

Pengembangan Sistem E-Commerce Toko Peralatan Dekorasi Armey Berbasis Metode ADDIE

Creation of an Armey Decoration Equipment Store E-Commerce System Using the ADDIE Method

Gilang Danu Prakoso *¹, Indrawan Adi Saputro*²

^{1,2,3} Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, STMIK Amikom Surakarta

e-mail: *¹gilangdanuprakoso@gmail.com, *²indrawanadysaputro@gmail.com

Abstrak - Toko Peralatan Dekorasi Armey menghadapi masalah dengan sistem penjualan konvensional, yang menghambat produktivitas dan jangkauan pasar mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sistem e-commerce berbasis web yang menggunakan metode ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Untuk membuat sistem yang memenuhi kebutuhan pengguna, setiap tahap diterapkan secara sistematis. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem e-commerce yang dibuat memiliki tingkat keberhasilan tinggi dan memberikan pengalaman pengguna yang positif. Komentar pengguna menunjukkan bahwa sistem ini dapat meningkatkan efisiensi transaksi dan meningkatkan peluang bisnis Toko Armey di pasar digital. Oleh karena itu, pengembangan sistem ini dinilai sebagai upaya yang berhasil untuk membuat solusi digital yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci – ADDIE; aplikasi e-commerce; pengembangan sistem; toko dekorasi; UI/UX

Abstract - Armey Decoration Equipment Store encountered issues in its conventional sales method that inhibited operational efficiency and market penetration. The goal of this project was to use the five steps of the ADDIE method—analysis, design, development, implementation, and evaluation—to create a web-based e-commerce system. To create a user-friendly system, each step was carried out methodically. The outcomes of the tests demonstrated that the created e-commerce system operated effectively and offered a satisfying user experience. According to user comments, the system increased the effectiveness of transactions and increased Armey Store's commercial potential in the online marketplace. Consequently, the system development process was successful in producing an efficient and user-responsive digital solution.

Keywords – ADDIE; decoration store; e-commerce application; system development; UI/UX

I. PENDAHULUAN

Berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia perdagangan, telah sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi. Munculnya sistem e-commerce—sistem perdagangan elektronik yang memungkinkan transaksi antara penjual dan pembeli dilakukan secara digital—adalah salah satu wujud nyata dari inovasi teknologi ini. Sistem ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan efisiensi operasional, meningkatkan jangkauan pemasaran, dan meningkatkan kenyamanan pelanggan. Pemanfaatan e-commerce menjadi langkah strategis bagi UKM Indonesia untuk menghadapi persaingan bisnis yang semakin ketat.

Toko Peralatan Dekorasi Armey merupakan sebuah toko yang menyediakan

perlengkapan dekorasi untuk acara seperti pernikahan, ulang tahun, dan acara lainnya. Toko ini terletak di Jl. Yos Sudarso Nonongan No.68, Kemlayan, Kec. Serengan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57153, dan menjual berbagai macam dekorasi, mulai dari perlengkapan pesta hingga dekorasi untuk acara khusus. Toko Armey masih menggunakan metode penjualan konvensional, di mana pelanggan harus datang langsung ke toko atau memesan melalui media komunikasi seperti WhatsApp. Metode ini menimbulkan sejumlah masalah, seperti pelanggan tidak dapat mengakses informasi produk, pencatatan transaksi yang tidak efisien, dan kemungkinan kesalahan komunikasi. Mengingat tingginya persaingan di industri dekorasi dan meningkatnya kebutuhan akan efisiensi layanan, Toko Armey harus mengadopsi strategi pemasaran yang lebih canggih dan efektif. Ini akan membantu operasi perusahaan, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan daya saing bisnis.

Menurut Hita dkk.[1], antarmuka pengguna (UI) yang baik dalam sistem e-commerce dapat membantu keberhasilan interaksi antara pengguna dan sistem dan meningkatkan pengalaman pengguna. Penggunaan aplikasi seperti Figma dalam hal ini sangat relevan untuk membuat tampilan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan. Selain itu, pendekatan pengembangan yang sistematis seperti ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) adalah cara terbaik untuk membangun sistem yang terstruktur dan berorientasi pada pengguna.

