

Rancang Bangun Website E-commerce Floou untuk UMKM Penjualan Tanaman Hias

Alief Listanto Putra¹, Hafidz Irham Ar Ridlo², Rafie Najwan Anjasmara³, Achmad Yusuf Yulestiono⁴, M. Muharrom Al Haromainy^{5*}

122081010137@student.upnjatim.ac.id

222081010068@student.upnjatim.ac.id

3220810100191@student.upnjatim.ac.id

4220810100180@student.upnjatim.ac.id

*Corresponding author email: muhammad.muharrom.if@upnjatim.ac.id

Abstrak— Perkembangan teknologi informasi mendorong transformasi digital UMKM, termasuk sektor tanaman hias di Indonesia yang kaya varietas namun masih mengandalkan pemasaran manual. Digitalisasi melalui sistem informasi berbasis web menjadi solusi efektif untuk meningkatkan efisiensi dan jangkauan pasar. Penelitian ini mengembangkan aplikasi Floou, sebuah website e-commerce untuk penjualan tanaman hias yang dibangun dengan framework Laravel sebagai backend dan Vue.js sebagai frontend. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melihat katalog tanaman, melakukan pemesanan daring, memilih metode pembayaran, serta memfasilitasi verifikasi pembayaran oleh admin secara efisien. Sistem Floou dirancang menggunakan metode Waterfall, meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem (meliputi use case, activity, class, dan entity relationship diagram, serta desain antarmuka pengguna), implementasi, dan pengujian. Backend dikembangkan menggunakan Laravel 12 dengan RESTful API, sementara frontend menggunakan Vue.js untuk antarmuka yang dinamis dan responsif, didukung oleh basis data MySQL. Pengujian sistem menggunakan metode black box testing menunjukkan bahwa seluruh fungsionalitas inti, seperti registrasi, login, penjelajahan katalog, checkout, hingga manajemen pesanan oleh admin, berfungsi sesuai spesifikasi. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pelaku usaha, memperbaiki manajemen transaksi, dan mendorong digitalisasi UMKM hortikultura.

Kata Kunci— E-commerce, Tanaman Hias, UMKM, Laravel, Vue.js, Waterfall.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era digital saat ini telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam sektor perdagangan dan pemasaran. Internet menjadi media utama dalam penyebaran informasi, komunikasi, dan aktivitas jual beli, yang memungkinkan terjadinya transaksi secara cepat, efisien, dan berskala luas tanpa batasan geografis [1]. Kemajuan ini mendorong berbagai sektor usaha, khususnya Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), untuk melakukan transformasi digital dalam menghadapi tantangan pasar yang semakin kompetitif.

Salah satu sektor yang memiliki potensi besar namun masih belum sepenuhnya terdigitalisasi adalah sektor tanaman hias. Indonesia sebagai negara tropis memiliki kekayaan hayati

yang tinggi, menghasilkan beragam varietas tanaman hias seperti aglaonema, anggrek, dan monstera, yang memiliki nilai estetika dan nilai ekonomi tinggi [2]. Bahkan, beberapa varietas tanaman hias endemik Indonesia telah mendapatkan pengakuan global, dengan permintaan yang signifikan di pasar internasional karena keunikan dan keindahannya [3]. Sayangnya, mayoritas pelaku UMKM di bidang ini masih menggunakan cara manual dalam memasarkan produknya, seperti promosi melalui media sosial dan transaksi via pesan instan, tanpa sistem transaksi yang tertata dan terdokumentasi secara profesional [4].

Digitalisasi UMKM melalui penerapan sistem informasi berbasis web menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penggunaan katalog digital, sistem checkout online, serta metode pembayaran seperti transfer dan Cash on Delivery (COD) dapat meningkatkan efisiensi serta memperluas jangkauan pemasaran [5]. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan aplikasi Floou, sebuah sistem katalog tanaman hias berbasis web yang dibangun menggunakan framework Laravel untuk backend dan Vue.js sebagai frontend.

Aplikasi ini bertujuan memudahkan pengguna dalam melihat katalog tanaman hias, melakukan pemesanan secara daring, memilih metode pembayaran, serta memungkinkan admin melakukan verifikasi pembayaran secara efisien. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pelaku usaha, memperbaiki manajemen data transaksi, dan mendorong digitalisasi UMKM hortikultura secara menyeluruh. Maka dari itu, penelitian ini mengangkat judul “Floou: Sistem Katalog dan Checkout Tanaman Hias Berbasis API Laravel dan Vue.js” sebagai bentuk kontribusi nyata dalam pengembangan teknologi berbasis kebutuhan sektor pertanian modern..

