



Perancangan dan Implementasi Sistem Otomatisasi Pemesanan dan Pembayaran untuk Layanan Rental Berbasis Web (Studi Kasus WIBUCOSRENT)

Muhammad Syahrul Haniawan¹, Hardika Khusnuliawati^{2*}, Astri Charolina³

¹⁻³ Universitas Sahid Surakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: haniawan97@gmail.com

Abstract. *The costume rental management process often faces challenges in operational inefficiency and limitations in providing an optimal user experience. This research aims to develop and evaluate a web-based costume rental information system for the Wibucosrent platform. Through system development and user experience evaluation, this study seeks to provide a more efficient, integrated, and user-friendly solution for digital costume rental services. The research adopts a case study approach, focusing on system testing in a real-world environment. Data were collected through interviews with administrators and users, as well as system log analysis after implementation. The reduction in transaction processing time is based on a comparison of pre- and post- implementation data, where the average transaction time decreased from 10 minutes to 6 minutes. Additionally, a user satisfaction survey showed an increase in the average score from 3.8 to 4.5 (on a scale of 5) regarding ease of use and service speed. The conclusion of this study is that automation in a costume rental website not only enhances operational efficiency but also improves the quality of user interactions. Thus, implementing this technology has the potential to be a solution for similar industries to adapt to the demands of the digital market.*

Keywords: *Automation; Costume Rental; Midtrans; Operational Efficiency; User Experience.*

Abstrak. Proses manajemen penyewaan kostum sering kali menghadapi tantangan berupa inefisiensi operasional dan keterbatasan dalam memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sekaligus mengevaluasi sistem informasi penyewaan kostum berbasis web pada platform Wibucosrent. Melalui perancangan dan implementasi sistem yang terintegrasi dan evaluasi terhadap efisiensi serta pengalaman pengguna, diharapkan sistem ini dapat memberikan kemudahan, kecepatan, dan kenyamanan dalam proses penyewaan kostum secara digital. Metode penelitian menggunakan pendekatan studi kasus dengan fokus pada pengujian sistem di lingkungan nyata. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan admin dan pengguna serta analisis log sistem setelah implementasi. Pengurangan waktu pemrosesan transaksi didasarkan pada perbandingan data sebelum dan sesudah implementasi sistem, di mana waktu rata-rata transaksi berkurang dari 10 menit menjadi 6 menit. Selain itu, survei kepuasan pengguna menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 3,8 menjadi 4,5 (skala 5) dalam hal kemudahan penggunaan dan kecepatan layanan. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa otomatisasi dalam website rental kostum tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional tetapi juga memperbaiki kualitas interaksi pengguna. Dengan demikian, penerapan teknologi ini berpotensi menjadi solusi bagi pelaku industri serupa untuk beradaptasi dengan kebutuhan pasar digital.

Kata Kunci: Efisiensi Operasional; Midtrans; Otomatisasi; Pengalaman Pengguna; Rental Kostum.

1. LATAR BELAKANG

Industri penyewaan kostum berkembang seiring meningkatnya kebutuhan berbagai acara, namun banyak pelaku usaha masih mengandalkan proses manual pada pengelolaan stok, pemesanan, dan pembayaran. Praktik ini memicu keterlambatan konfirmasi, kesalahan pencatatan, serta inefisiensi administrasi yang berdampak langsung pada efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan (Ridwansyah et al., 2023).

Di era digital saat ini, penerapan sistem otomatisasi menjadi salah satu solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Otomatisasi memungkinkan proses bisnis berjalan lebih cepat, akurat, dan terintegrasi, misalnya melalui pengecekan stok secara real-

time, penjadwalan otomatis, serta integrasi pembayaran daring menggunakan platform seperti Midtrans (Midtrans, 2023). Dengan adanya sistem otomatisasi, potensi kesalahan manual dapat diminimalisir, waktu respon dapat dipercepat, dan pada akhirnya dapat meningkatkan pengalaman pengguna sekaligus loyalitas pelanggan. Konsep otomatisasi ini sejalan dengan pandangan Ariandi dan Ernanto (2022) bahwa penerapan desain berpusat pada pengguna (*user-centered design*) mampu meningkatkan efisiensi proses layanan digital dan kepuasan pengguna. Meskipun demikian, penerapan sistem ini juga memiliki tantangan tersendiri, khususnya dalam penyesuaian alur bisnis dan adopsi teknologi oleh pengguna (Laudon & Laudon, 2016). Oleh karena itu, perlu adanya rancang bangun sistem penyewaan kostum yang tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga memberikan kenyamanan dalam bertransaksi (Garrett, 2011).

