

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Landasan teori merupakan bagian yang berisi teori-teori pendukung yang digunakan sebagai dasar dalam pembuatan sistem pada proyek akhir ini. Teori-teori tersebut diperlukan agar proses perancangan dan pengembangan sistem memiliki acuan yang jelas serta sesuai dengan konsep yang digunakan. Pada proyek akhir ini, landasan teori yang dibahas meliputi sistem informasi, *e-commerce*, metode *prototyping*, profil usaha kopi tradisional Nagari Koto Tuo, *wireframe*, *Laravel*, *black-box testing*, dan *usability testing*. Seluruh teori tersebut digunakan untuk mendukung pengembangan *platform e-commerce* berbasis *website* kopi tradisional yang akan dibuat.

2.1.1 Sistem Informasi

Seperti yang diuraikan oleh Ajie (2019), Sistem informasi merupakan sebuah sistem yang dirancang untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan data menjadi informasi yang bermanfaat. Sistem ini tidak hanya melibatkan teknologi komputer, tetapi juga mencakup unsur manusia, prosedur, data, dan alat komunikasi yang saling berinteraksi untuk mendukung kebutuhan informasi dalam berbagai kegiatan organisasi atau perusahaan.

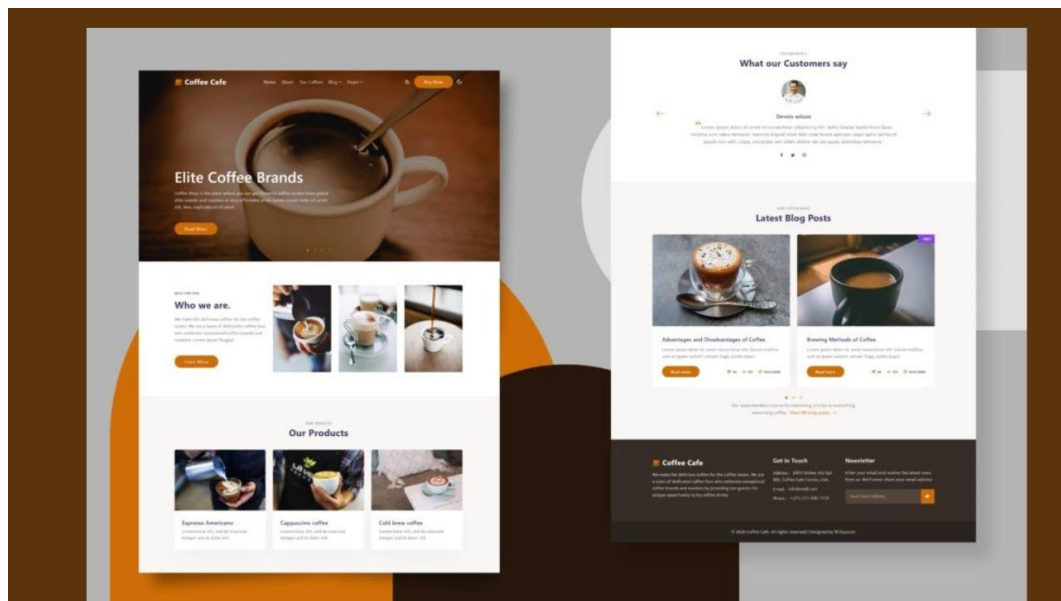
Secara umum, sistem informasi terdiri dari tiga kegiatan utama yaitu input (masukan), proses, dan output (keluaran). Input berfungsi untuk menangkap data dari lingkungan internal maupun eksternal, proses mengubah data menjadi bentuk yang bermakna, sedangkan output menyajikan informasi kepada pihak yang membutuhkan. Agar sistem berjalan dengan baik, dibutuhkan pula komponen seperti basis data, perangkat teknologi, serta pengendalian terhadap potensi gangguan atau kesalahan.