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Framework Vue.js

Vue.js, merupakan sebuah *framework* JavaScript yang diperkenalkan oleh Evan You pada tahun 2014, dirancang khusus untuk memfasilitasi pengembangan antarmuka pengguna. Dengan berlandaskan pada pola MVC, *framework* ini menawarkan fitur Reactive Data Binding. Fitur ini bertindak sebagai penghubung dinamis, memastikan bahwa setiap perubahan data pada basis data

secara otomatis terefleksi pada representasi tampilan di sisi klien (DOM) [7].

Vue.js memiliki kelebihan yakni ukurannya yang sangat ringan, mempercepat proses unduh dan eksekusi framework. Fleksibilitasnya diperkuat oleh fitur library yang memungkinkan modifikasi komponen dengan mudah. Selain itu, sebagai framework open source, Vue.js memiliki struktur bahasa yang singkat dan jelas, menjadikannya pilihan ideal bahkan bagi pengembang pemula untuk pengembangan dan implementasi aplikasi [8].

B. Framework Laravel

Laravel adalah sebuah web framework PHP open source dan gratis yang diciptakan oleh Taylor Otwell. Framework ini dirancang untuk membangun aplikasi web menggunakan arsitektur MVC (Model-View-Controller). Laravel dikenal karena kemudahannya dalam pengembangan, terutama pada fitur-fitur penting seperti autentikasi pengguna, routing, manajemen sesi, caching, dan berbagai komponen lainnya. Selain itu, Laravel juga menawarkan migrasi database dan integrasi unit testing, yang sangat membantu pengembang dalam membangun aplikasi yang kompleks secara efisien [9].

C. MySQL

Laravel adalah sebuah web framework PHP open source dan gratis yang diciptakan oleh Taylor Otwell. Framework ini dirancang untuk membangun aplikasi web menggunakan arsitektur MVC (Model-View-Controller). Laravel dikenal karena kemudahannya dalam pengembangan, terutama pada fitur-fitur penting seperti autentikasi pengguna, routing, manajemen sesi, caching, dan berbagai komponen lainnya. Selain itu, Laravel juga menawarkan migrasi database dan integrasi unit testing, yang sangat membantu pengembang dalam membangun aplikasi yang kompleks secara efisien [9].

D. Website

Website adalah sebuah halaman atau kumpulan halaman yang berada di internet dan dapat diakses menggunakan perangkat yang dapat mengakses internet seperti komputer, laptop, smartphone, dan tablet. Website dapat dibangun dengan mudah menggunakan bahasa HTML (Hypertext Markup Language) dan memanfaatkan protokol jaringan HTTP (Hypertext Transfer Protocol). Selain itu, Laravel juga menawarkan migrasi database dan integrasi unit testing, yang sangat membantu pengembang dalam membangun aplikasi yang kompleks secara efisien [7]. Situs web berperan sebagai repositori informasi, baik yang gratis maupun berbayar, yang bisa diakses hanya dengan menggunakan perangkat yang terhubung internet. Keberadaannya sangat membantu pertumbuhan perusahaan atau bisnis dengan meningkatkan layanan dan menyediakan informasi penting bagi pengguna [10].

E. E-Commerce

E-commerce merupakan platform digital berbasis internet yang menawarkan peluang besar bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk melakukan beragam aktivitas bisnis, mulai dari penjualan, pemasaran, hingga berbagai transaksi. Melalui platform ini, UMKM dapat memperluas jangkauan pasar secara signifikan, menembus batasan geografis untuk menjangkau pelanggan potensial di berbagai lokasi. Lebih jauh, e-commerce juga menyediakan berbagai fitur dan tools yang esensial untuk mempromosikan produk dan layanan, sekaligus memudahkan proses transaksi bagi konsumen, seperti sistem pembayaran daring dan pelacakan pesanan secara real-time [6]. Dalam studi oleh Lyonita et al. [11], penggunaan platform e-commerce memberikan sejumlah dampak positif pada operasional bisnis. Ini mencakup peningkatan tingkat keamanan dan kenyamanan dalam keseluruhan proses bisnis.

F. Metode Waterfall

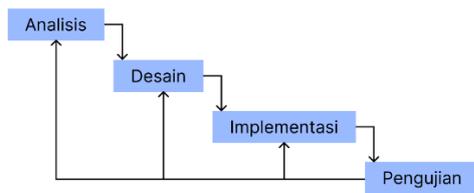
Metode Waterfall merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak klasik yang menekankan urutan kerja secara bertahap dan sistematis, mulai dari analisis, desain, implementasi, hingga pengujian. Model ini cocok digunakan untuk proyek yang memiliki kebutuhan sistem yang sudah jelas sejak awal. Kelebihan dari metode ini adalah kemudahan dalam dokumentasi dan pengendalian proyek, meskipun kurang fleksibel terhadap perubahan kebutuhan di tengah proses pengembangan [12]. Untuk aplikasi seperti *Floou* yang memiliki alur sistem yang dapat dirancang dari awal, pendekatan waterfall dinilai tepat untuk menjaga konsistensi dan ketelitian pada setiap tahap pembangunan sistem.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak dengan tahapan yang sistematis untuk menghasilkan sistem aplikasi berbasis web yang dapat membantu digitalisasi proses penjualan tanaman hias. Sistem yang dikembangkan diberi nama *Floou*, dengan fokus pada pengelolaan katalog tanaman hias, proses checkout, dan validasi transaksi oleh admin.

A. Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode Waterfall, Model Waterfall adalah pendekatan linier dan terstruktur dalam pengembangan perangkat lunak. Ia menggambarkan tahapan yang berurutan, dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, hingga tahap pendukung. Model ini juga sering disebut sebagai model sekuensial linier atau alur hidup klasik [12].



Gbr. 1. Metode Waterfall

B. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan pengguna melalui observasi dan studi pustaka. Hasil analisis menunjukkan bahwa pelaku usaha tanaman hias memerlukan sistem yang mampu menyajikan katalog tanaman secara digital, mendukung proses pemesanan, dan menyediakan pilihan metode pembayaran yang dapat diverifikasi oleh admin [13].

C. Perancangan Sistem (Desain)

Pada tahapan Perancangan Sistem, fokusnya adalah mendesain informasi yang akan dibuat. Proses ini mencakup penyusunan use case diagram, activity diagram, class diagram, entity relationship diagram, dan desain antarmuka pengguna [14].

Sistem dirancang dengan arsitektur client-server. Backend dikembangkan menggunakan framework Laravel versi 12 yang menyediakan RESTful API untuk komunikasi data. Sedangkan untuk frontend, digunakan framework Vue.js karena kemampuannya membangun antarmuka yang dinamis, responsif, dan user-friendly. Database yang digunakan adalah MySQL untuk menyimpan data pengguna, produk, transaksi, dan verifikasi pembayaran.

D. Implementasi (Coding)

Pada tahap ini, proses pembangunan aplikasi dilakukan berdasarkan desain yang telah dibuat. Backend Laravel menangani semua logika bisnis, mulai dari registrasi pengguna, input data tanaman, pemrosesan pesanan, hingga manajemen status pembayaran. Sementara itu, antarmuka pengguna dibangun menggunakan Vue.js untuk menampilkan data secara real-time dan memberikan pengalaman pengguna yang interaktif [15].

E. Pengujian Sistem (Testing)

Pengujian dilakukan menggunakan metode Black Box Testing, yaitu pengujian berdasarkan fungsionalitas sistem tanpa melihat struktur internal kode. Pengujian dilakukan pada setiap fitur utama seperti login, melihat katalog, melakukan checkout, serta verifikasi pembayaran oleh admin. Hasil pengujian dicatat untuk memastikan sistem bekerja dengan baik dan sesuai kebutuhan [16].

F. Alat dan Bahan.

Berikut ini adalah perangkat lunak dan teknologi yang digunakan dalam pengembangan sistem Floou :

TABEL 1
ALAT DAN BAHAN

No	Alat/Bahan	Keterangan
1	Laravel 12	Framework backend API berbasis PHP
2	Vue.js	Framework frontend untuk antarmuka UI
3	MySQL	Sistem manajemen basis data relasional
4	Laravel Sanctum	Autentikasi pengguna berbasis token
5	VS Code	Editor kode sumber
6	Laragon	Server lokal untuk pengujian aplikasi

G. Struktur Pengguna Sistem

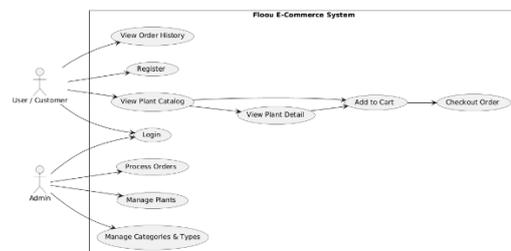
Sistem Floou dirancang memiliki dua peran utama: Pengguna (User): Dapat melihat katalog tanaman hias, melakukan pemesanan, memilih metode pembayaran (transfer/COD), dan memantau status transaksi. Admin: Bertugas memverifikasi pembayaran yang masuk, mengelola data produk, serta memantau seluruh aktivitas transaksi.

Dengan metodologi ini, diharapkan aplikasi Floou dapat berfungsi secara optimal sebagai solusi digital yang mempermudah proses transaksi tanaman hias, meningkatkan efisiensi manajemen penjualan, serta memperluas jangkauan pasar bagi pelaku usaha..

