

ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE DALAM PENGOLAHAN PRODUK DAUR ULANG SAMPAH NON-ORGANIK BERBASIS TERSTRUKTUR BERNAMA RESELLCLE

Muhammad Daffa Rabbani¹, Ridho Dwi Darma Putra², Irwanda Syafriadi³,
Mohamad Bayu Wibisono⁴, Tri Rahayu⁵

Program Studi D-III Sistem Informasi/ Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Jl. RS. Fatmawati No. 1, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450

2310501042@mahasiswa.upnvj.ac.id¹, 2310501049@mahasiswa.upnvj.ac.id²,

2310501064@mahasiswa.upnvj.ac.id³, bayu.wibisono@upnvj.ac.id⁴, trirahayu@upnvj.ac.id⁵

Abstrak. Indonesia menghadapi permasalahan serius terkait pengelolaan sampah non-organik dengan persentase yang sangat tinggi per tahunnya. Hal ini menjadi ancaman bagi kelestarian lingkungan dan kesehatan masyarakat. Meskipun demikian, sistem daur ulang yang ada masih belum optimal dan cenderung mengandalkan metode pembuangan (disposal) dibandingkan pendekatan daur ulang dan pemanfaatan ulang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang sebuah sistem e-commerce yang berfokus pada pengolahan dan penjualan produk daur ulang dari sampah non-organik, yang dinamakan Resellcle (Recycle and Resell). Penelitian ini dilakukan menggunakan analisis SWOT dan dilanjutkan dengan perancangan sistem dan desain website, termasuk pembuatan Flow Document Diagram, DFD, ERD, dan Desain UI. Hasil penelitian saat ini, berupa desain tampilan website dengan berbagai fitur untuk memudahkan pengguna dalam menjual dan membeli produk. Dari hasil penelitian, akan dilakukan penelitian lebih lanjut tentang implementasi dan efektivitas sistem dalam praktek, serta potensi pengembangan sistem ini untuk jenis sampah non-organik lainnya. Selain itu, penelitian ini juga berfokus pada bagaimana sistem ini dapat memberikan dampak positif terhadap lingkungan dan masyarakat. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat mengurangi jumlah sampah non-organik yang tidak terkelola dan berpotensi menciptakan lapangan kerja baru dalam industri daur ulang.

Kata Kunci : Sampah Non-Organik, Daur Ulang, E-commerce, Resellcle, Analisis SWOT

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan penghasil sampah non-organik terbesar yang menghasilkan lebih dari 5.8 juta Ton sampah. salah satu sampah yang dihasilkan adalah sampah non-organik, seperti plastik, logam, dan kertas, yang merupakan tantangan serius bagi keberlanjutan lingkungan dan kesehatan masyarakat. hal ini diperlukan upaya daur ulang yang masif dan terkoordinasi, melibatkan jenis limbah yang beragam. akan tetapi, tantangan signifikan dalam sistem daur ulang yang masih mengutamakan metode disposal dan pembuangan, daripada pendekatan daur ulang dan pemanfaatan ulang. Transformasi Digital dalam Pengelolaan Sampah merupakan “best practice” dalam mengatasi permasalahan sampah non-organik.

Dengan memanfaatkan teknologi website E-commerce, kita dapat menciptakan pasar virtual untuk bahan daur ulang sampah. Aplikasi berbasis website ini dapat menghubungkan pemilik sampah dengan pembeli yang tertarik pada produk daur ulang. Selain itu, digitalisasi juga menciptakan lapangan kerja baru dan memungkinkan penghindaran sampah hingga 66%. Transformasi digital ini tidak hanya mendukung ekonomi sirkular, tetapi juga memperkuat komunitas dalam bertransaksi secara online. Penerapan pendauran ulang sampah menjadi produk merupakan cara alternatif dalam mengurangi sampah secara signifikan dalam pencegahan pencemaran lingkungan. selain itu juga, penerapan daur ulang ini dapat memberikan profit kepada para UMKM pengrajin barang bekas.

Pengembangan sebuah platform E-commerce yang mempertimbangkan teknologi yang mudah digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, serta mengatasi tantangan dan hambatan dalam mengadopsi teknologi tersebut untuk menjual kerajinan dari pengolahan sampah non-organik, menjadi fokus utama dari

penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan solusi kepada Pengrajin Produk Daur ulang dalam memasarkan produk-produk mereka melalui teknologi berbasis Website yang inovatif. Kami juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pengelolaan daur ulang sampah, memudahkan pelaku pengrajin produk daur ulang dalam menjual produk mereka, serta membantu menurunkan jumlah sampah non-organik yang masuk ke tempat pembuangan akhir. Selain itu, kami berupaya menciptakan lapangan kerja baru dalam pengelolaan sampah dan manajemen platform e-commerce melalui fitur-fitur yang kami tawarkan, seperti promosi produk, bantuan kepada penyedia bahan daur ulang, dan lain sebagainya.

B. Identifikasi Masalah

1. Teknologi yang digunakan dalam membangun website E-commerce yang mudah digunakan dalam user experience pengguna.
2. Cara mengkomunikasikan kepada user dalam penggunaan Website E-Commerce.
3. Tantangan dan hambatan dalam mengadopsi teknologi website E-commerce untuk menjual kerajinan dari pengolahan sampah non-organik.

C. Tujuan :

1. Memberikan sebuah solusi kepada Pengrajin Produk Daur ulang dalam memasarkan produk-produk mereka menggunakan teknologi berbasis Website.
2. Memberikan Fitur untuk mempromosikan Produk kerajinan Daur Ulang pada Website kami.
3. Memberikan Fitur bantuan kepada penyedia bahan daur ulang yang akan di recycle
4. Menjadi produk daur ulang pada pengrajin produk.
5. Membuat masyarakat sadar akan pentingnya Pengelolaan daur ulang sampah.
6. Memudahkan pelaku pengrajin produk daur ulang dalam menjual produk mereka.
7. Membantu menurunkan jumlah sampah non-organik yang masuk ke tempat pembuangan akhir.
8. menciptakan lapangan kerja baru dalam pengelolaan sampah dan manajemen platform e-commerce.