Penerapan sistem informasi membantu mempercepat dan meningkatkan kualitas pengolahan data dibandingkan dengan cara manual yang digunakan sebelum adanya komputer. Dengan sistem informasi, informasi dapat diakses secara cepat, akurat, dan efisien. Namun demikian, sistem informasi bukanlah

otomatisasi penuh oleh komputer, melainkan perpaduan antara peran manusia dan teknologi yang saling melengkapi untuk menghasilkan informasi berkualitas.

2.1.2 E-commerce

Menurut Joseph (2003), *e-commerce* atau perdagangan elektronik merupakan sebuah metodologi bisnis modern yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan organisasi, vendor, dan pelanggan secara lebih efisien. Penerapan metode ini berfokus pada upaya menekan biaya operasional, meningkatkan kualitas barang dan jasa, serta mempercepat proses pengiriman. Dalam praktiknya, *e-commerce* memfasilitasi pertukaran informasi bisnis tanpa dokumen kertas (*paperless*) melalui berbagai media teknologi digital, seperti *electronic data interchange (EDI)*, surat elektronik (*e-mail*), papan buletin elektronik, hingga transfer dana secara elektronik (*EFT*).



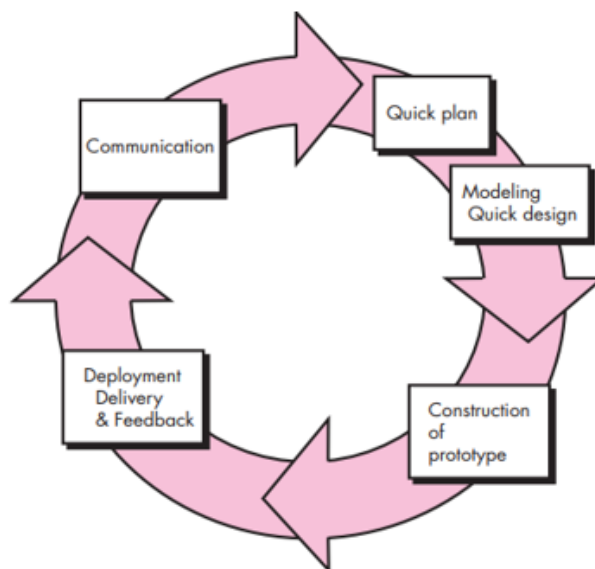
Gambar 2. 1 Contoh *E-commerce*

Pada Gambar 2.1 (W3Layouts, 2024) Secara umum, konsep utama dari *e-commerce* adalah memanfaatkan jaringan internet agar aktivitas bisnis dapat berjalan dengan lebih cepat dan efektif. Proses ini mencakup transaksi jual beli serta pemindahan hak kepemilikan atau penggunaan barang dan jasa yang dimediasi oleh komputer. Melalui pendekatan ini, *e-commerce* mampu merangkul segala bentuk aktivitas bisnis online di mana para pihak yang terlibat dapat saling berinteraksi secara elektronik tanpa harus melakukan kontak fisik langsung.

2.1.3 Metode Prototyping

Menurut Pressman (2010), metode *prototyping* merupakan pendekatan yang sering digunakan ketika pengguna belum dapat menguraikan kebutuhan sistem secara lengkap, namun sudah memiliki gambaran umum mengenai tujuan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dalam situasi lain, pengembang juga bisa mengalami keraguan terhadap efektivitas algoritma yang digunakan, kompatibilitas dengan sistem operasi, maupun desain antarmuka pengguna yang sesuai. Oleh karena itu, metode *prototyping* menjadi solusi yang tepat untuk memperjelas kebutuhan sistem, baik dari sisi pengguna maupun dari sisi teknis pengembang.