Menurut penelitian Dimas Putra Priyanto [2] sebelumnya, model ADDIE sangat membantu dalam pembuatan aplikasi pemesanan lapangan digital karena menyusun tahapan secara sistematis dan terstruktur. Selama tahap analisis, peneliti dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan dan karakteristik pengguna, yang membantu mereka membuat solusi yang tepat. Pada tahap desain, solusi tersebut diubah menjadi konsep dan fitur aplikasi yang dapat dipahami dan diuji coba. Mengembangkan fitur sesuai rencana dan melakukan evaluasi sebelum implementasi aplikasi dilakukan untuk memastikan aplikasi memenuhi tujuan yang diinginkan dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal. ADDIE memungkinkan pembuatan aplikasi yang efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan pengguna berkat tahapan yang jelas ini. Dalam pembuatan sistem e-commerce, desain User Interface/User Experience (UI/UX) sangat penting selain perancangan fungsionalitas sistem.

Menurut Seila Tazkiyah[3], dalam desain UI/UX, pendekatan pikirkan desain mengutamakan pemahaman yang mendalam tentang pengguna dan fokus pada kenyamanan dan pemenuhan kebutuhan pengguna. Untuk menghasilkan solusi yang mudah digunakan dan efektif, proses ini melibatkan empati, definisi masalah, ideasi, prototyping, dan pengujian. Sebagai alat desain kolaboratif, Figma memungkinkan tim merancang antarmuka secara real-time. Fitur prototypingnya memungkinkan untuk menguji alur interaksi yang dirancang dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Hal ini sangat mendukung pendekatan iteratif dalam desain pikir untuk membuat pengalaman pengguna yang ideal dan sesuai dengan kebutuhan pasar.

Menurut Andrea Avindra [4], banyak bisnis kecil sekarang menggunakan media sosial, terutama Instagram, untuk mempromosikan produk mereka dan berinteraksi langsung dengan pelanggan. Meskipun demikian, platform media sosial ini tidak

menyediakan berbagai fitur penting yang diperlukan bisnis untuk beroperasi dengan baik, seperti manajemen transaksi, katalog produk, dan pelaporan penjualan. Karena itu, sangat penting untuk memiliki platform e-commerce yang dapat melakukan banyak hal sekaligus, seperti mengelola data transaksi secara otomatis dan terorganisir, memungkinkan pelanggan untuk mengakses katalog digital dengan mudah, dan menerapkan sistem checkout yang efisien. Platform seperti ini akan meningkatkan pengalaman pengguna dan mempermudah manajemen bisnis.

Ada banyak penelitian yang menekankan betapa pentingnya personalisasi dan kemudahan penggunaan dalam desain sistem e-commerce. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Rani Puspita [5] membuat sistem toko online yang mengutamakan kenyamanan pelanggan dengan menggunakan pendekatan Design Thinking. Fokus utama penelitian tersebut adalah pada kemudahan pengguna untuk mencari dan membeli produk dengan cepat dan mudah. Oleh karena itu, memahami kebutuhan pengguna sangat penting, terutama untuk membuat pengalaman belanja yang lebih efektif dan menyenangkan. Keberhasilan dan kepuasan konsumen dalam berbelanja online sangat dipengaruhi oleh inovasi dalam desain sistem yang memenuhi kebutuhan pelanggan. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh M. Agus Muhyidin [6] mengusulkan desain sistem informasi akademik berbasis web yang mengutamakan kesederhanaan sambil menyampaikan informasi dengan cara yang efektif dan mudah dipahami. Pendekatan desain minimalis ini cocok untuk aplikasi akademik dan banyak platform lain, seperti toko dekorasi online. Di toko online, desain dapat meningkatkan pengalaman pelanggan dengan membuat produk lebih mudah ditemukan dan disajikan, serta mempercepat proses transaksi. Pelanggan dapat dengan mudah menemukan produk yang diinginkan tanpa terganggu oleh fitur yang tidak perlu dengan mempertimbangkan tampilan yang bersih dan fungsionalitas yang optimal.