2. LANDASAN TEORI

2.1. E-commerce

Di lansir dalam laman website <https://www.shopify.com/blog/what-is-ecommerce> E-Commerce merupakan “Ecommerce refers to when individuals or companies buy and sell goods or services online. Ecommerce can take place within a company's smartphone app, on a social media platform, or in an online marketplace. You can participate in ecommerce anywhere you can establish an internet connection. Common examples includes online shopping, electronic payments, online auctions, and internet banking.” jadi bisa kita simpulkan bahwa E-commerce adalah aktivitas jual beli yang dilakukan melalui media elektronik. selain itu, E-Commerce dapat akses melalui media ponsel pintar, platform media sosial, atau pasar online.

2.2. Recycle, Sistem Informasi pengolahan produk daur ulang sampah non-organik

a. Pengertian Recycle (daur Ulang)

Di lansir dalam laman website <https://www.britannica.com/science/recycling/Ferrous-metals-recycle> merupakan “Recycling, recovery and reprocessing of waste materials for use in new products. The basic phases in recycling are the collection of waste materials, their processing or manufacture into new products, and the purchase of those products, which may then themselves be recycled. “ jadi bisa kita simpulkan bahwa recycle adalah proses mendaur ulang sampah dengan menghasilkan suatu produk baru sehingga produk tersebut dapat di beli kembali

b. Pengertian Sistem Informasi pengolahan produk daur ulang sampah non-organik

Sistem Informasi Pengolahan Produk Daur Ulang Sampah Non-Organik adalah sebuah infrastruktur yang dimaksudkan untuk mengelola dan memproses data yang berkaitan dengan produk daur ulang sampah non-organik seperti plastik, kertas, logam, dan kaca. Tujuan utama sistem ini adalah untuk memudahkan pengumpulan, pemrosesan, dan distribusi data yang diperlukan untuk membuat proses daur ulang sampah menjadi lebih efisien. Sistem ini mencakup berbagai bagian, mulai dari pencatatan inventaris sampingan hingga pengumpulan dan pemrosesan data yang diperlukan.

2.3. Alat Bantu dalam Desain Sistem dan Perancangan Sistem

a. Alat Bantu Desain Sistem

1. Diagram Agile
Diagram agile merupakan diagram metode pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada pengerjaannya yang berulang, dimana aturan dan solusi yang sudah disepakati oleh setiap anggota tim dilakukan dengan kolaborasi secara terstruktur dan terorganisir.
2. Matriks SWOT
Matriks SWOT adalah alat yang digunakan dalam analisis situasional. ini membantu individu atau organisasi untuk memahami faktor internal yang menguntungkan (kekuatan) dan merugikan (kelemahan), serta faktor eksternal yang mendukung (peluang) atau menghalangi (ancaman) tujuan atau keputusan tertentu.
3. Bagan alir dokumen (Document Flowchart)
Bagan alir dokumen, juga disebut sebagai document flowchart, adalah bagan yang mengarahkan atau menunjukkan arus laporan dan formulir dengan tembusannya. Bagan ini menunjukkan alur dokumen dan informasi di setiap area yang bertanggung jawab dalam suatu organisasi.

b. Alat Bantu Perancangan Sistem

1. Data Flow Diagram (DFD)
Data Flow Diagram adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran data dalam suatu sistem. DFD menyediakan informasi mengenai input dan output dari tiap entitas dan proses itu sendiri. Tujuan utama penggunaan DFD adalah untuk mengidentifikasi dan memodelkan aliran data di dalam suatu sistem. Terdapat tiga fungsi utama dari penggunaan DFD yaitu:
 1. Menyampaikan Rancangan Sistem
 2. Menggambarkan Suatu Sistem
 3. Perancangan Model
 Tahapan dalam pembuatan DFD meliputi identifikasi entitas dan proses, penentuan aliran data, dan penentuan data store.
2. Entity Relationship Diagram (ERD)
Entity Relationship Diagram adalah diagram yang menunjukkan hubungan antar entitas dalam basis data berdasarkan teori himpunan dalam bidang ilmu matematika. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, sehingga dapat digunakan untuk merancang basis data relasional.

2.4. Alat Bantu Pemrograman

a. Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) adalah sebuah teks editor kode sumber yang umum dan ringan yang dikembangkan oleh Microsoft. Software ini sering digunakan oleh pengembang untuk menulis dan mengedit kode dalam berbagai macam bahasa pemrograman.

b. MySQL (Software)

MySQL adalah Sistem Manajemen Basis Data Relasional sumber terbuka yang menyimpan data dalam format terstruktur menggunakan baris dan kolom. Ini adalah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengelola, dan memanipulasi database. MySQL terkenal dengan keandalan, skalabilitas, dan kemudahan penggunaannya.

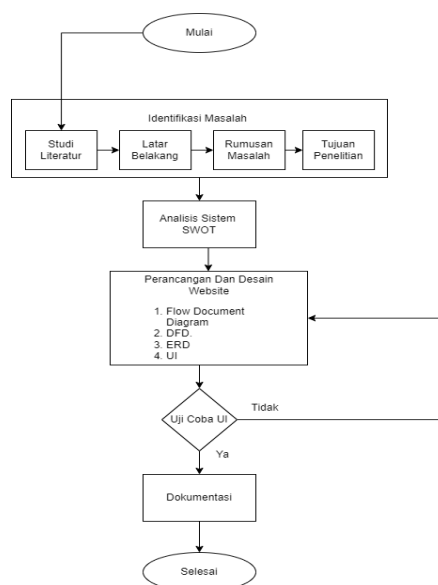
c. Figma

Figma adalah platform desain kolaboratif yang memungkinkan tim bekerja bersama dalam mengembangkan desain produk digital. Dengan platform ini, Anda dapat membuat, berbagi, dan mengedit desain UI/UX, prototipe, dan ikon secara real-time, dan fitur kolaboratif, komentar, dan tanda revisi memudahkan interaksi dan perbaikan desain.