Proses pengembangan menggunakan metode *prototyping* dimulai dari melakukan *communication* antara pengembang dan pemangku kepentingan untuk menentukan tujuan sistem, mengumpulkan kebutuhan awal, serta mencatat bagian-bagian yang masih belum terdefinisi. Setelah itu dilakukan *quick design* yang difokuskan pada aspek tampilan atau antarmuka yang akan berinteraksi langsung dengan pengguna. Desain ini kemudian dijadikan dasar untuk membangun *prototype* awal atau *construction of prototype*. *Prototype* yang telah disetujui akan masuk ke tahap *deployment & feedback*. Di tahap ini, sistem akan diuji dan dievaluasi oleh pengguna.



Gambar 2. 2 Metode *Prototyping*

Menurut buku (Pressman, 2010) proses pengembangan menggunakan metode *prototyping* ini banyak disukai mulai dari pengembang sistem dan pengguna sebagai pihak yang berkepentingan. Metode ini disukai karena pengguna dapat merasakan langsung proses pengembangan sistem sesuai dengan fungsional yang mereka inginkan. Namun metode *prototyping* ini tetap memiliki beberapa tantangan dalam penerapannya, antara lain :

1. Pengguna atau pihak yang berkepentingan sering menganggap *prototyping* awal sebagai sistem yang hampir selesai, namun kenyataannya *prototyping* tersebut dibuat dengan cepat tanpa memerhatikan kualitas dan pemeliharaan jangka panjang. Namun pihak yang berkepentingan memiliki harapan bahwa sistem tersebut bisa langsung digunakan tanpa perlu pengembangan lebih lanjut.
2. Pengembang sistem sering membuat pilihan yang kurang tepat agar proses pembuatan sistem bisa selesai dengan cepat. Misalnya dengan menggunakan bahasa pemrograman yang tidak sepenuhnya tepat hanya karena sudah mengenal dengan baik bahasa pemrograman tersebut. Akhirnya pilihan yang kurang tepat tersebut menjadi bagian tetap dari sistem yang telah dibuat.

Meskipun terdapat tantangan, penggunaan metode *prototyping* tetap menjadi pendekatan yang efektif dalam pembuatan sistem. Penetapan aturan yang jelas diawal akan menjadi kunci untuk mengurangi kendala pada pengembangan sistem menggunakan metode *prototyping*.

2.1.4 Kopi Tradisional Nagari Koto Tuo

Berdasarkan artikel dari Pasbana.com berjudul “Koto Tuo, Nagari di Kaki Marapi Penghasil Kopi Nikmat” (17 November 2022), Nagari Koto Tuo yang terletak di lereng timur Gunung Marapi dikenal sebagai salah satu daerah tertua di Minangkabau dalam membudidayakan tanaman kopi. Budidaya ini sudah berlangsung sejak masa kolonial Belanda dan tetap lestari hingga kini. Letaknya yang berada di ketinggian sekitar 900 meter di atas permukaan laut menjadikan daerah ini sangat cocok untuk pertumbuhan tanaman kopi yang berkualitas.