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada penggabungan metode ADDIE dalam pembuatan sistem e-commerce yang digunakan secara nyata untuk toko peralatan dekorasi. Selain itu, untuk menjamin kenyamanan dan kemudahan penggunaan pelanggan, pendekatan UI/UX kontemporer berbasis Figma juga digunakan. Sistem ini juga dirancang untuk membantu penjualan dan manajemen produk, pelaporan transaksi, dan integrasi media sosial dalam rencana pemasaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem e-commerce berbasis web untuk Toko Armei yang dapat meningkatkan operasi toko, memperluas jangkauan pemasaran, dan memberikan pelanggan pengalaman belanja yang nyaman. Dengan menggunakan metode ADDIE, sistem yang dibangun diharapkan dapat memenuhi semua kebutuhan toko, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi efektivitas.

II. TINJAUAN TEORI

a. User Interface (UI) dan User Experience (UX).

Element visual user interface (UI) sebuah aplikasi berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan sistem aplikasi. UI yang baik harus dapat membantu pengguna navigasi dan memahami fungsi-fungsi yang tersedia dengan mudah dan efektif. Namun, user experience (UX) mencakup bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem aplikasi, seperti kenyamanan, kemudahan, dan kepuasan selama penggunaan [7]. Dalam pengembangan

aplikasi, kombinasi UI dan UX yang baik sangat penting, terutama untuk aplikasi berbasis mobile karena akan menentukan tingkat keberhasilan adopsi aplikasi dan pengalaman pengguna dengannya [8].

b. Prototyping untuk perancangan aplikasi

Prototyping adalah teknik pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan pengembang dan pengguna membuat model awal sistem, juga dikenal sebagai prototype. Tujuan dari teknik ini adalah untuk mendapatkan umpan balik awal sebelum pengembangan aplikasi secara keseluruhan dimulai [9]. Prototyping berguna dalam UI/UX untuk menguji konsep desain, memperbaiki kesalahan, dan menyesuaikan desain untuk kebutuhan pengguna [10]

c. Figma sebagai alat perancangan UI/UX.

Salah satu aplikasi desain berbasis web yang paling populer untuk merancang antarmuka aplikasi mobile maupun web adalah Figma, yang memungkinkan kolaborasi secara real-time, kemudahan akses dari berbagai perangkat, dan fitur prototyping interaktif yang tersedia. Akibatnya, desainer UI/UX sering menggunakan Figma untuk membuat desain yang responsif, menarik, dan mudah digunakan [11].

d. Tinjauan penelitian sebelumnya.

Studi telah menunjukkan bahwa menerapkan prinsip UI/UX dan metode prototyping dapat meningkatkan produktivitas dan kepuasan pengguna. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Angelica dan Nas (2022) [12], prototipe aplikasi pemesanan makanan berbasis ponsel yang menggunakan Figma dapat meningkatkan tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas hingga 82,6%.

Pamungkas (2023) menemukan hasil serupa, mengatakan bahwa desain aplikasi yang menggunakan pendekatan UI/UX kontemporer dapat meningkatkan pengalaman berbelanja online secara signifikan [13]. Studi Widiyantoro et al. (2022) merancang aplikasi toko kue menggunakan metode Design Thinking. Mereka memperoleh nilai usability sebesar 85 berdasarkan pengujian Sistem Usability Scale (SUS), yang menunjukkan bahwa sistem tersebut berada dalam kategori "acceptable" dan sangat layak untuk digunakan [7].

Penelitian tambahan yang dilakukan oleh Agustin et al. (2024) dan Hakam (2022) menekankan bahwa pendekatan berpusat pada pengguna, atau desain berpusat pada pengguna, sangat penting dalam proses perancangan aplikasi. Mereka menyatakan bahwa keterlibatan pengguna secara langsung dalam proses desain menghasilkan aplikasi yang lebih tepat guna dan efisien [10], [11].

e. Prinsip dasar desain UI/UX.

Prinsip dasar dalam desain UI/UX meliputi keterbacaan, konsistensi, hierarki visual, dan navigasi yang mudah dipahami. Desain yang baik harus dapat membantu pengguna menyelesaikan tugas tanpa kebingungan, memberikan umpan balik secara jelas, dan mampu menarik perhatian tanpa mengganggu fungsi utama aplikasi [8], [13].

III. METODE

Untuk membangun sistem e-commerce untuk Toko Peralatan Dekorasi Armey, kami menggunakan metode pendekatan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan sistematis dan terstruktur ini memudahkan dalam merencanakan dan menerapkan setiap langkah pengembangan sistem.

a. Analisis.