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Use Case Diagram

Use case diagram Floou menampilkan dua aktor yaitu admin dan juga pengguna. Pengguna bisa melakukan register, login, melihat produk, login, checkout pesanan, dan melihat semua transaksi pesanan. Admin disini bisa melakukan login, kelola data pesanan, kelola data tanaman, kelola kategori dan jenis tanaman. Dalam Gambar 2. menunjukkan interaksi dari alur sistem antara aktor admin dan pengguna..



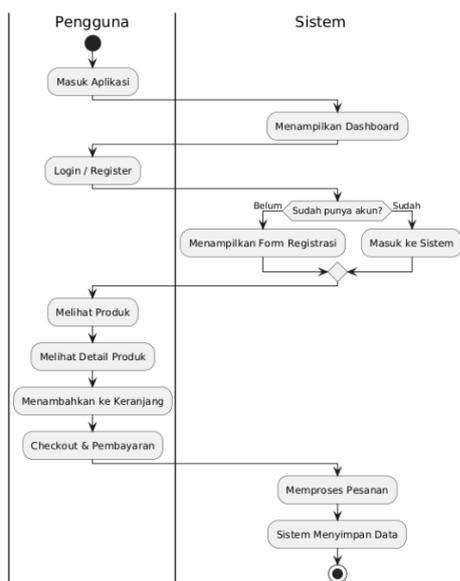
Gbr. 2. Use Case Diagram

B. Activity Diagram

1. Activity Diagram Pengguna

Activity Diagram pada gambar 3. merupakan gambaran dari sistem e-commerce tanaman hias Floou menggambarkan alur aktivitas pengguna (user) saat berinteraksi dengan sistem. Pengguna akan diarahkan terlebih dahulu ke halaman utama (HomeView) yang menampilkan katalog tanaman. Di halaman ini, pengguna dapat menelusuri produk dan melihat detail tanaman.

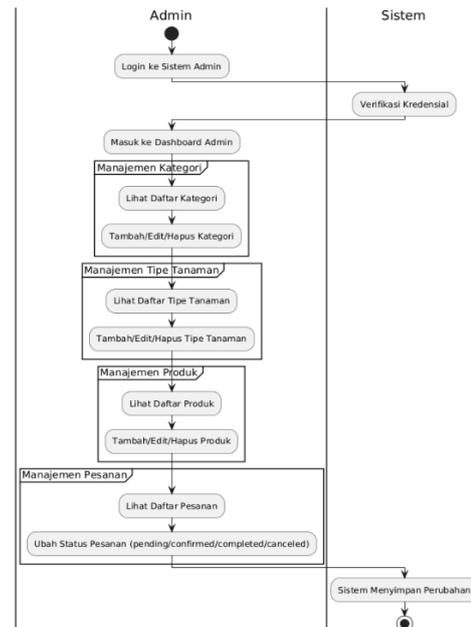
Namun, untuk melakukan proses menambahkan produk ke keranjang dan checkout, pengguna harus melakukan login terlebih dahulu. Jika belum memiliki akun, pengguna dapat memilih opsi register untuk membuat akun baru.



Gbr. 3. Activity Diagram Pengguna

2. Activity Diagram Admin

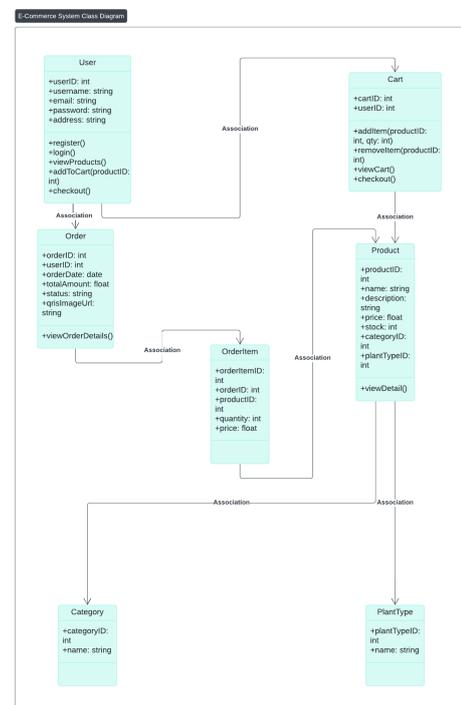
Activity Diagram pada sistem Floou dari sisi admin menggambarkan alur kerja yang dilakukan oleh administrator untuk mengelola data dalam sistem secara keseluruhan. Pada gambar 4. proses activity dimulai dari login, setelah berhasil admin akan disuguhkan dengan tampilan dashboard admin yang menyajikan data-data penting yang harus dipantau admin seperti stok produk, pesanan terbaru, dan sebagainya.



Gbr. 4. Activity Diagram Admin

C. Class Diagram

Class diagram ini merupakan gambaran struktur sistem website Floou yang mencakup entitas utama hubungan antara mereka.