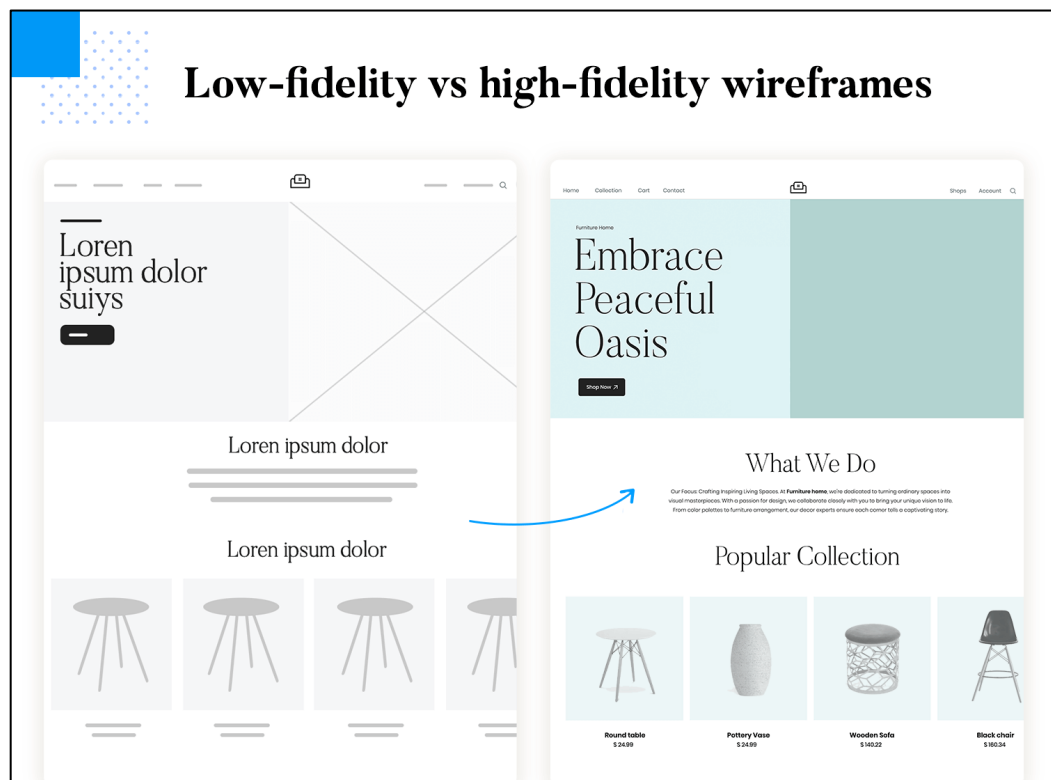
Gambar 2. 3 Proses Pembuatan Kopi Nagari Koto Tuo

Pada Gambar 2.3 (Antara, 2022). Masyarakat Koto Tuo memiliki tradisi unik dalam mengolah kopi, yaitu dengan mencampurkan biji kopi hasil sangrai dengan jagung dalam takaran tertentu. Beberapa produsen juga menambahkan cokelat cair ke biji kopi yang telah disangrai untuk menciptakan cita rasa khas. Proses pengolahan ini biasanya dilakukan di pondok-pondok kecil dengan tungku berbahan bakar diesel dan manual. Kegiatan ini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat, dengan pembagian tugas yang jelas: perempuan bertanggung jawab dalam proses pengolahan kopi, sedangkan laki-laki mengurus distribusi dan penjualannya.

Setelah diolah, kopi-kopi dari Koto Tuo dikemas dan disalurkan ke berbagai daerah di Sumatera bagian tengah melalui para pengecer tradisional yang disebut "tukang kamps". Produk kopi dari nagari ini telah dikenal luas di pasar tradisional, bahkan banyak merek kopi lokal yang berasal dari sana. Artikel tersebut menunjukkan bahwa kopi bukan hanya komoditas ekonomi bagi masyarakat Koto Tuo, melainkan juga warisan budaya yang terus hidup dan berkembang melalui generasi.

2.1.5 Wireframe

Berdasarkan diktat kuliah Desain Media Interaktif oleh Cahyadi (2024), *wireframing* merupakan salah satu teknik dasar dalam desain interaktif yang berperan penting dalam menciptakan kerangka awal antarmuka pengguna. Wireframe membantu menyusun tata letak dan fungsionalitas dari sebuah produk digital tanpa terpengaruh oleh elemen visual yang kompleks, sehingga memungkinkan desainer untuk lebih fokus pada struktur dan kebutuhan pengguna secara menyeluruh.