Pada tahap ini, informasi dikumpulkan dan dianalisis tentang kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui karakteristik pengguna, motivasi mereka untuk menggunakan sistem, dan fitur yang mereka inginkan, dilakukan survei dan wawancara. Selain itu, untuk menentukan posisi Toko Armey di pasar e-commerce, analisis pasar dan kompetitor juga dilakukan.

b. Desain.

Tahap berikutnya adalah merancang sistem setelah analisis selesai. Ini adalah tempat wireframe dan sketsa antarmuka pengguna (UI) dibuat untuk menunjukkan navigasi dan layout sistem. Tahap ini juga menentukan desain visual, yang mencakup pemilihan warna, font, dan elemen grafis. Prototipe awal untuk menggambarkan pengalaman pengguna dapat dibuat dengan alat desain seperti Figma.

c. Pengembangan.

Pada tahap ini, desain yang telah dibuat digunakan untuk membangun sistem e-commerce. Tim pengembang akan menulis kode dan membuat fungsionalitas sistem yang berbeda, seperti integrasi dengan sistem pembayaran, pengelolaan inventaris, dan fitur lainnya. Selama proses ini, pengujian awal dilakukan untuk memastikan bahwa sistem berjalan sesuai rencana.

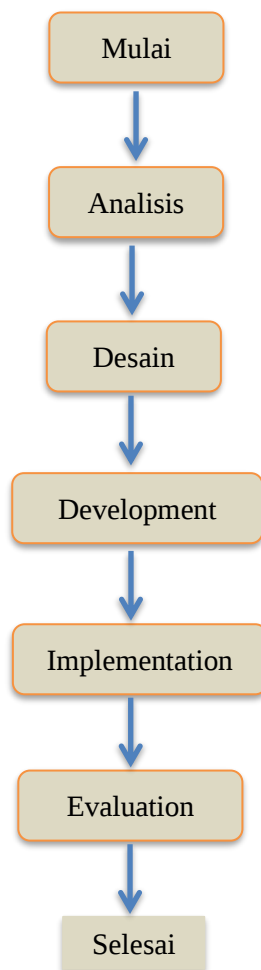
d. Implementasi.

Sistem e-commerce dimulai setelah pengembangan selesai. Ini termasuk memberikan instruksi kepada karyawan Toko Armey tentang penggunaan sistem dan peluncuran platform kepada pengguna. Selain itu, pendapat pengguna awal dikumpulkan untuk memperbaiki kesalahan jika diperlukan.

e. Evaluasi.

Ini adalah tahap terakhir. Di sini, evaluasi sistem akan dilakukan berdasarkan umpan balik pengguna dan kinerjanya. Pengujian tambahan dilakukan untuk menentukan area sistem yang membutuhkan perbaikan. Hasil evaluasi ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan sistem yang berkelanjutan.

Alur metode penelitian ini digambarkan secara visual dalam diagram alur berikut:



Gambar 1. Alur metode penelitian ADDIE

Metode penelitian yang terstruktur ini diharapkan untuk mengembangkan sistem e-commerce untuk Toko Peralatan Dekorasi Armey sehingga dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan sistem yang efektif, efisien, dan memuaskan pengguna. Metode ini tidak hanya berfokus pada pembuatan sistem, tetapi juga pada peningkatan pengalaman pengguna dan keberlanjutan operasi e-commerce Toko Armey.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL PENELITIAN.

Sistem e-commerce untuk Toko Peralatan Dekorasi Armey berhasil dibangun setelah melewati tahap-tahap metode ADDIE. Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dan kinerja. Berikut adalah beberapa temuan penting dari penelitian:

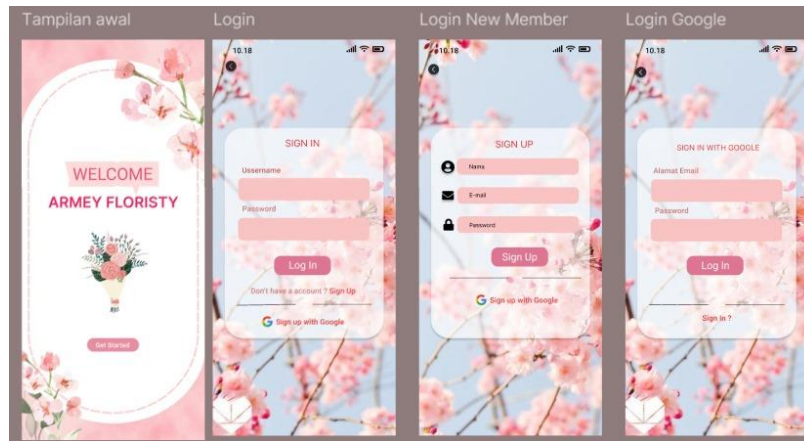
4.1.1 Analisis kebutuhan pengguna.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 80% responden menginginkan kemudahan navigasi dan aksesibilitas informasi produk. Pencarian produk, ulasan pengguna, dan metode pembayaran yang beragam adalah fitur yang paling diinginkan dari survei tersebut.