Gbr. 5. Class Diagram

Dalam gambar 5 terdapat sejumlah kelas yang merepresentasikan entitas penting dalam sistem Floou, seperti pengguna (user), tanaman hias sebagai produk, kategori tanaman, keranjang belanja (cart), pesanan (order), detail item dalam pesanan (order item), serta tipe tanaman. Masing-masing kelas berperan dalam membentuk alur interaksi antara pengguna dan sistem, mulai dari penjelajahan katalog hingga proses pemesanan.

D. Entity Relationship Diagram

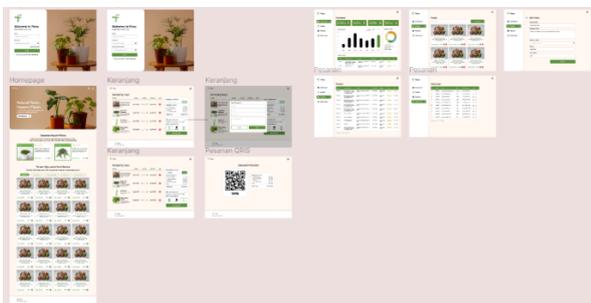
Entity Relationship Diagram pada gambar 6. merupakan gambaran struktur dan hubungan antar entitas utama yang digunakan dalam sistem Floou. ERD ini dirancang untuk memastikan pengelolaan data berjalan secara terstruktur, konsisten, efisien dalam proses transaksi serta managemen sistem didalamnya.



Gbr. 6. Entity Relationship Diagram

E. Desain Antarmuka

Desain antarmuka pengguna (UI) aplikasi Floou dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan (usability) dan pengalaman pengguna (user experience) yang intuitif. Setiap elemen visual dan interaktif ditata untuk memandu pengguna dalam menjelajahi katalog tanaman hias, melakukan pemesanan, hingga menyelesaikan transaksi dengan lancar. Fokus utama desain ini adalah menciptakan tampilan yang bersih, menarik, dan responsif, memastikan aplikasi dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat.



Gbr. 7. Desain Antarmuka Floou

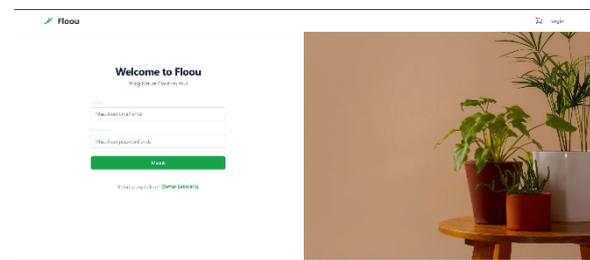
F. Hasil Tampilan Login

Gambar di bawah ini merupakan tampilan antarmuka halaman login dari sistem Floou, yaitu platform katalog dan e-commerce tanaman hias. Halaman ini dirancang sederhana dan fungsional untuk memudahkan pengguna dalam mengakses akun mereka sebelum melakukan aktivitas lebih lanjut seperti melihat katalog, menambahkan ke keranjang, dan melakukan checkout.

Tampilan login terdiri dari dua input utama:

1. Email: untuk mengidentifikasi pengguna yang telah terdaftar.
2. Password: sebagai autentikasi keamanan akses.

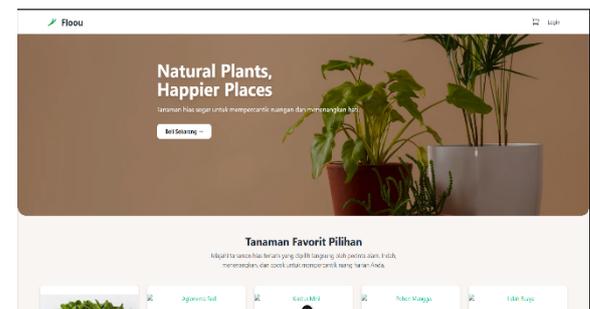
Terdapat juga tombol "Login" untuk mengirimkan data ke backend, dan jika login berhasil, pengguna akan diarahkan ke halaman dashboard atau katalog produk. Jika belum memiliki akun, biasanya terdapat link "Register" untuk menuju halaman pendaftaran akun baru.



Gbr. 8. Login Page Floou

G. Hasil Tampilan Homepage Pengguna

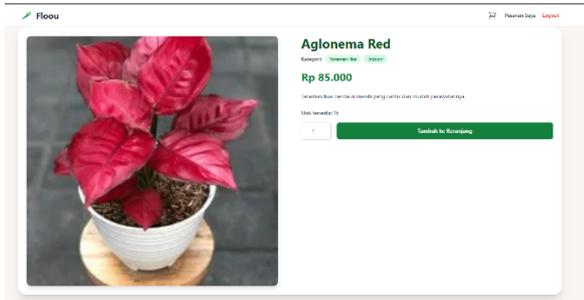
Halaman Homepage merupakan tampilan awal yang disuguhkan kepada pengguna ketika pertama kali mengakses sistem Floou. Halaman ini berperan sebagai beranda yang menampilkan beberapa fitur penting dan katalog produk tanaman hias seperti gambar 9.