d. Postman

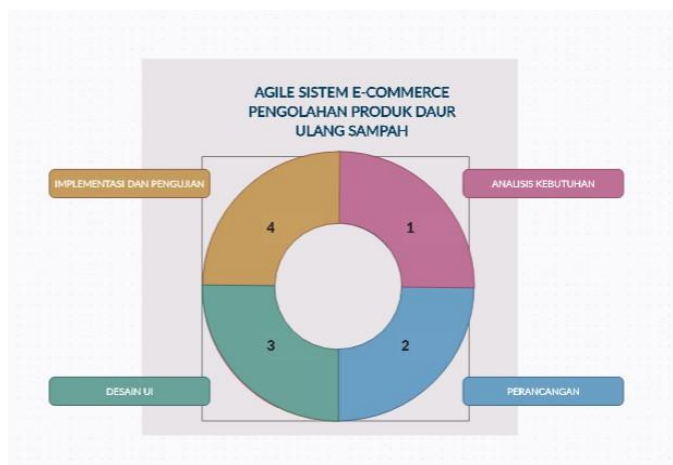
Postman adalah platform API untuk membangun dan menggunakan API. Postman menyederhanakan setiap langkah siklus hidup API dan menyederhanakan kolaborasi sehingga Anda dapat membuat API yang lebih baik—lebih cepat.

3 METODE PENELITIAN



Gambar 1. Flowchart alur penelitian

Tahap awal melakukan identifikasi masalah dengan cara studi literatur dimana penyusun artikel mencari sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya seperti: artikel yang berjudul “Analisis dan Perancangan E-commerce dalam pengolahan produk daur ulang sampah non-organik berbasis terstruktur bernama Resellele” dan blog yang berjudul “Apa itu E-Commerce? 13 Fitur Yang Harus dimiliki Situs Web E-Commerce“, lalu menyusun latar belakang sesuai hasil studi literatur, setelah itu merumuskan masalah dari hasil latar belakang yang dibuat dan menentukan tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah, tahap kedua: melakukan analisa sistem dengan metode analisis SWOT, tahap ketiga: merancang sistem dan desain website, antara lain: membuat Flow Document Diagram, DFD, ERD, dan Desain UI, tahap keempat: melakukan uji coba UI yang dibuat, tahap kelima: mendokumentasikan UI yang sudah di uji coba.



Gambar 2. Diagram Agile

Diagram ini menggambarkan proses siklus pengembangan sistem e-commerce untuk daur ulang. Empat tahap utama yang digambarkan secara iteratif meliputi Analisis Kebutuhan, dimana kebutuhan pengguna dan pemangku kepentingan diidentifikasi. Selanjutnya, Perancangan yang mencakup arsitektur sistem dan antarmuka pengguna (UI) dirancang berdasarkan hasil analisis. Setelah itu, tahap Implementasi dan Pengujian dilakukan untuk membangun, mengintegrasikan, dan menguji sistem secara menyeluruh. Terakhir, Desain UI berfokus pada pembuatan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan. Dengan sifat iteratif, proses pengembangan dapat kembali ke tahap sebelumnya jika diperlukan.

Tabel 1. Analisis Swot

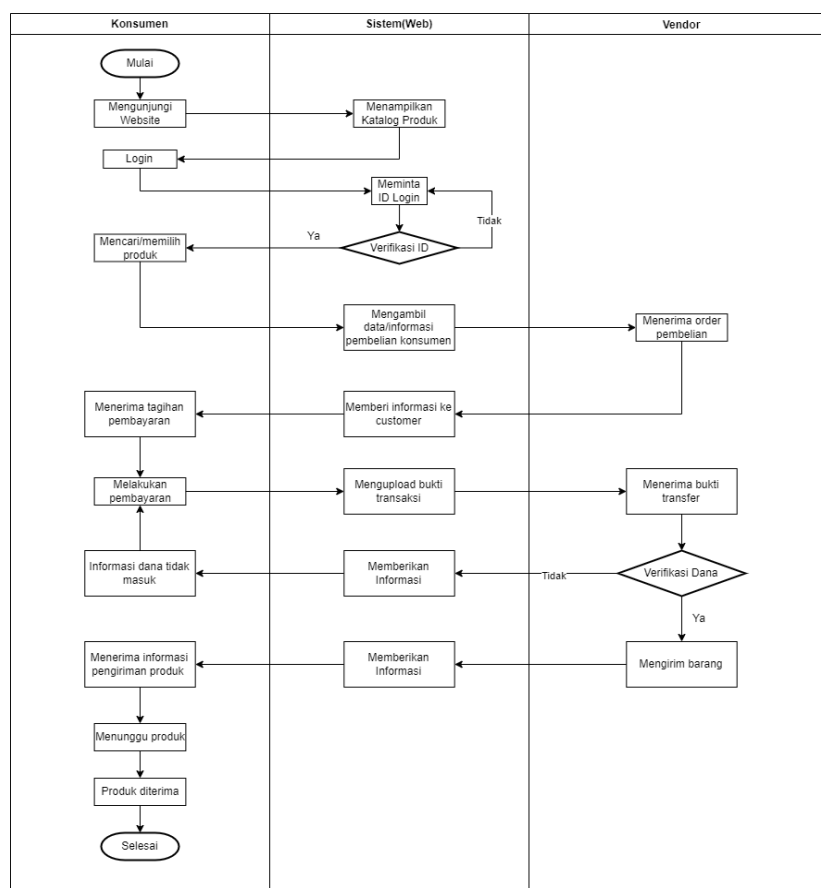
Strength	Weakness
<ol style="list-style-type: none"> 1. teknologi web e-commerce : menggunakan teknologi yang mudah di kembangkan yaitu laravel dan javascript 2. pengembangan teknologi : developer mudah memaintenance website 3. fitur resellele: terdapat fitur <i>request</i> barang di fitur pembeli/konsumen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem yang masih baru dibuat rawan bug. 2. Masih berbentuk web belum aplikasi.
Opportunities	Threat
<ol style="list-style-type: none"> 1. vendor dapat memberikan contoh barang yang di request oleh pembeli 2. fitur pembelian resellele : pembeli dapat menggunakan voucher dari aplikasi untuk mendapatkan diskon saat pembelian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. kompetitor : website ini sudah berada di aplikasi mobile atau <i>based-mobile apps</i>.