4.1.2. Desain dan Prototipe.

Sistem e-commerce Toko Peralatan Dekorasi ArmeY yang telah dikembangkan mencakup berbagai fitur yang memudahkan pelanggan dalam berbelanja dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Berikut adalah penjelasan mengenai fitur-fitur utama yang ada dalam sistem.

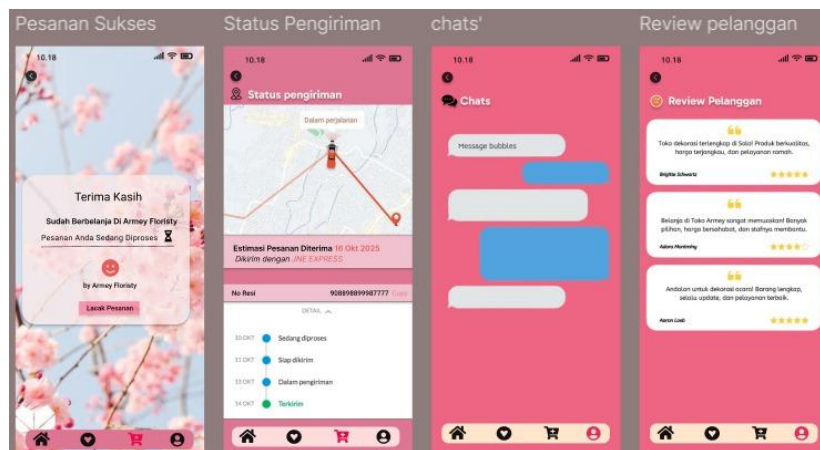
a. Tampilan Awal dan Halaman Login.



Gambar 2. Tampilan awal dan halaman login.

Tampilan awal sistem dirancang dengan antarmuka yang menarik dan mudah dipahami. Halaman login memungkinkan pengguna untuk masuk dengan akun yang sudah ada atau melakukan pendaftaran jika mereka belum memiliki akun. Proses login dirancang untuk memastikan keamanan dan kenyamanan pengguna dalam mengakses platform.

b. Akun, Edit Akun, dan Halaman Produk.



Gambar 3. Tampilan Akun, Edit Akun, dan Halaman Produk.

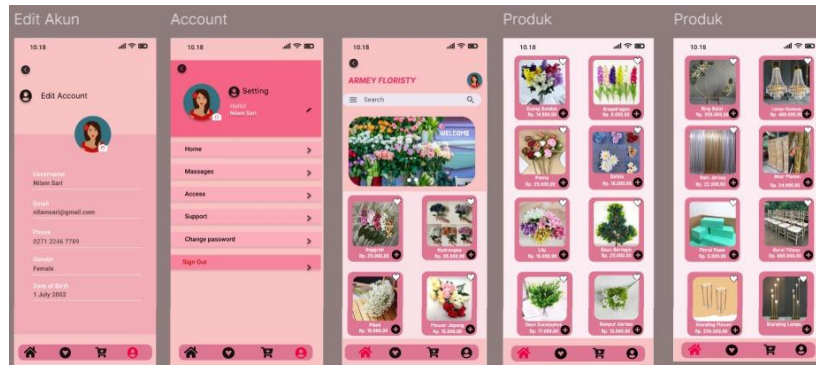
Setelah login, pengguna dapat mengakses halaman akun mereka. Pengguna juga memiliki opsi untuk mengedit akun mereka, memperbarui informasi, atau mengubah preferensi notifikasi. Halaman akun berfungsi sebagai pusat pengelolaan informasi pribadi dan pengaturan untuk pengguna. Setelah login, pengguna akan melihat halaman akun yang menampilkan berbagai opsi, antara lain:

Tabel 1. Fitur dan penjelasannya.