Gbr. 9. Homepage Floou

H. Hasil Tampilan Detail Produk

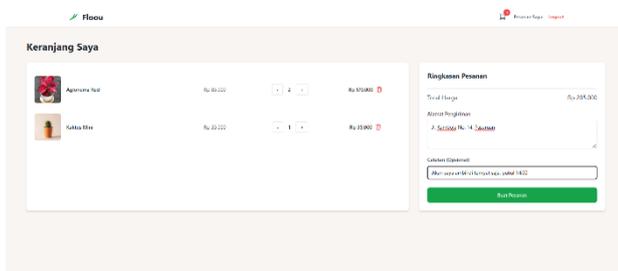
Halaman Detail Produk menampilkan informasi lengkap mengenai satu produk tanaman hias yang dipilih oleh pengguna dari katalog. Gambar 10. menjelaskan bagaimana pengguna memahami secara menyeluruh karakteristik tanaman sebelum memutuskan untuk membelinya.



Gbr. 10. Detail Produk Floou

I. Hasil Tampilan Keranjang

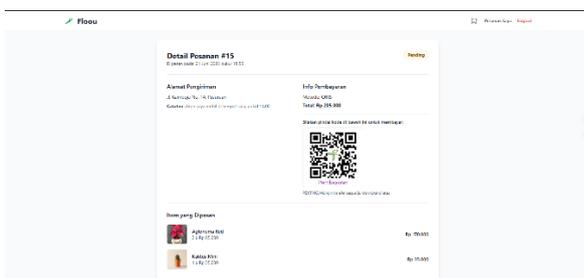
Pada gambar 11. merupakan halaman Keranjang yang menampilkan digunakan daftar semua produk yang telah dipilih pengguna untuk dibeli namun belum di proses checkout. Halaman ini merupakan tahapan penting sebelum pengguna melanjutkan ke pembayaran.



Gbr. 11. Keranjang Floou

J. Hasil Tampilan Checkout

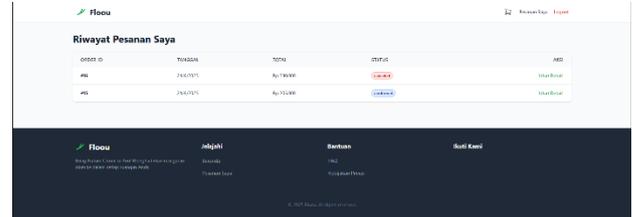
Halaman Checkout menampilkan rincian dari pesanana yang telah dilakukan oleh pengguna. Tampilan ini berfungsi untuk memberikan ifnormasi lengkap dan transparan mengenai transaksi yang sedang di proses seperti gambar 12.



Gbr. 12. Checkout Floou

K. Hasil Tampilan Riwayat Pesanan

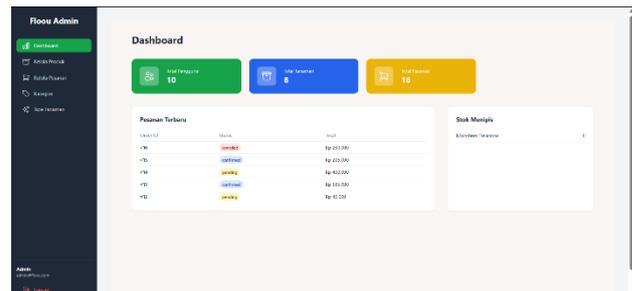
Gambar 13. merupakan gambar dari halaman Riwayat Pesanan yang dimana berfungsi untuk menampilkan daftar semua pesanan yang telah dilaukkn pengguna. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk melihat kembali riwayat semua transaksi pengguna.



Gbr. 13. Riwayat Pesanan Floou

L. Hasil Tampilan Dashboard Admin

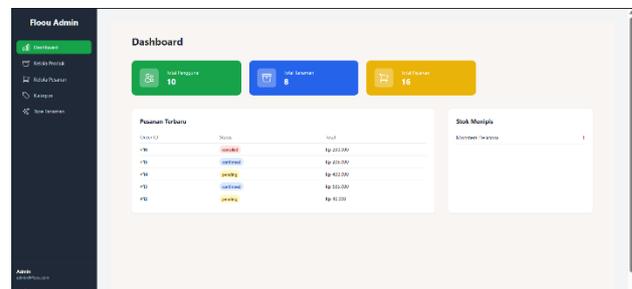
Halaman Dashboard Admin merupakan pusat kontrol utama bagi administrator sistem Floou. Tampilan ini menyajikan informasi ringkas namun menyeluruh terkait aktivitas sistem dan data-data penting yang harus dipantau admin seperti stok produk, pesanan terbaru, dan sebagainya pada gambar 14.