Wibucosrent adalah salah satu usaha rental kostum yang didirikan pada 10 Juli 2022 dan berlokasi di Baturan, Colomadu, Karanganyar. Usaha ini menyediakan berbagai macam kostum yang dapat digunakan untuk acara sekolah, karnaval, pesta ulang tahun, hingga kegiatan tematik lainnya. Hingga saat ini, Wibucosrent telah memiliki 35 kostum dengan berbagai kategori dan ukuran yang siap disewa oleh pelanggan. Sebagai penyedia jasa penyewaan yang masih berkembang, Wibucosrent berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan.

Pengelolaan manual tersebut menimbulkan berbagai kendala yang berdampak langsung pada efisiensi operasional perusahaan. Proses pemesanan masih mengandalkan komunikasi tatap muka maupun pesan singkat, sehingga sering kali terjadi keterlambatan respon dan potensi miskomunikasi dengan pelanggan. Selain itu, pencatatan data penyewaan yang dilakukan secara sederhana melalui buku catatan atau aplikasi spreadsheet rawan menimbulkan kesalahan pencatatan, misalnya terkait jadwal pengembalian kostum ataupun status ketersediaan stok (Hartono, 2021). Hal ini berisiko menimbulkan ketidakpuasan pelanggan, terutama ketika kostum yang diinginkan ternyata tidak tersedia sesuai jadwal. Kendala lain yang muncul adalah keterbatasan informasi yang dapat diakses oleh pelanggan. Saat ini, pelanggan tidak dapat secara langsung mengetahui jenis, jumlah, maupun status ketersediaan kostum tanpa harus menanyakan terlebih dahulu kepada admin. Kondisi ini menyulitkan pelanggan dalam merencanakan kebutuhan penyewaan secara cepat dan praktis (Jogiyanto, 2024).

Dengan berbagai kendala yang muncul dari sistem manual tersebut, jelas bahwa dibutuhkan sebuah solusi yang mampu meningkatkan efisiensi operasional sekaligus memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan. Oleh karena itu, diperlukan rancang

bangun sistem otomatisasi pada website rental kostum yang dapat mengintegrasikan seluruh proses mulai dari pemesanan, pengelolaan stok, hingga pencatatan transaksi secara digital (Andriyani & Haryanto, 2023; Ridwansyah et al., 2023). Sistem ini akan memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara mandiri melalui website, melihat katalog kostum yang tersedia secara real-time, serta mengetahui informasi detail mengenai ukuran, harga, dan jadwal ketersediaan kostum (Eki Apriliani Dwiningtias et al., 2020).

Selain itu, dari sisi perusahaan, sistem ini dapat membantu admin dalam melakukan pencatatan data penyewaan secara otomatis, mengurangi potensi kesalahan input, serta mempermudah proses monitoring stok dan jadwal pengembalian (Sommerville, 2011). Fitur notifikasi otomatis juga dapat diterapkan untuk mengingatkan pelanggan terkait batas waktu pengembalian kostum, sehingga risiko keterlambatan dapat diminimalisir. Dengan adanya integrasi data yang lebih rapi, perusahaan dapat menghasilkan laporan penyewaan secara cepat dan akurat yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan analisis pengambilan keputusan bisnis (Laudon & Laudon, 2016).

Penerapan website rental kostum berbasis sistem otomatisasi ini diharapkan tidak hanya memperbaiki alur kerja internal, namun juga meningkatkan kepuasan pelanggan dengan memberikan akses informasi yang cepat, transparan, dan mudah digunakan. Studi kasus mengenai efisiensi operasional dan pengalaman pengguna ini menjadi penting karena dapat memberikan gambaran nyata mengenai bagaimana teknologi informasi mampu menjawab permasalahan yang selama ini timbul akibat sistem manual, sekaligus menjadi dasar pengembangan lebih lanjut menuju digitalisasi bisnis penyewaan kostum (Ariandi & Ernanto, 2022; Garrett, 2011).