Teknik analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) digunakan untuk mengembangkan sistem yang sesuai kebutuhan web e-commerce yang sedang dirancang. Dengan teknik analisis ini menunjukkan beberapa hal penting dalam pengembang sistem ini, yaitu: Kekuatannya (Strength) adalah Penggunaan teknologi web yang mudah dikembangkan, seperti Laravel dan JavaScript, dan kemudahan pemeliharaan pengembang adalah keuntungan. Karakteristik unik, seperti permintaan pembeli untuk produk, juga menjadi kekuatan. Namun, kelemahan (weakness) web ini termasuk kemungkinan bug karena masih baru dan aplikasi mobile yang belum ada, yang dapat membatasi keterjangkauan pengguna. Web ini memiliki peluang (Opportunities) untuk bekerja sama dengan vendor untuk produk yang diinginkan pembeli dan menggunakan voucher untuk meningkatkan daya tarik pembeli. Kompetitor yang sudah memiliki aplikasi

mobile mengancam (Threat) pangsa pasar Resellcle. Strategi pengembangan dan pemasaran yang tepat dapat membantu platform e-commerce Resellcle memaksimalkan potensinya dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini.

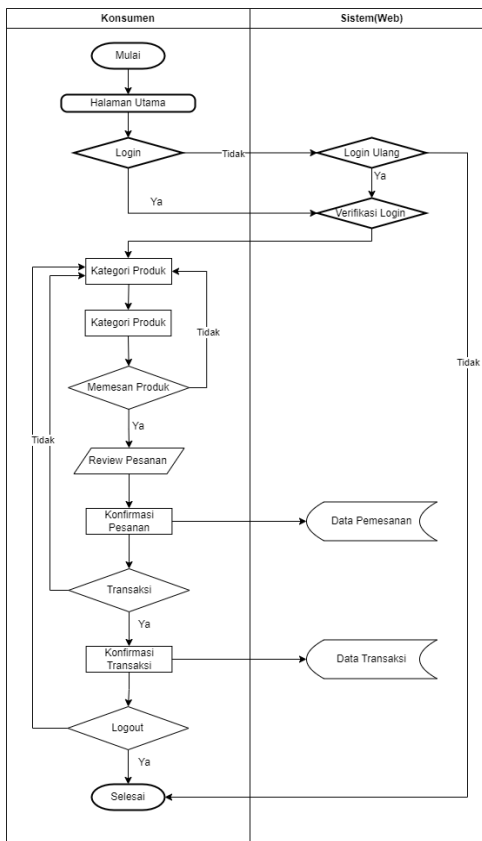
4 RANCANGAN SISTEM

Flow Document Diagram



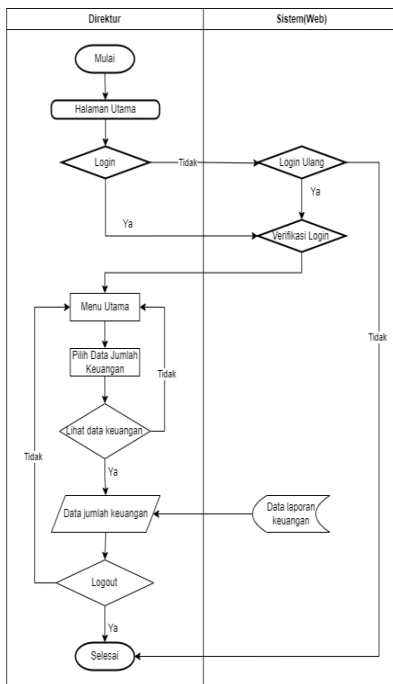
Gambar 3. Flow Document Diagram Keseluruhan Proses

Diagram ini menunjukkan proses interaksi antara pelanggan dan vendor dengan sistem. Pertama kali konsumen harus masuk dengan memasukkan nama pengguna dan kata sandi mereka. Konsumen kemudian menggunakan katalog atau kata kunci untuk mencari produk yang diproses oleh sistem. Ini dilakukan dengan mengambil data dari database dan menampilkan hasilnya. Setelah memilih barang, pelanggan melakukan pemesanan dengan memasukkannya ke keranjang belanja dan memasukkan informasi tentang pengiriman dan metode pembayaran. Sebelum mengirimkan pesanan ke vendor, sistem memverifikasi apakah data pengguna benar. Terakhir, vendor mengirimkan produk ke alamat yang diberikan pembeli. Oleh karena itu, proses ini mencakup semua proses mulai dari log in hingga pengiriman produk oleh vendor.



Gambar 4. Flow Document Diagram Pemesanan

Diagram pemesanan ini menunjukkan alur proses pemesanan yang terjadi pada sistem web ini. Konsumen memulai halaman dengan opsi login. Jika berhasil, mereka akan diarahkan ke kategori produk, memilih produk, dan kemudian melanjutkan untuk meninjau pesanan mereka. Setelah itu, pelanggan masuk dan mengkonfirmasi pesanan dan transaksi.