Gbr. 14. Dashboard Admin Floou

M. Hasil Tampilan Manajemen Pesanan

Gambar 15. merupakan halaman Manajemen Pesanan yang digunakan admin untuk mengelola seluruh pesanan yang masuk ke sistem. Halaman ini memungkinkan admin untuk menindaklanjuti proses pemesanan dari awal hingga selesai.



Gbr. 15. Manajemen Pesanan Floou

N. Pengujian

Pengujian black box dilakukan untuk memverifikasi fungsionalitas sistem dari perspektif pengguna, memastikan setiap fitur bekerja sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan tanpa memeriksa kode internal.

TABEL 2
PENGUJIAN BLACKBOX

ID Tes	Tes Pengujian	Hasil yang diharapkan	Status
1	Melakukan register	Pengguna masuk ke menu pendaftaran dan disajikan form pendaftaran	Berhasil
2	Memasukkan nama, email, password, konfirmasi password, no telepon dan alamat dengan benar	Semua data dapat tersimpan didalam database kemudian lanjut ke halaman home pengguna.	Berhasil
3	Memasukkan email dan password untuk login lalu tekan login	Sistem melakukan pengecekan data yang telah dimasukkan dan jika sesuai dengan database maka akan dialihkan ke halaman home pengguna.	Berhasil
4	Menekan salah satu produk	Sistem akan mengalihkan ke halaman detail produk dan memberikan informasi terkait produk.	Berhasil
5	Menekan keranjang	Sistem akan memasukkan produk yang dipilih kedalam keranjang.	Berhasil
6	Menekan tombol buat pesanan	Sistem akan memproses semua keranjang yang sudah dibuat kemudian akan dialihkan ke	Berhasil

		halaman pembayaran.	
7	Menekan tombol pesanan saya	Sistem akan mengalihkan ke halaman yang berisi seluruh transaksi pesanan pengguna	Berhasil
8	Melakukan login sebagai admin menggunakan email dan password yang benar	Sistem akan mengalihkan admin ke halaman dashboard admin.	Berhasil
9	Menekan tombol kelola pesanan	Admin akan dialihkan oleh sistem menuju halaman pengelolaan pesanan.	Berhasil
10	Pada halaman kelola pesanan, admin melakukan pemeriksaan kemudian memilih status.	Sistem akan memperbarui status pesanan yang dirubah.	Berhasil

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian black box yang telah dilakukan, sistem Floou berhasil dikembangkan sebagai platform e-commerce berbasis web untuk mendukung proses penjualan tanaman hias secara online. Sistem ini dibangun menggunakan metode Waterfall, dengan backend Laravel dan frontend Vue.js, serta menggunakan MySQL sebagai basis data. Seluruh fitur utama, seperti registrasi, login, melihat katalog, melakukan checkout, hingga verifikasi pesanan oleh admin, telah berjalan sesuai dengan fungsinya tanpa kendala berarti. Dengan fungsionalitas tersebut, Floou mampu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam bertransaksi dan membantu pelaku UMKM dalam mengelola usaha secara lebih efisien dan terdigitalisasi.

VI. SARAN

Ada beberapa saran yang bisa dipertimbangkan untuk meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem. Pertama, akan lebih praktis jika sistem

pembayaran bisa langsung dilakukan di platform melalui integrasi dengan *payment gateway*, sehingga pengguna tidak perlu repot mengunggah bukti transfer secara manual. Selain itu, fitur notifikasi dan pelacakan pesanan secara real-time juga penting untuk memberikan informasi yang jelas mengenai status pengiriman, sehingga pengguna merasa lebih tenang dan terinformasikan. Tampilan sistem juga sebaiknya dioptimalkan untuk perangkat mobile agar lebih responsif dan nyaman digunakan di berbagai ukuran layar, mengingat banyak pengguna yang mengakses melalui ponsel. Menambahkan fitur ulasan dan rating produk juga bisa menjadi nilai tambah, karena membantu pengguna lain dalam membuat keputusan sekaligus meningkatkan kepercayaan terhadap produk yang ditawarkan. Terakhir, meskipun opsional, fitur *wishlist* atau *favorit* dapat menjadi cara yang baik untuk mendorong pengguna kembali ke platform dan mempertimbangkan pembelian di kemudian hari.