2. KAJIAN TEORITIS

Sistem Informasi

Menurut Hartono (2021), sistem informasi adalah kombinasi dari perangkat keras, perangkat lunak, prosedur, dan manusia yang bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, dan menyajikan informasi yang dibutuhkan dalam pengambilan keputusan. Sistem informasi berperan penting dalam mendukung kegiatan bisnis modern karena mampu menyediakan data yang akurat dan real-time bagi pengambil keputusan (Tada, 2021).

Otomatisasi Sistem

Otomatisasi merupakan penerapan teknologi untuk mengurangi campur tangan manusia dalam suatu proses. Dalam website rental kostum, otomatisasi diterapkan untuk mempermudah proses pengecekan stok, pemesanan, dan konfirmasi transaksi (Ariandi &

Ernanto, 2022). Studi lain menunjukkan bahwa otomatisasi proses operasional rental dapat meningkatkan efisiensi serta mengurangi beban administratif melalui pemantauan stok real-time dan pelacakan transaksi otomatis (Imania et al., 2024). Dengan demikian, otomatisasi tidak hanya mempercepat kinerja sistem, tetapi juga membantu perusahaan dalam menjaga konsistensi data dan pelayanan.

User Experience (UX)

User experience (UX) merupakan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem, mencakup kemudahan penggunaan, kecepatan akses, dan tampilan antarmuka yang menarik. Aspek UX berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kepuasan pengguna pada aplikasi dan website digital (Sonianto & Novianto, 2024). Penelitian oleh Fithri (2023) menegaskan bahwa rancangan antarmuka berbasis prinsip UI/UX mampu meningkatkan kenyamanan dan kepercayaan pengguna terhadap sistem digital. Selain itu, Dananjaya et al. (2024) menegaskan bahwa pendekatan User-Centered Design yang melibatkan pengguna secara aktif sejak tahap analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, hingga evaluasi usability berperan penting dalam menghasilkan UI/UX yang intuitif, navigasi yang jelas, serta pengalaman interaksi yang sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

Manajemen Stok dan Pemesanan Online

Manajemen stok bertujuan menjaga ketersediaan barang secara optimal dan memastikan pemenuhan kebutuhan pelanggan tepat waktu. Penerapan metode safety stock, reorder point, serta pemantauan stok real-time pada sistem digital rental terbukti meningkatkan efisiensi operasional perusahaan (Ridwansyah et al., 2023). Sistem informasi yang mendukung manajemen stok digital juga mampu mengurangi kesalahan pencatatan dan mempercepat proses transaksi (Sutrisno, 2019).

Gateway Pembayaran

Payment gateway adalah sistem transaksi yang memfasilitasi otorisasi pembayaran pada e-commerce dan marketplace daring. Midtrans sebagai salah satu platform payment gateway di Indonesia memungkinkan transaksi dengan berbagai metode pembayaran, seperti bank transfer, kartu kredit, dan e-wallet, serta meningkatkan keamanan dan kepraktisan proses pembayaran (Midtrans, 2023). Dengan adanya integrasi sistem pembayaran ini, transaksi dapat dilakukan secara otomatis, transparan, dan aman, sesuai dengan prinsip keamanan digital (Otoritas Jasa Keuangan, 2017).

Manajemen Keranjang (*Cart Management*)

Cart management pada sistem e-commerce memudahkan pengguna untuk menyimpan produk yang ingin dipesan, menambah kupon atau diskon, hingga melanjutkan ke proses

checkout secara fleksibel dan aman (Andriyani & Haryanto, 2023). Fitur ini juga membantu pengguna untuk mengatur pembelian dan memberikan pengalaman yang lebih efisien serta personal saat bertransaksi secara daring.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus, yaitu penelitian yang dilakukan secara mendalam pada satu objek tertentu: website rental kostum Wibucosrent. Metode ini dipilih untuk mengeksplorasi dan menganalisis penerapan sistem otomatisasi dalam lingkungan operasional nyata, sehingga dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai permasalahan dan solusi yang diimplementasikan. Studi kasus sangat relevan dalam konteks penelitian sistem informasi berbasis praktik nyata karena memungkinkan analisis temuan secara kontekstual dan mendalam.