Gambar 2. 4 Contoh Tampilan *Wireframe*

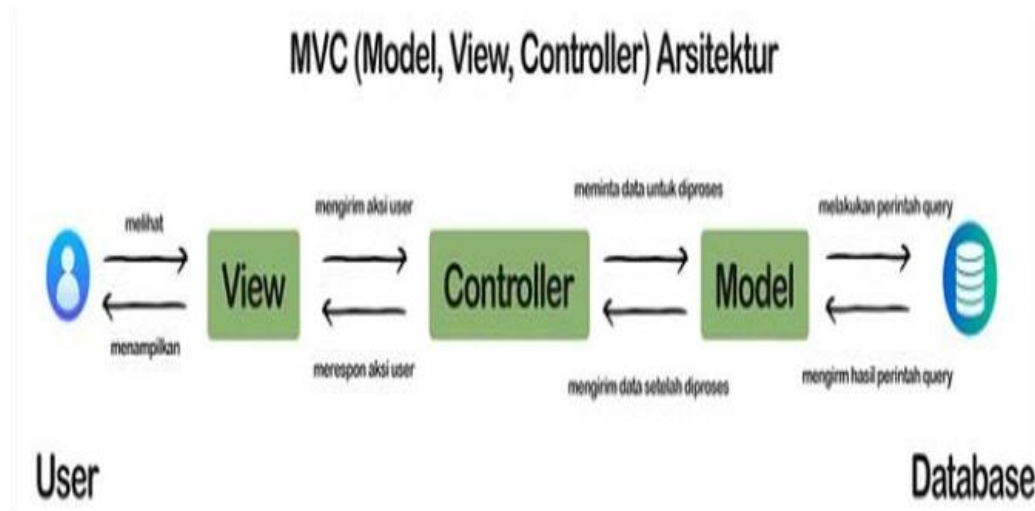
Pada Gambar 2.4 (Shaar, 2024) Proses *wireframing* memiliki peran strategis dalam pengembangan produk digital karena dapat meminimalisir kesalahan desain di tahap akhir. Dengan pendekatan iteratif dan alat bantu seperti *Figma*, *Adobe XD*, atau bahkan sketsa manual, desainer mampu mengidentifikasi solusi terbaik sebelum memasuki tahap desain visual dan pemrograman. *Wireframe* juga memudahkan komunikasi antar tim serta memberikan gambaran awal kepada *stakeholder* mengenai fungsionalitas produk yang sedang dikembangkan. Dalam praktiknya, terdapat dua jenis *fidelitas wireframe* yang umum digunakan, yaitu *low-*

fidelity dan *high-fidelity*. *Low-fidelity wireframe* biasanya berupa sketsa kasar yang menekankan pada susunan struktur tanpa detail visual, sedangkan *high-fidelity wireframe* lebih rinci dan sering kali menyerupai tampilan akhir dengan interaksi yang dapat disimulasikan.

Dengan memahami konsep dan tujuan *wireframing*, proses desain menjadi lebih terarah dan efisien. Sebuah *wireframe* yang efektif tidak hanya mampu memetakan elemen-elemen interface, tetapi juga menyampaikan pengalaman pengguna yang diinginkan. Penggunaan tingkat fidelitas yang sesuai pada setiap tahap pengembangan akan membantu mengoptimalkan komunikasi, validasi ide, dan perencanaan teknis. Oleh karena itu, penguasaan teknik ini menjadi fondasi penting dalam menghasilkan desain digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

2.1.6 *Laravel*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sunardi & Suharjito (2019), *Laravel* merupakan salah satu *framework PHP full-stack* yang dirancang untuk mendukung pengembangan aplikasi *web* secara efisien, modern, dan terstruktur. *Framework* ini menggunakan pendekatan arsitektur *Model-View-Controller (MVC)* dan dilengkapi dengan berbagai fitur penting seperti validasi *form*, autentikasi pengguna, sistem *routing*, manajemen basis data melalui migrasi, serta penggunaan *Blade* sebagai *template engine*. *Laravel* dinilai sangat sesuai untuk pengembangan aplikasi berskala besar karena mampu menangani kompleksitas fitur dan kebutuhan sistem yang tinggi. Selain itu, *Laravel* secara otomatis menangani logika non-bisnis, sehingga pengembang dapat lebih fokus pada logika inti dari aplikasi yang sedang dibangun.