Gambar 5. Flow Document Diagram Data Keuangan

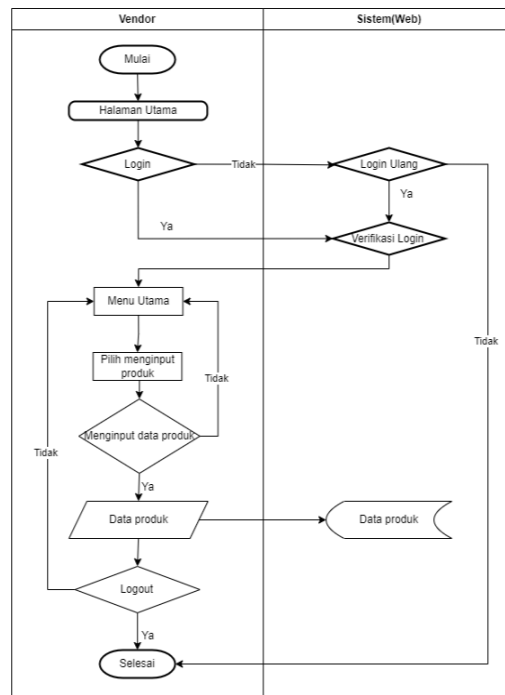
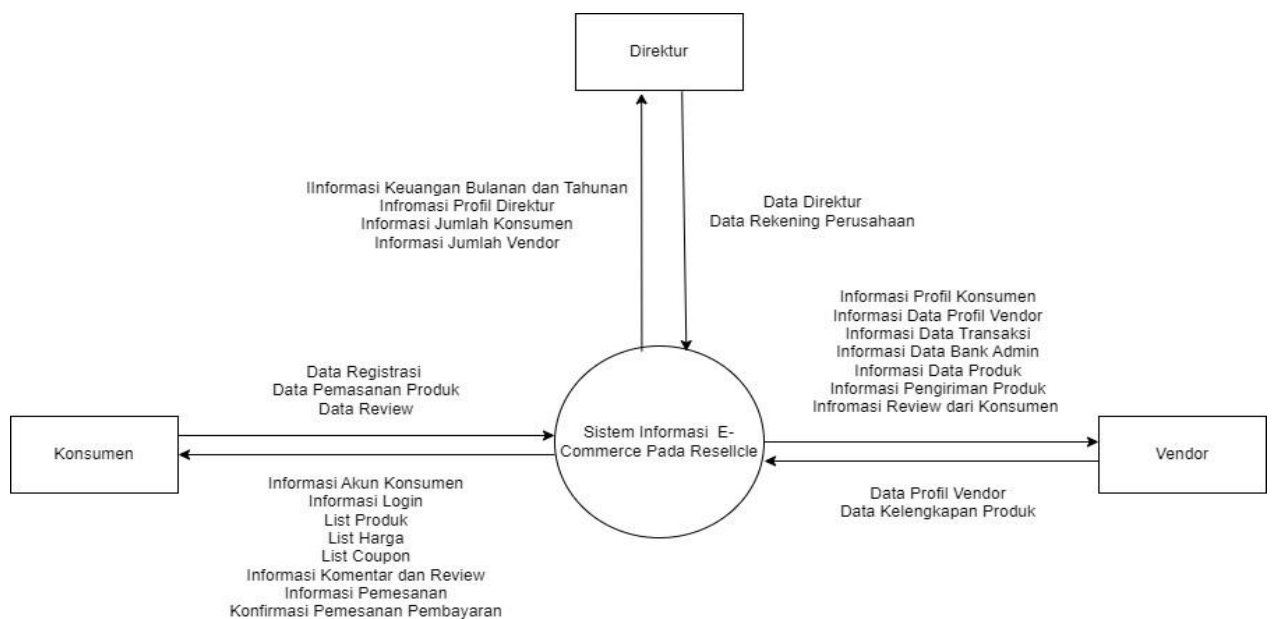


Diagram ini berupa ilustrasi tentang alur proses dimana direktur dapat melihat keuangan perusahaannya di sistem web ini. Diagram ini dimulai dengan direktur mengunjungi halaman utama, melakukan proses login, dan kemudian menuju menu utama. Setelah login berhasil, direktur dapat memilih untuk melihat laporan keuangan atau jumlah keuangan; proses ini melibatkan verifikasi dan validasi data sebelum direktur keluar dari sistem.

Gambar 6. Flow Document Diagram Menginput Produk

Diagram ini adalah alur proses menginput produk oleh vendor ke sistem web ini. Untuk memulai, vendor harus mengakses akun mereka di halaman utama; jika mereka gagal, mereka harus melakukannya lagi. Setelah berhasil, mereka akan dibawa ke menu utama dan dapat memilih opsi untuk memasukkan produk. Setelah input data produk selesai, vendor dapat keluar.