Penelitian ini bersifat terapan dengan hasil akhir berupa solusi praktis, yakni sistem otomatisasi yang bertujuan meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pengguna. Penelitian juga menggunakan pendekatan campuran (mixed methods), yaitu:

- a. Pendekatan kualitatif: untuk memahami persepsi, harapan, kebutuhan, dan pengalaman pengguna melalui wawancara dan observasi langsung.
- b. Pendekatan kuantitatif: untuk mengukur efisiensi operasional (waktu pemrosesan pemesanan, tingkat kepuasan pengguna) melalui data numerik dan survei terstruktur.

Gabungan dua pendekatan tersebut memungkinkan evaluasi sistem secara teknis sekaligus mempertimbangkan aspek manusiawi dan usability, sehingga hasil yang diperoleh lebih utuh dan valid.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kantor Clee Ltd., yang berlokasi di Baturan, Colomadu, Karanganyar. Lokasi ini dipilih agar pengujian sistem otomatisasi dapat dilakukan secara langsung pada aktivitas operasional sehari-hari, seperti pengelolaan dan pemesanan kostum secara digital. Penelitian berlangsung selama lima bulan, dimulai dari tahap perancangan hingga penerapan serta evaluasi sistem otomatisasi dalam lingkungan kerja nyata.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri atas pihak pengelola dan staf operasional dari usaha penyewaan kostum yang menjadi objek studi. Mereka berperan dalam memberikan informasi terkait kebutuhan sistem, kendala operasional, serta harapan terhadap pengembangan sistem otomatisasi. Selain itu, sejumlah administrator dan pengguna aktif website rental kostum juga

dilibatkan sebagai responden untuk mengevaluasi kinerja sistem serta pengalaman pengguna setelah implementasi.

Objek Penelitian

Objek penelitian adalah website Wibucosrent, khususnya fokus pada sistem otomatisasi yang telah diimplementasikan. Sistem ini mencakup pengelolaan stok, pemesanan kostum daring, integrasi pembayaran melalui Midtrans, hingga fitur notifikasi otomatis. Website diuji secara sistematis guna menilai efektivitas peningkatan efisiensi operasional dan mutu pengalaman pengguna setelah otomatisasi diterapkan.

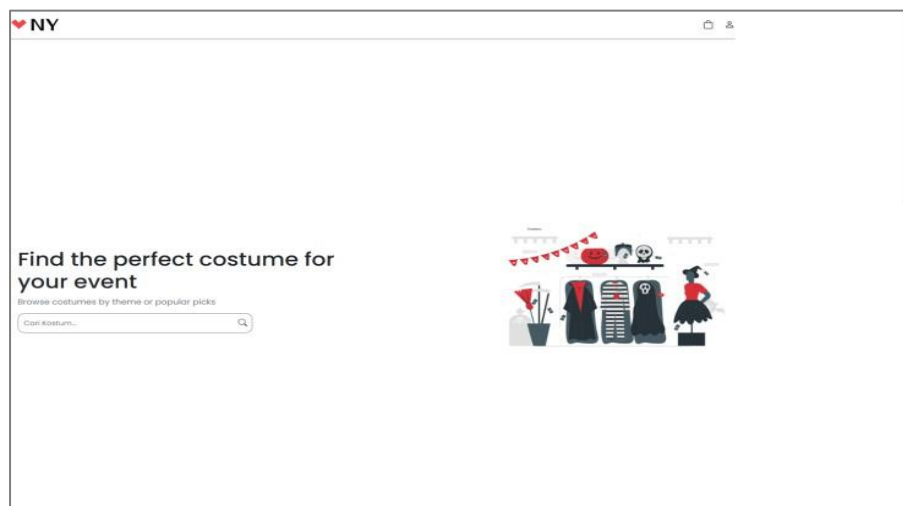
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Akhir Desain dan Website