Fitur	Keterangan
Setting	Pengguna dapat mengatur preferensi akun mereka, seperti bahasa, notifikasi, dan lain-lain.
Hallo! User.	Menampilkan sapaan pribadi kepada pengguna berdasarkan nama yang terdaftar, menciptakan pengalaman yang lebih personal.
Home	Menampilkan sapaan pribadi kepada pengguna berdasarkan nama yang terdaftar, menciptakan pengalaman yang lebih personal.
Massages	Menampilkan pesan masuk, baik dari penjual maupun pemberitahuan sistem.
Acces	Menyediakan akses cepat ke berbagai bagian sistem, termasuk riwayat pesanan dan pengaturan akun.
Support	Menyediakan informasi dan kontak layanan pelanggan jika pengguna memerlukan bantuan.
Change Password	Opsi untuk mengubah kata sandi akun demi menjaga keamanan.
Sign Out	Untuk keluar dari akun pengguna dan kembali ke tampilan publik situs.

- Halaman Edit Akun.
Pengguna dapat mengedit informasi pribadi mereka melalui halaman edit akun. Di halaman ini, pengguna dapat memperbarui informasi seperti nama, email, nomor telepon, dan data pribadi lainnya. Dengan adanya halaman edit akun ini, pengguna dapat dengan mudah memperbarui data mereka tanpa kesulitan. Di halaman produk, pengguna dapat menjelajahi berbagai kategori barang dekorasi dengan menggunakan filter pencarian untuk menemukan produk yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Setiap produk dilengkapi dengan informasi mendetail, termasuk deskripsi, harga, foto, dan rating dari pengguna lain.
- Halaman Produk.
Halaman produk menampilkan berbagai kategori produk yang dapat dipilih oleh pengguna. Setiap produk dilengkapi dengan foto, deskripsi singkat, harga, dan opsi untuk menambahkannya ke keranjang belanja atau menyimpannya sebagai produk yang disukai. Produk dapat disaring berdasarkan kategori, harga, atau rating untuk memudahkan pencarian.

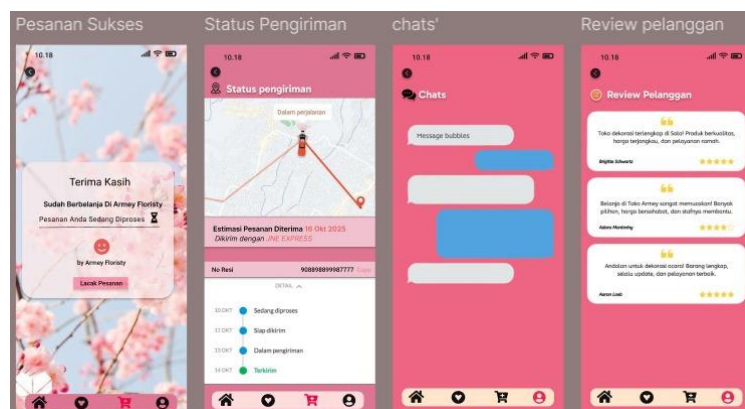
C. KERANJANG, DETAIL PRODUK, PRODUK DISUKAI, DAN ORDER DETAIL.



Gambar 4. Tampilan Keranjang, Detail Produk, Produk Disukai, dan Order Detail.

- **Keranjang Belanja.**
Pengguna dapat menambahkan produk pilihan mereka ke dalam keranjang belanja sebelum melanjutkan ke proses checkout. Keranjang ini memungkinkan pelanggan untuk mengatur jumlah produk, menghapus item, atau melanjutkan berbelanja.
- **Detail Produk.**
Setiap produk dilengkapi dengan halaman detail yang berisi informasi lengkap, seperti spesifikasi, harga, dan foto produk yang lebih jelas. Halaman ini juga menyediakan pilihan untuk memilih variasi produk jika tersedia (misalnya ukuran atau warna).
- **Produk Disukai.**
Pengguna dapat menyimpan produk yang disukai ke dalam daftar favorit mereka. Fitur ini memungkinkan pelanggan untuk kembali ke produk tersebut di lain waktu tanpa harus mencarinya kembali. Produk yang disukai ini dapat diakses melalui halaman akun.
- **Order Detail.**
Setelah pelanggan menyelesaikan pembelian, mereka dapat mengakses detail pesanan mereka yang berisi informasi tentang produk yang dibeli, jumlah yang dipesan, total biaya, serta status pengiriman.

