram*

(Indriyani et al., 2019)

## **7. Dokumen SRS (*Software Requirement Specification*)**

Dokumen SRS (*Software Requirement Specification*) merupakan dokumen penting dalam pengembangan perangkat lunak yang menjelaskan secara rinci persyaratan yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dibangun. Penyusunan SRS dilakukan setelah pengumpulan data dari pengguna melalui metode seperti wawancara, observasi, dan tinjauan pustaka (Kasus et al., 2024). Dokumen SRS mencakup berbagai aspek seperti tujuan, ruang lingkup, fungsi produk, karakteristik pengguna, dan persyaratan lainnya (Rezkita & Kurniawan, 2022).

### C. Keaslian Penelitian

Tabel 2. 2 Keaslian Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
1.	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tenun Ulos pada Toko Kembar Ulos Berbasis <i>Web</i>	Sembiring et al. (2022), Jurnal Teknik Informatika Kaputama	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendesain sistem informasi penjualan online tenun ulos di toko Kembar Ulos Berbasis web.	Dari hasil penelitian Toko Kembar Ulor mampu menganalisis dan merancang sistem informasi penjualan online yang berbasis website. sistem informasi penjualan berbasis web sebagai solusi permasalahan tersebut dan mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara online.	Terdapat saran dari penelitian ini yaitu penting untuk mengembangkan sistem secara berkelanjutan agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang terus berubah.	Penelitian ini menggunakan metode SDLC ( <i>System Development Life Cycle</i> ) untuk perancangan sistem dan objek penelitian di Toko kembar ulos Medan. Penelitian ini tidak menghasilkan dokumen SRS.
2.	Analisis Pengembangan	Anam Khoirul, Sri Yanthy Yosepha.	Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan	Penelitian ini memberikan	Saran dari penelitian ini adalah	Penelitian ini menggunakan

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	UMKM Dalam Implementasi <i>E-Commerce</i> untuk Meningkatkan Daya Saing Di Era Digital	(2024), jurnalmanajemen	secara mendalam tentang potensi dan tantangan pengembangan UMKM melalui implementasi e-commerce di Kecamatan Koja.	kesimpulan bahwa implementasi e-commerce secara signifikan meningkatkan pengembangan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) di Kecamatan Koja, Jakarta Utara, dengan memberikan manfaat seperti penungkatan jangkauan pasar, efisiensi bisnis, dan daya saing.	melakukan pelatihan e-commerce secara rutin untuk meningkatkan literasi digital UMKM dan meningkatkan akses ke pasar online melalui kemitraan dan platform digital.	pendekatan kualitatif yang mendalam tetapi terbatas secara statistik. Perbedaan lain ada pada objek penelitian yang dilakukan di UMKM Kecamatan Koja.
3.	Perancangan Prototipe Aplikasi Marketplace dan Company Profile Berbasis Web Pada	Indah Suryani, Muhammad Raulfie Al Adzani, Muhammad Rizky Perdana, Lukman	Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis web yang dapat meningkatkan	Penelitian ini mampu mendukung UMKM di Depok. Sistem ini meningkatkan efisiensi operasional,	Pengembangan fitur tambahan yang inovatif agar sistem lebih kompetitif dan memenuhi	Pada penelitian ini memiliki perbedaan di bagian objek penelitian yaitu:

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	UMKM di Kota Depok	Hakim, Wilson benedict Deppagoga, Journal of Accounting Information System, 2024	efisiensi operasional, memudahkan pengelolaan data usaha, produk, dan transaksi, serta memperluas pemasaran bagi UMKM di Kota Depok.	memudahkan pengelolaan data, dan memperluas pemasaran digital. Fitur-fitur utama seperti keranjang belanja, pencarian produk, katalog, dan profil usaha mendapat kepuasan pengguna 70-85%, menandakan sistem ini relevan dan mudah digunakan.	kebutuhan pengguna secara lengkap, serta melakukan evaluasi dan pembaruan secara berkala.	UMKM di Kota Depok
4.	Perancangan Visual <i>User Interface</i> Aplikasi <i>Marketplace</i> Jasa Desain "DEZIGNID"	Karen Gracia Zakaria, Betha Almanfaluthi, Jurnal Desain Komunikasi Visual, Vol. 2 No., 2022	Tujuan dari penelitian, untuk merancang dan mengembangkan prototype aplikasi marketplace jasa desain yang memudahkan pengguna dalam mengakses layanan desain serta	Penelitian pada perancangan prototype aplikasi marketplace jasa desain "DEZIGNID" menunjukkan hasil yang memuaskan dan	Pengembangan lebih lanjut untuk menyempurnakan prototype agar dapat memenuhi ekspektasi pengguna dan	Penelitian ini memiliki perbedaan pada objek penelitian yaitu pembuatan desain user interface sarana layanan jasa

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
			memberikan solusi efektif bagi desainer dan klien dalam mencari dan menawarkan jasa desain.	dapat digunakan serta dipahami pengguna, meskipun masih perlu pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan optimalisasi, konsistensi, dan memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih baik.	menyesuaikan keinginan target pasar.	desain dan untuk hasil akhirnya tidak terdapat dokumen SRS.
5.	Sistem Informasi <i>Marketplace</i> Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Kabupaten Oku Selatan Berbasis Website.	Muhammad Faqih Muttaqin, T. I. (2022). Sistem Informasi Marketplace Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Kabupaten Oku Selatan Berbasis	Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan solusi digital berupa <i>website marketplace</i> untuk meningkatkan efektivitas pemasaran dan penjualan produk UMKM di Kabupaten OKU Selatan	Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi <i>marketplace</i> berbasis <i>website</i> yang dapat membantu UMKM di Kabupaten OKU Selatan dalam memasarkan produk	Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada fitur, integrasi, pengujian pengguna, keamanan, dan cakupan wilayah.	Penelitian ini memiliki perbedaan pada metode perancangan yang diambil. Dalam penelitian ini menggunakan metode <i>Extreme Programming</i> (XP)

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
		Website. <i>Jurnal Ilmiah Indonesia</i> , 7(8.5.2017).		secara lebih luas. Metode <i>Extreme Programming (XP)</i> digunakan untuk memastikan sistem dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna.		untuk pengembangan perangkat lunak.