Pada bagian ini ditampilkan hasil akhir dari desain sistem dan implementasi website Wibucosrent. Hal ini bertujuan untuk memperjelas gambaran visual tentang bagaimana tampilan antarmuka pengguna (UI) yang dikembangkan dan diimplementasikan, serta memberikan bukti nyata bahwa desain yang dirancang pada tahap sebelumnya (Bab 3) berhasil direalisasikan secara fungsional. Berikut adalah tampilan akhir dari beberapa halaman penting pada website:

a) Halaman Utama (*Homepage*)

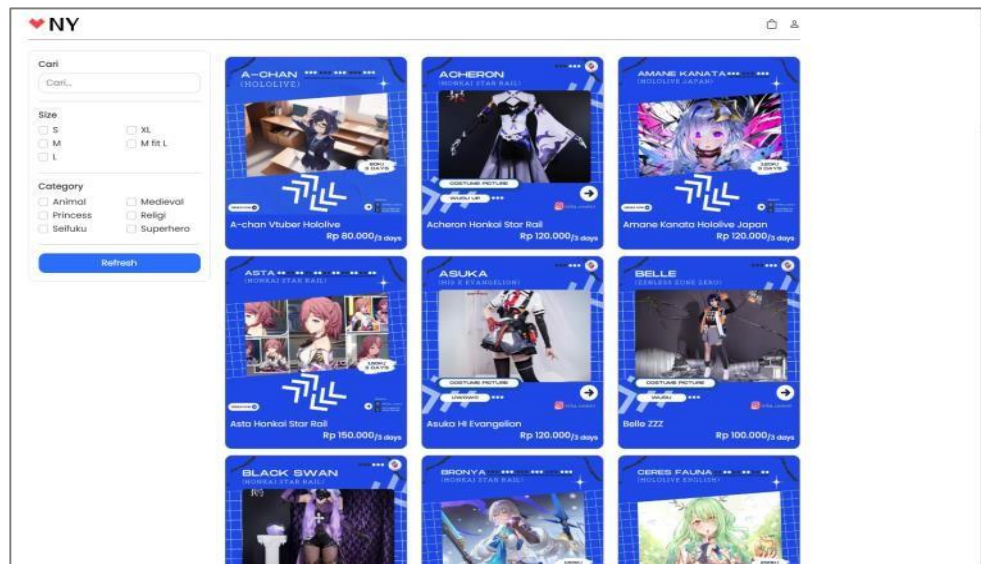
Halaman utama yang ditunjukkan pada Gambar 1. memperlihatkan daftar kostum populer dan promo terbaru yang tersedia, sehingga pengguna dapat langsung memilih kostum favorit.



Gambar 1. Homepage Layanan Rental.

b) Halaman Katalog Kostum

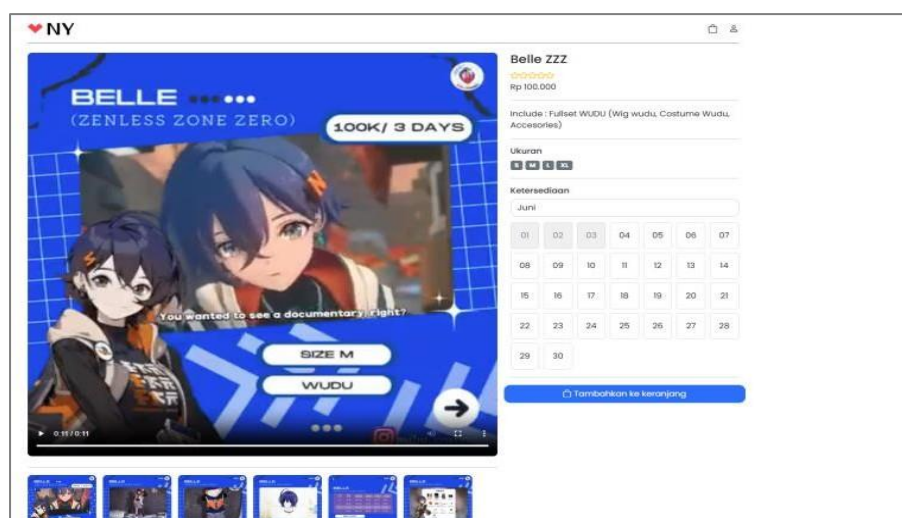
Halaman ini memungkinkan pengguna untuk mencari dan memilih kostum berdasarkan kategori atau tingkat popularitas, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2. yang menampilkan antarmuka halaman pencarian dan pemilihan kostum, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan kostum yang sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2. Katalog Kostum.