D. PESANAN BERHASIL, STATUS PESANAN, REVIEW PELANGGAN, DAN FITUR CHATS.



Gambar 5. Tampilan Pesanan Berhasil, Status Pesanan, Review Pelanggan, Fitur Chats.

- **Pesanan Berhasil.**
Setelah proses checkout selesai dan pembayaran dikonfirmasi, pelanggan akan menerima notifikasi yang menyatakan bahwa pesanan mereka telah berhasil.

diproses. Notifikasi ini juga menyertakan estimasi waktu pengiriman.

- Status Pesanan.

Pelanggan dapat melacak status pesanan mereka melalui halaman status pesanan, yang menunjukkan apakah pesanan sudah diproses, dikemas, atau dalam perjalanan menuju alamat pengiriman. Fitur ini memberikan transparansi dan kepastian kepada pelanggan.

- Review Pelanggan.

Setiap produk yang dibeli dapat diberikan ulasan dan rating oleh pelanggan. Fitur review ini memungkinkan pelanggan untuk berbagi pengalaman mereka dengan produk dan memberikan masukan yang berguna bagi pelanggan lainnya. Ulasan ini juga membantu penjual untuk meningkatkan kualitas produk dan layanan mereka.

- Fitur Chats.

Fitur chat memungkinkan pelanggan untuk berkomunikasi langsung dengan penjual atau customer support. Pelanggan dapat menanyakan hal-hal terkait produk, status pesanan, atau masalah lainnya. Fitur ini menyediakan pengalaman interaktif yang lebih baik dan mempercepat penyelesaian masalah jika ada.

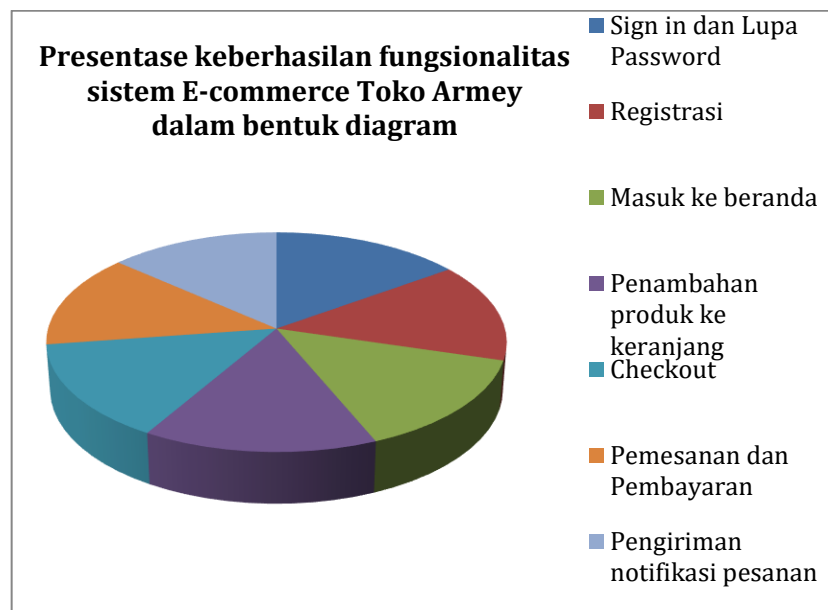
4.1.3. Pengujian Fungsionalitas.

Fungsionalitas berbagai proses—seperti pendaftaran, login, pencarian produk, dan checkout—diuji setelah pengembangan sistem. Hasilnya menunjukkan tingkat keberhasilan 95% dalam menyelesaikan transaksi tanpa masalah.

Hasil pengujian fungsionalitas sistem ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil pengujian fungsionalitas sistem

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7
Sign in dan Lupa Password	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Registrasi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Masuk ke Beranda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Menambahkan keranjang	✓	×	×	✓	✓	✓	✓
Mengisi alamat dan data diri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	×
Melakukan Pemesanan dan pembayaran	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Proses pesanan dan riwayat	✓	×	✓	✓	✓	✓	✓
Chat admin dan kurir	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ubah Profil	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓



Gambar 6. Diagram lingkaran presentase keberhasilan sistem.