Gambar 2. 5 Konsep MVV Laravel
(Sumber. <https://medium.com/@yogameleniawan/mengenal-konsep-mvc-di-laravelpanduan-lengkap-untuk-pemula-2bc33ed7b66e>)

Pada gambar 2.5 (Pamungkas, 2024) Masih berdasarkan studi yang sama, arsitektur *MVC* pada *Laravel* memisahkan aplikasi menjadi tiga komponen utama, yaitu *Model*, *View*, dan *Controller*. *Model* bertugas untuk mengelola data serta berinteraksi langsung dengan database menggunakan *ORM Eloquent*. *View* merupakan bagian antarmuka yang ditampilkan kepada pengguna, sementara *Controller* berfungsi sebagai penghubung yang mengatur aliran data dan logika antara *Model* dan *View*.

Penerapan *Laravel* dengan pola *MVC* memungkinkan sistem berjalan secara efisien. *Controller* memproses permintaan pengguna, *Model* mengelola data proyek dalam *database*, dan *View* menampilkan data melalui antarmuka yang interaktif. Dengan struktur ini, sistem menjadi lebih fleksibel, *scalable*, dan mudah untuk dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan pengguna maupun skala proyek.

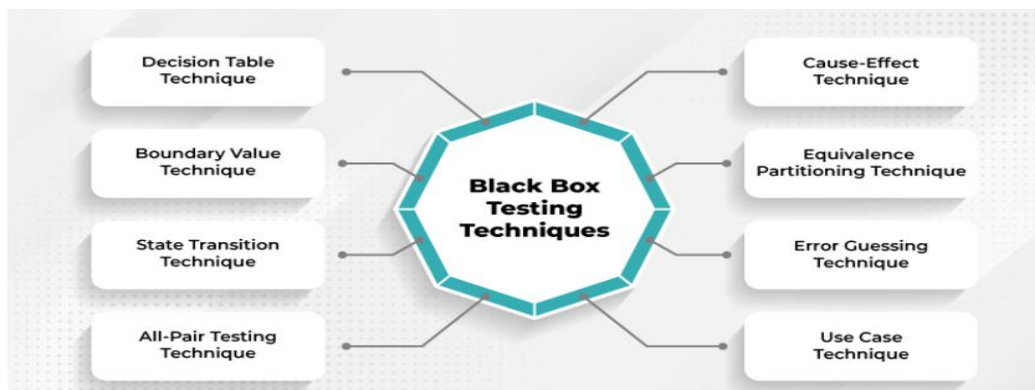
2.1.7 BlackBox Testing

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Maspupah (2024), *black box testing* merupakan metode pengujian perangkat lunak yang dilakukan tanpa mengetahui struktur internal atau kode sumber dari sistem yang diuji. Pendekatan ini berfokus pada pemeriksaan fungsionalitas perangkat lunak, di mana penguji hanya memberikan input dan mengevaluasi output yang dihasilkan berdasarkan

spesifikasi atau kebutuhan sistem. Dengan kata lain, pengujian dilakukan dari perspektif pengguna akhir, tanpa mempertimbangkan bagaimana proses di dalam sistem berlangsung.

Salah satu keunggulan utama dari *blackbox testing* adalah kemampuannya untuk digunakan oleh penguji yang tidak memiliki pengetahuan teknis tentang kode program, sehingga dapat melibatkan peran pengguna dalam proses pengujian. Selain itu, metode ini sangat efektif dalam menguji apakah perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditentukan, serta memastikan bahwa semua fitur utama bekerja dengan baik. Karena fokusnya pada hasil akhir yang terlihat, *blackbox testing* memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana sistem akan berfungsi di tangan pengguna sesungguhnya.

Metode ini juga dinilai efisien untuk diterapkan pada tahap akhir pengembangan perangkat lunak, khususnya dalam proses validasi sebelum sistem diserahkan kepada pengguna. Dengan menguji perangkat lunak berdasarkan spesifikasi yang telah ditentukan, *black box testing* membantu memastikan bahwa aplikasi mampu memberikan keluaran yang sesuai dengan harapan pengguna dan memenuhi kebutuhan yang telah dirancang sejak awal.