c) Halaman Detil Kostum

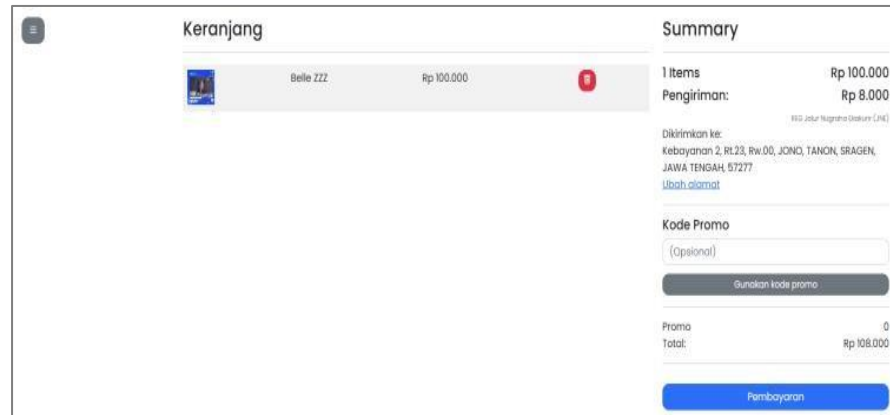
Halaman detil kostum yang ditunjukkan Gambar 3. menampilkan informasi lengkap mengenai kostum, seperti gambar, detugas akhir, harga sewa, ulasan pengguna, dan status ketersediaan secara *real-time*.



Gambar 3. Halaman Detil Kostum.

d) Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran yang ditunjukkan pada Gambar 4. dirancang untuk mempermudah pengguna dalam proses pembayaran melalui integrasi payment gateway Midtrans yang cepat dan aman.



Gambar 4. Halamn Pembayaran.

Melalui tampilan-tampilan ini, terbukti bahwa rancangan desain yang dibuat dalam tahap perancangan telah berhasil diwujudkan dengan baik, serta mendukung peningkatan efisiensi operasional dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efisiensi operasional dan pengalaman pengguna setelah penerapan sistem otomatisasi pada website rental kostum Wibucosrent. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan baik dari sisi efisiensi proses maupun kepuasan pengguna.

Sistem yang dikembangkan tidak hanya mengotomatisasi pemesanan dan pembayaran, tetapi juga dilengkapi fitur pendukung seperti pengelolaan promo dan kupon diskon, verifikasi akun (KYC), serta manajemen pengajuan pengembalian kostum. Fitur-fitur ini meningkatkan kepercayaan pengguna, fleksibilitas transaksi, dan transparansi layanan.

Data penelitian diperoleh melalui observasi langsung, wawancara dengan pemilik dan admin operasional Wibucosrent, serta survei pengguna. Ringkasan hasil utama disajikan sebagai berikut.

Efisiensi Operasional

Sebelum implementasi sistem, proses pemesanan membutuhkan waktu rata-rata 10 menit per transaksi akibat pengecekan stok manual, konfirmasi pesanan, dan pembayaran langsung. Setelah sistem otomatis diterapkan, waktu pemesanan berkurang menjadi rata-rata 6 menit berkat pengecekan stok real-time dan integrasi *payment gateway*.

Perbandingan waktu pemesanan sebelum dan sesudah implementasi disajikan pada Tabel 1, yang menunjukkan penurunan durasi pada seluruh tahapan proses.

Tabel 1 Perbandingan Waktu Pemesanan.