4.1.4 Umpan Balik Pengguna.

Dari umpan balik yang dikumpulkan, 85% pengguna menyatakan bahwa mereka puas dengan pengalaman berbelanja mereka di platform e-commerce Toko Army. Ini menunjukkan bahwa pengembangan sistem telah berhasil memenuhi harapan pengguna dan memenuhi kebutuhan mereka.

4.2. Pembahasan Sistem.

Dengan menggunakan metode ADDIE untuk mengembangkan sistem e-commerce, setiap tahap memenuhi kebutuhan pengguna melalui keterlibatan langsung dalam proses analisis dan desain. Ini menghasilkan pengalaman pengguna yang positif dan tingkat keberhasilan sistem yang tinggi, dengan umpan balik yang mendukung perbaikan berkelanjutan di masa depan.

V. Kesimpulan Dan Saran

KESIMPULAN : Metode ADDIE terbukti efektif dan sistematis dalam membuat platform yang sesuai dengan kebutuhan pengguna saat membangun sistem e-commerce untuk Toko Peralatan Dekorasi Army. Sistem ini dapat mengatasi masalah penjualan konvensional, meningkatkan transaksi, dan meningkatkan pengalaman pengguna. Menurut hasil pengujian dan umpan balik, sistem ini dapat meningkatkan daya saing Toko Army di pasar digital.

Saran : Untuk mendapatkan hasil evaluasi yang lebih komprehensif tentang performa sistem, penelitian lebih lanjut disarankan untuk melakukan pengujian sistem yang lebih luas dengan melibatkan pengguna dari berbagai segmen pasar. Selain itu, fitur baru seperti integrasi sistem pembayaran otomatis, pelacakan pengiriman, dan dashboard analitik penjualan diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan dan efisiensi operasional.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hita Hita, Djoni Djoni, Culita Culita, and Roni Yunis, "Pemanfaatan Figma dalam Perancangan User Interface E-Commerce," *Nusant. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 3, pp. 104–111, 2024, doi: 10.55606/nusantara.v4i3.3047.
- [2] D. P. Priyanto, F. Annas, and R. Henra, "Pengembangan Website E-Commerce dengan Opencart untuk Promosi Home Industry di Kota Payakumbuh dan Kabupaten Agam," vol. 02, no. 01, pp. 48–60, 2023.
- [3] S. Tazkiyah and A. Arifin, "Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 72–78, 2022, doi: 10.54914/jtt.v8i2.513.
- [4] A. Avindra, C. M. Cahyani, and L. R. Ningsih, "Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit. Ecosyst. Nat. Sustain.*, vol. 1, no. 2, pp. 2798–6179, 2021.
- [5] Rani Puspita and Rina Astriani, "Perancangan Design Ui/Ux Pada Website Toko Mister Shop Id Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Tek. dan Sci.*, vol. 2, no. 3, pp. 35–46, 2023, doi: 10.56127/jts.v2i3.1047.
- [6] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit.*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [7] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, "INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [8] A. P. Qirani, P. Dellia, I. I. Laili, S. P. Cahyani, N. Rizqiullah, and A. Zahrial, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi FIGMA," *J. Media Inform. [Jumin]*, vol. 5, no. 2, pp. 189–195, 2024.
- [9] I. Angelica and C. Nas, "Design UI / UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma," *Manaj. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2022.
- [10] F. Fadwa, K. Agustin, K. S. Arum, R. K. Cahyawati, I. A. Saputro, and S. Indonesia, "Perancangan ui/ux sistem pemesanan buket menggunakan figma," no. November, pp. 745–755, 2024.
- [11] N. Hakam, "Perancangan UI/UX Aplikasi Amaze Layanan Online Travel Agent Menggunakan Aplikasi Figma," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 7, no. 2, pp. 87–92, 2022, doi: 10.31284/j.integer.2022.v7i2.3279.
- [12] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, "Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma," *Walisono J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [13] F. T. Pamungkas, "Perancangan UI/UX Aplikasi Variety off Food Layanan Penjualan Makanan Secara Online Menggunakan Aplikasi Figma," *JPin J. Pendidik Indones.*, vol. 6, no. 1, pp. 165–183, 2023, doi: 10.47165/jpin.v6i1.497.