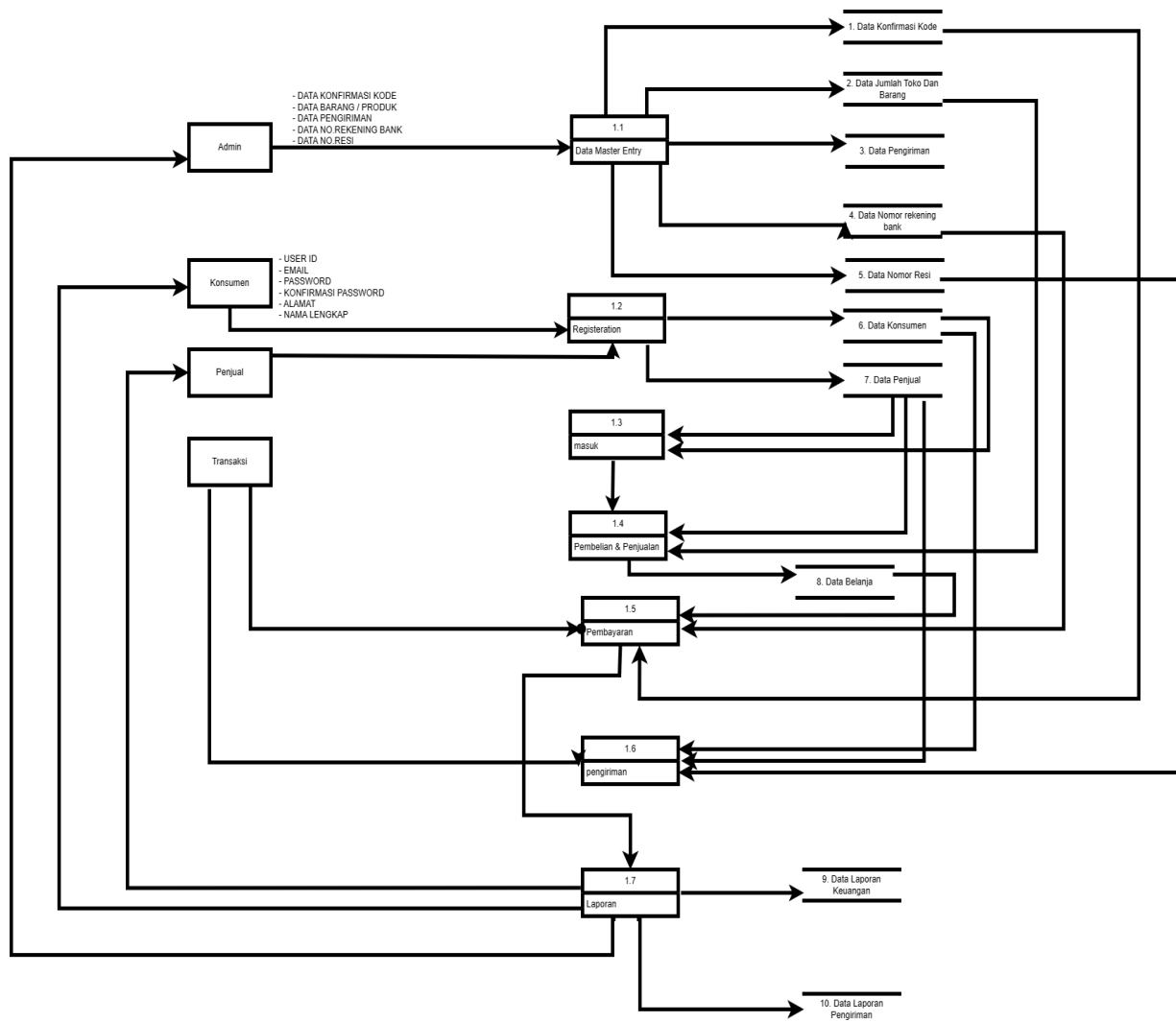
DFD Konteks



Gambar 7. Data Flow Diagram Context

Terdapat tiga kategori utama dalam pengembangan web e-commerce yang ada dalam konteks DFD ini . Pertama, ada kategori Informasi dan Interaksi Pengguna, yang menyimpan informasi akun, detail login, dan riwayat transaksi untuk vendor, direktur, dan konsumen. Kedua, ada kategori Data dan Kepatuhan Perusahaan, yang menyimpan rekening bank perusahaan, detail pendaftaran, dan kepatuhan terhadap peraturan dan pedoman privasi pengguna. Terakhir, ada kategori Manajemen dan Keamanan Data, yang melakukan analisis dan laporan yang memastikan informasi sensitif disimpan dengan aman. Platform ini bertujuan untuk memberikan pengalaman e-commerce yang mulus dan menarik dengan fokus pada informasi pengguna, kepatuhan perusahaan, dan keamanan data.

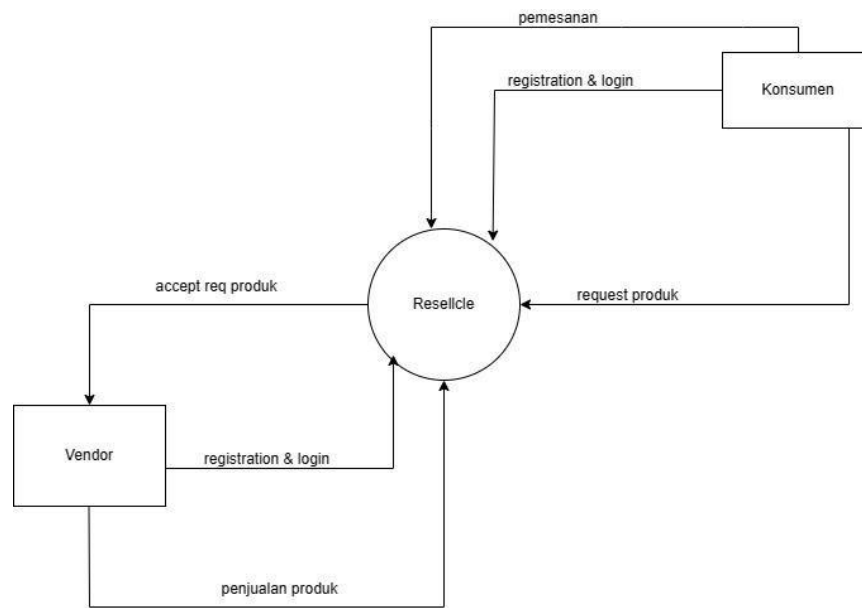
Data Flow Diagram Level 0



Gambar 8. Data Flow Diagram Level 0

DFD level 0 ini menggambarkan alur kerja bisnis dan informasi di web e-commerce. Pada level ini, entitas utama berinteraksi satu sama lain. Administrasi mengelola data produk dan informasi lainnya, Penjual menyediakan data produk untuk dijual, Pembeli mencari produk dan bertransaksi, dan Pengiriman bertanggung jawab untuk mengirimkan produk kepada pembeli.

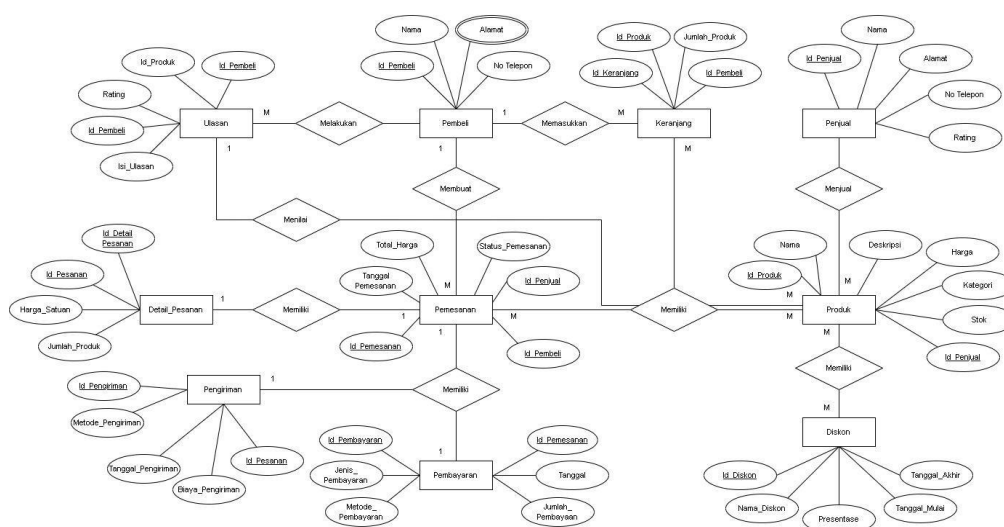
Data Flow Diagram LEVEL 1



Gambar 9. Data Flow Diagram Level 1

Diagram alir ini menggambarkan proses bisnis dalam sistem penjualan melalui perantara atau reseller. Konsumen melakukan pemesanan dan harus melalui proses registrasi & login. Setelah itu, konsumen dapat melakukan request produk kepada reseller. Reseller kemudian akan menerima request produk dan meneruskannya kepada vendor setelah melalui proses registrasi & login juga. Vendor yang telah menerima request produk akan memprosesnya dan melakukan penjualan produk kepada reseller, yang selanjutnya akan diteruskan kepada konsumen. Diagram ini menunjukkan alur komunikasi dan transaksi antara ketiga entitas ini. Perhatikan bahwa label-label dalam Bahasa Indonesia seperti “pemesanan”, “request produk”, dan “accept req produk” mengindikasikan langkah-langkah dalam proses ini.