No	Proses Pemesanan	Sebelum Implementasi (Menit)	Setelah Implementasi (Menit)
1	Apakah sistem mudah digunakan?	2	1
2	Apakah navigasi antar halaman jelas dan intuitif?	2	1
3	Seberapa cepat sistem memproses transaksi dibandingkan sebelumnya?	1	1
4	Apakah fitur real-time berjalan sesuai ekspektasi?	2	1
5	Seberapa puas pengguna terhadap layanan secara keseluruhan?	1	1
6	Apakah sistem memenuhi kebutuhan pengguna?	2	1
	Rata- Rata Total	10	6

Pengalaman Pengguna

Survei terhadap 30 pengguna aktif menunjukkan adanya peningkatan persepsi positif terhadap sistem. Persentase peningkatan tertinggi terdapat pada indikator fitur real-time (58,8%), diikuti kejelasan navigasi dan pemenuhan kebutuhan pengguna (47,4%).

Ringkasan skor sebelum dan sesudah implementasi ditampilkan pada Tabel 4.2, yang menunjukkan peningkatan skor pada seluruh indikator pengalaman pengguna.

Tabel 2 Hasil Survey Pengguna.

Indikator	Skor Sebelum Implementasi	Skor Setelah Implementasi
Apakah sistem mudah digunakan?	2.1/5	2.8/5
Apakah navigasi antar halaman jelas dan intuitif?	1.9/5	2.8/5
Seberapa cepat sistem memproses transaksi dibandingkan sebelumnya?	2.0/5	2.7/5
Apakah fitur real-time berjalan sesuai ekspektasi?	1.7/5	2.7/5
Seberapa puas pengguna terhadap layanan secara keseluruhan?	2.0/5	2.7/5
Apakah sistem memenuhi kebutuhan pengguna?	1.9/5	2.8/5

Analisis Efisiensi Operasional

Implementasi sistem otomatisasi terbukti meningkatkan efisiensi operasional hingga 40%. Penurunan waktu transaksi terjadi karena:

- Otomatisasi pengecekan stok berbasis data real-time,
- Integrasi pembayaran daring,

- Berkurangnya interaksi manual antara admin dan pengguna.

Selain itu, sistem mampu meningkatkan akurasi data stok dan mempercepat pengelolaan pesanan melalui notifikasi otomatis kepada admin.

Pengalaman Pengguna

Evaluasi lanjutan melalui kuesioner menunjukkan bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan setelah implementasi sistem. Peningkatan tertinggi terdapat pada keandalan fitur real-time, sedangkan peningkatan terendah terdapat pada kemudahan penggunaan. Ringkasan hasil kuesioner disajikan pada Tabel 3.

Pengujian sistem dilakukan menggunakan Black Box Testing dan User Acceptance Test (UAT) dengan 10 responden. Hasil UAT menunjukkan bahwa sistem berfungsi sesuai kebutuhan pengguna dan mampu meningkatkan kualitas layanan secara keseluruhan.

Tabel 3 Ringkasan Hasil Kuesioner.

Indikator	Skor Sebelum Implementasi	Skor Setelah Implementasi
Apakah sistem mudah digunakan?	2.1/5	2.8/5
Apakah navigasi antar halaman jelas dan intuitif?	1.9/5	2.8/5
Seberapa cepat sistem memproses transaksi dibandingkan sebelumnya?	2.0/5	2.7/5
Apakah fitur real-time berjalan sesuai ekspektasi?	1.7/5	2.7/5
Seberapa puas pengguna terhadap layanan secara keseluruhan?	2.0/5	2.7/5
Apakah sistem memenuhi kebutuhan pengguna?	1.9/5	2.8/5

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa rancang bangun sistem otomatisasi pada website Wibucosrent berhasil meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pengguna. Digitalisasi proses pemesanan dan pembayaran terbukti mampu mengatasi kendala operasional manual, sekaligus memberikan nilai tambah bagi pengguna melalui fitur-fitur pendukung yang relevan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan sistem otomatisasi pada website rental kostum Wibucosrent berhasil meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pengguna. Efisiensi ditunjukkan oleh penurunan rata-rata waktu pemrosesan pemesanan dari 10 menit menjadi 6 menit per transaksi. Dari sisi pengguna, tingkat kepuasan mengalami peningkatan yang signifikan, terutama pada aspek kemudahan penggunaan dan kecepatan layanan. Integrasi payment gateway Midtrans serta penambahan fitur pendukung seperti promo, kupon diskon,

verifikasi akun (KYC), keranjang belanja, dan pengajuan pengembalian kostum turut meningkatkan keamanan, profesionalitas, dan kepercayaan pengguna terhadap layanan. Secara keseluruhan, otomatisasi sistem memberikan manfaat nyata baik bagi pengelola usaha maupun pengguna dalam transaksi penyewaan kostum secara daring.

Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan adanya integrasi dengan lebih banyak layanan ekspedisi, pengembangan fitur program loyalitas pelanggan, optimalisasi pengalaman pengguna pada perangkat mobile, peningkatan keamanan data secara berkala, serta penyediaan layanan bantuan pengguna seperti live chat guna meningkatkan kualitas layanan.

DAFTAR REFERENSI

- Andriyani, A., & Haryanto, E. V. (2023). Rancang bangun web e-commerce produk pakaian dengan metode rapid application development (RAD) pada Toko Idola Fashion. *Jurnal InfoDigit*, 1(1), 1. <http://kti.potensi-utama.ac.id/index.php/JID>
- Ariandi, M., & Ernanto, M. I. (2022). Rancang bangun wedding organizer menggunakan metode pendekatan user centered design. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(1), 83–93. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i1.2249>
- Booch, G., Rumbaugh, J., & Jacobson, I. (2020). *The unified modeling language user guide* (2nd ed.). Addison-Wesley Professional.
- Dananjaya, M. W. P., Prathama, G. H., & Darmaastawan, K. (2024). User-centered design approach in developing user interface and user experience of Sculptify mobile application. *Journal of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 6(3), 1089–1097. <https://doi.org/10.47709/cnapc.v6i3.4206>
- Dwiningtias, E. A., Andreas, & Junaedi, H. (2020). Rancang bangun website marketplace dalam bidang rental mobil. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 2(2), 61–68. <https://doi.org/10.37823/insight.v2i02.115>
- Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond* (2nd ed.). New Riders.
- Hartono, J. (2021). *Analisis dan desain sistem informasi: Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis* (Ed. ke-2). Andi Offset.
- Imania, S. N., Ghofur, A., & Lazim, F. (2024). Rancang bangun prototipe buka tutup pintu otomatis berbasis Arduino menggunakan sensor ultrasonik. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 8(3), 1386–1395. <https://doi.org/10.33379/gtech.v8i3.4299>
- International Organization for Standardization. (2010). *ISO 9241-210:2010 ergonomics of human-system interaction—Part 210: Human-centred design for interactive systems*. ISO.
- International Organization for Standardization. (2011). *ISO/IEC 25010:2011 systems and software engineering—Systems and software quality requirements and evaluation (SQuaRE)*. ISO.
- Jogiyanto, H. M. (2024). *Analisis dan desain sistem informasi: Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis* (Ed. ke-3). Andi.

- Kurniawan, T. B. (2020). Perancangan sistem aplikasi pemesanan makanan. *Jurnal TIKAR*, 1(2), 192–206.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2016). *Management information systems: Managing the digital firm* (14th ed.). Pearson.
- Midtrans. (2023). *Snap integration guide*. <https://docs.midtrans.com/docs/snap-snap-integration-guide>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2017). *Peraturan OJK Nomor 12/POJK.01/2017 tentang penerapan prinsip mengenal nasabah (KYC)*. <https://ojk.go.id>
- Perforce Software. (2021). *What is ISO 25010?* <https://www.perforce.com/blog/qac/what-is-iso-25010>
- Radifansyah, M., & Nirsal. (2024). Rancang bangun sistem informasi pada Toko Azha Seseheran Kota Palopo berbasis website. *Jurnal Informatika*, 1(2), 1–12.
- Ridwansyah, R., Rifqie, D. M., & Nuridayanti, N. (2023). Sistem informasi inventaris toko berbasis web untuk UMKM penyewaan kostum. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(3), 289–295. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i3.874>
- Sommerville, I. (2011). *Software engineering* (9th ed.). Addison-Wesley.
- Tada, A. K. (2021). Rancang bangun sistem informasi berbagai potensi perpajakan. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(3), 439. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v10i3.711>