REFERENSI

- [1] W. Aris Astuti, S. Putri Wulandari, and P. Studi Akuntansi, "Dampak Digital Teknologi Dalam Meningkatkan Pendapatan Umkm," *Indones. Community Serv. Empower. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 383–390, 2023.
- [2] M. Veranita, W. Bagenda, A. Nurhasanah, G. Al Fikri, and R. Setiyadi, "Optimasi Digital Marketing melalui Pelatihan Fotografi bagi UMKM Tanaman Hias Cihideung Kabupaten Bandung Barat," *Vivabio J. Pengabd. Multidisiplin*, vol. 6, no. 2, pp. 102–110, 2024, doi: 10.35799/vivabio.v6i2.55932.
- [3] Tahani Safitri, Tariska Rahmawati, Szasza Marwah Wafidah, Tasya Alisha Mu'tmainah, Esta Rendra RS, "Analisis Potensi Pemanfaatan Flora Lokal Dalam Bisnis Florist Studi: Gisyta Florist Di Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya," *Tolis Ilm. J. Penelit.*, vol. 4, no. 1, pp. 8–16, 2022.
- [4] A. T. Ria Yuli Angliawati, Erliany Syaodih, Pipit Fitriani, Surman, "Strategi Video Branding Tanaman Hias dalam Meningkatkan Penjualan UMKM Kabupaten Bandung Barat JURNAL SOSIAL & ABDIMAS," vol. 6, no. 2, pp. 132–139, 2024.
- [5] D. P. Rezkia, "Analisis Penggunaan E-Commerce Bagi UMKM di Era Digital Dicha Putri Rezkia bidang , salah satunya bidang ekonomi . Munculnya perdagangan elektronik atau bisa disebut di kalangan UMKM . Daftar E-commerce yang paling sering digunakan oleh UMKM di Indonesia," vol. 1, no. 1, 2024.
- [6] Yuli Setiawan, "Digitalisasi Umkm Melalui E-Commerce Sebagai Peningkatan Pendapatan Nasional," *J. Manaj.*, vol. 7, no. 2, pp. 76–83, 2023, doi: 10.54964/manajemen.v7i2.250.
- [7] H. Q. Zamani, P. P. Widagdo, and A. Irsyad, "Rancang Bangun Sistem Informasi Website Pergudangan Toko Mitra Mandiri Mebel Samarinda Berbasis Framework Laravel Dan Vue.Js Dengan Metode Waterfall," *Sains, Apl. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, p. 18, 2024, doi: 10.30872/jsakti.v5i1.13517.
- [8] R. Vyas, "Comparative Analysis on Front-End Frameworks for Web Applications," *Ijraset J. Res. Appl. Sci. Eng. Technol.*, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.22214/ijraset.2022.45260>
- [9] R. Somya and T. M. E. Nathanael, "Pengembangan Sistem Informasi Pelatihan Berbasis Web Menggunakan Teknologi Web Service Dan Framework Laravel," *J. Techno Nusa Mandiri*, vol. 16, no. 1, pp. 51–58, 2019, doi: 10.33480/techno.v16i1.164.
- [10] M. H. S. Fedianto and E. P. Mandyartha, "Pembuatan Website Crowdfunding Terintegrasi Payment Gateway Menggunakan Vue.js," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 7, no. 2, pp. 77–86, 2022, doi: 10.31284/j.integer.2022.v7i2.3276.
- [11] I. Lyonita, P. Dwi Maghrfirah, S. Putri Mediana, B. Saleha, A. Zebua, and D. Putri Nasution, "Pengaruh Penggunaan E-Commerce Terhadap Bisnis Umkm," vol. 1, no. 3, pp. 172–176, 2024.
- [12] D. Aribowo and M. A. Usman, "Sistem Informasi Akademik Dengan Model Pengembangan Waterfall," *Semin. Nas. Tek. Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung (SENTER 2021)*, no. November 2021, pp. 228–245, 2021.
- [13] C. A. Aritonang, I. Rio, U. Pancasila, F. I. Komunikasi, and U. Pancasila, "PEMANFAATKAN E-COMMERCE DALAM," 2024.
- [14] A. P. B. D. H. Y. R. E. Khrisna, "Pembangunan Sistem Informasi App & Store Management Merkha Berbasis Website," *J. Inform. Atma Jogja*, vol. 2, no. 2, pp. 142–149, 2021.
- [15] R. Febriani, M. Yusuf Romdoni, and M. Dwi Nugraha, "Rancang Bangun Aplikasi Point of Sale Tanaman Hias Berbasis Web Di Anugrah Hijau Florist & Nursery," *J. Innov. Futur. Technol.*, vol. 5, no. 2, pp. 102–111, 2023, doi: 10.47080/itech.v5i2.2760.
- [16] G. T. Emanuella, P. Studi Sistem Informasi, and S. Kharisma Makassar, "Implementasi Black Box Testing Pada Website Extraordinary Oleh," *J. KHARISMA Tech*, vol. 17, no. 01, pp. 135–148, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>