Entity Relation Diagram



Gambar 10. Entity Relation Diagram Web Resellec

Entity Relation Diagram (ERD) Web Resellele adalah representasi visual yang menggambarkan bagaimana entitas-entitas dalam sistem Web Resellele berinteraksi satu sama lain. berikut relasi diagramnya:

1. ADMIN: Entitas ini mungkin mengacu pada pengelola atau administrator sistem. ADMIN memiliki akses ke semua fitur dan fungsi dalam aplikasi, termasuk manajemen pengguna, produk, dan transaksi.
2. USER: USER mewakili pengguna biasa yang menggunakan platform Web Resellele. Mereka dapat melakukan berbagai tindakan, seperti mencari produk, menambahkan item ke keranjang belanja, dan memberikan ulasan.
3. SELLER: Entitas ini mungkin merujuk pada penjual atau pedagang yang memasarkan produk mereka melalui platform ini. SELLER dapat mengelola inventaris produk, mengatur harga, dan memproses pesanan dari pembeli.
4. BUYER: BUYER adalah entitas yang mewakili pembeli atau konsumen. Mereka dapat mencari produk, membeli barang, dan melacak status pesanan mereka.
5. PRODUCT, CATEGORY, dan SUB CATEGORY: Entitas-entitas ini terkait dengan produk yang dijual di Web Resellele. PRODUCT mewakili item yang dapat dibeli, sedangkan CATEGORY dan SUB CATEGORY membantu mengorganisir produk berdasarkan kategori dan subkategori tertentu.
6. BRANDS: BRANDS mungkin mengacu pada merek-merek produk yang tersedia di platform ini. Mereka dapat membantu pembeli memilih produk berdasarkan preferensi merek.
7. CARTS ITEMS, ORDER DETAILS, PAYMENT DETAILS, dan SHIPPING
8. DETAILS: Entitas-entitas ini terkait dengan proses pembelian. CARTS ITEMS berisi item yang ada di keranjang belanja, ORDER DETAILS mencatat detail pesanan, PAYMENT DETAILS mengelola informasi pembayaran, dan SHIPPING DETAILS mengatur pengiriman produk.
9. WISHLIST ITEMS dan REVIEW & RATING: WISHLIST ITEMS memungkinkan pengguna menyimpan produk yang ingin mereka beli di masa depan, sementara REVIEW & RATING memungkinkan pengguna memberikan ulasan dan peringkat terhadap produk yang telah mereka beli.

Kamus Data

Kamus Data adalah tempat yang mencakup informasi tentang struktur data, format, jenis data, dan metode untuk mengelola informasi di suatu sistem. Kamus Data yang beroperasi di website Resellele adalah sebagai berikut.

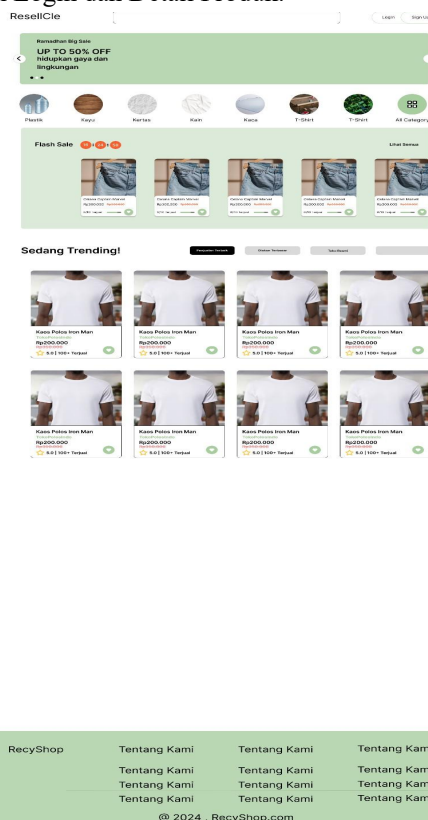
Tabel 2. Kamus Data

Nama Data	Nama Struktur Data	Unsur
File Pembeli	Pembeli	<u>Id Pembeli</u> , Nama, Alamat, No_Telepon
File Ulasan	Ulasan	<u>Id Ulasan</u> , <u>Id Pembeli</u> , <u>Id Produk</u> , Rating, Isi
		Ulasan
File Keranjang	Keranjang	<u>Id Keranjang</u> , <u>Id Pembeli</u> , <u>Id Produk</u> , Jumlah_Produk
File Penjual	Penjual	<u>Id Penjual</u> , Nama, Alamat, No_Telepon, Rating
File Detail Pesanan	Detail_Pesanan	<u>Id DetailPesanan</u> , <u>Id Pembeli</u> , Harga_Satuan, Jumlah Produk
File Pemesanan	Pemesanan	<u>Id Pemesanan</u> , <u>Id Pembeli</u> , <u>Id Penjual</u> , Total_Harga, TanggalPemesanan, Status_Pemesanan
File Produk	Produk	<u>Id Produk</u> , <u>Id Penjual</u> , Nama, Deskripsi, Harga, Kategori,

		Stok
File Pengiriman	Pengiriman	<u>Id_Pengiriman</u> , <u>Id_Pesanan</u> , Metode_Pengiriman, Tanggal_Pengiriman, Biaya_Pengiriman
File Diskon	Diskon	<u>Id_Diskon</u> , Nama_Diskon, Persentase, Tanggal_Mulai, Tanggal_Akhir

User Interface (UI) Website E-Commerce ResellCle

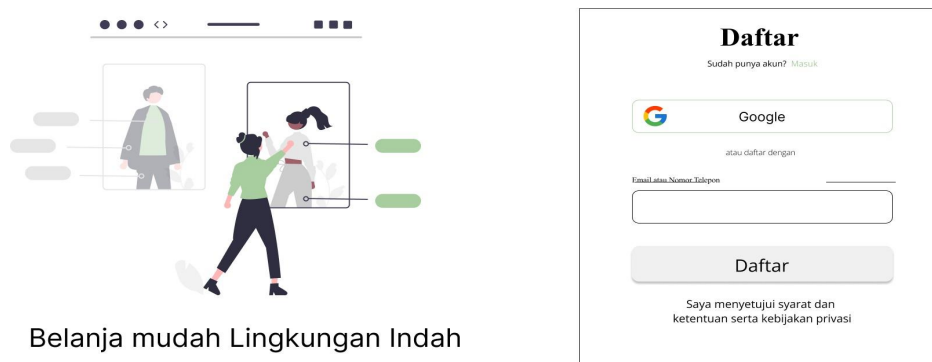
Berikut ini adalah Rancangan berupa Prototype dari website E-Commerce Produk Daur Ulang Sampah dengan Menggunakan Aplikasi Figma sebagai media untuk perancangan Website. Fitur yang di tampilkan adalah tampilan Beranda, form Register dan Login dan Detail Produk.



Gambar 11. Beranda (HomePage)

Gambar 11 adalah Homepage atau beranda yang akan diakses pertama kali oleh pengunjung. Fitur utama pada homepage berupa tampilan produk, penawaran spesial, pencarian untuk menemukan produk yang mereka cari, dan tombol untuk register dan login ke sebuah akun. Homepage memberikan gambaran umum tentang apa yang ditawarkan oleh Resellcle

ResellCle



Belanja mudah Lingkungan Indah

Gambar 12. Register

Gambar 12 adalah Halaman register yang memungkinkan pengguna untuk membuat akun baru dengan cara memasukkan informasi pribadi seperti alamat email atau nomor telepon, nama, dan kata sandi.

ResellCle



Gambar 13. Login

Gambar 13 adalah Halaman login yang memungkinkan pengguna untuk masuk ke akun yang sudah ada. Login digunakan untuk pengguna mengakses fitur-fitur yang hanya tersedia bagi pengguna terdaftar, seperti melihat keranjang pesanan, riwayat pesanan, detail pesanan dan detail pembayaran.

ResellCle

Sepatu titisan Zeus auto gacor

Rp500.000

Sepatu keren gokil luar biasa terbuat dari 100 persen barang bekas yang telah di tandatangani oleh salah satu pesepakbola legenda RONALDO SIUUUUUU

Warna



Ukuran

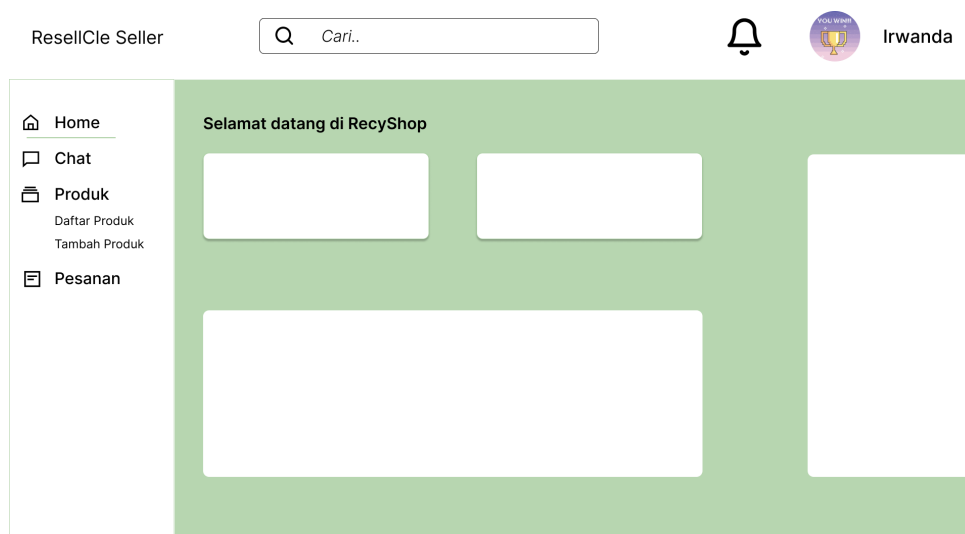


Tambahkan keranjang

Deskripsi :

Gambar 14. Fitur Produk Detail

Gambar 14 adalah Halaman produk menampilkan detail tentang suatu produk yang ditawarkan. Fitur-fitur yang terdapat berupa gambar produk, deskripsi, harga, ulasan pengguna, dan tombol untuk menambahkan produk ke keranjang belanja.



Gambar 15. Dashboard Seller

Gambar 15 adalah Dashboard penjual yang digunakan penjual untuk mengelola dan memantau aktivitas mereka di Resellcle. Fitur utama pada dashboard berupa pengelolaan inventaris produk, pemantauan pesanan yang masuk, pelacakan pengiriman, dan laporan penjualan. Penjual juga dapat menggunakan dashboard untuk mengatur promosi, memperbarui informasi produk, dan berinteraksi dengan pelanggan.

REFERENSI

- [1] Ferrous metals (2024). Diakses pada 22 maret 2024, dari <https://www.britannica.com/science/recycling/Ferrous-metals>
- [2] What Is Ecommerce? A Comprehensive Guide (2024). Diakses pada 23 maret 2024, dari <https://www.shopify.com/blog/what-is-ecommerce>
- [3] What is Postman?(2024). Diakses pada 25 maret 2024, dari <https://www.postman.com/product/what-is-postman/konsep-agile-pada-software-Development> (2021). Diakses pada 22 april 2024, dari <https://www.dicoding.com/blog/konsep-agile-pada-software-development/>
- [4] Apa itu Matrik SWOT? ini Penjelasan dan Contohnya (2024). Diakses pada 22 april 2024, dari <https://vocasia.id/blog/matriks-swot/>