Gambar 2. 6 Teknik Pengujian *Blackbox Testing*

Pada gambar 2.6 (Bisht, 2023) Pengujian pada sistem ini menggunakan teknik *black box testing* yang digunakan meliputi *use case technique*, *error guessing*, *equivalence partitioning*, dan *boundary value technique*. *Use case technique* digunakan karena pengujian mengikuti alur nyata pengguna, seperti *login*, *checkout*, dan memberi ulasan. *Error guessing* digunakan untuk menguji kemungkinan kesalahan umum seperti input data yang salah. *Equivalence partitioning* memverifikasi respons sistem terhadap input valid dan tidak valid.

Sementara itu, *boundary value* berpotensi digunakan jika ada batasan jumlah atau panjang input seperti *password*.

2.1.8 Usability Testing

Usability testing atau pengujian kegunaan adalah metode yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu sistem atau produk mudah digunakan oleh pengguna. Dalam *usability testing*, pengguna diminta menyelesaikan tugas tertentu sambil diamati oleh penguji untuk mengetahui kesulitan atau hambatan yang mereka alami. Tujuan dari metode ini adalah untuk mendapatkan masukan langsung dari pengguna agar sistem dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Menurut (Downey, 2007), *usability testing* telah berkembang dari metode uji coba individu berskala besar menjadi pendekatan yang lebih sederhana dan efisien, yang tetap mampu menghasilkan informasi penting untuk perbaikan desain.

Dalam perkembangannya, beberapa teknik *usability testing* mulai digunakan. Teknik tradisional seperti *Individual Usability Testing* dilakukan secara satu per satu dan memberikan hasil yang mendalam, namun memakan waktu dan biaya besar. Teknik lain seperti *Co-discovery* melibatkan dua pengguna yang menyelesaikan tugas bersama, sedangkan *Task-Based Focus Group* melibatkan diskusi kelompok setelah peserta menyelesaikan tugas masing-masing. Ada juga *Cooperative Usability Testing* yang memungkinkan pengguna dan penguji berdiskusi bersama sambil meninjau hasil pengujian. Salah satu teknik terbaru yang diperkenalkan oleh Downey adalah *Group Usability Testing*, yaitu metode di mana banyak pengguna mengerjakan tugas secara bersamaan dan kemudian berdiskusi bersama. Teknik ini dinilai lebih hemat waktu dan cocok untuk kondisi dengan sumber daya terbatas.



Gambar 2. 7 *Usability Testing*

Pada gambar 2.7 (User Experience University, 2023) Pengujian pada sistem

ini menggunakan teknik *Individual Usability Testing* adalah metode pengujian kegunaan di mana setiap responden atau pengguna mengisi kuesioner secara individu, tanpa adanya interaksi dengan pengguna lain maupun pengamat secara langsung. Pendekatan ini menekankan pada evaluasi berdasarkan pengalaman pribadi masing-masing pengguna saat menggunakan sistem, sehingga dapat menggambarkan persepsi subjektif mereka terhadap kemudahan penggunaan, kenyamanan, serta kepuasan terhadap fitur-fitur yang disediakan.

$$\text{Hasil(\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Maksimal} \times \text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Jumlah Responden}} \times 100\%$$

2.2 Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian yang dilakukan. Berikut adalah beberapa peneliti terdahulu yang akan digunakan sebagai perbandingan dalam pembuatan sistem proyek akhir :

Penelitian pertama dilakukan oleh Wijayakusuma dkk. (2021) yang berjudul “Perancangan *Website E-commerce* Produk Kopi Menggunakan Metode *Prototyping* (Studi Kasus: Kedai Kopi Kontekstual)”. Permasalahan yang diangkat oleh peneliti ini adalah terkait jangkauan pemasaran yang masih terbatas, di mana penjualan produk kopi seperti green bean, roast bean, dan mesin roasting masih bergantung pada konsumen di sekitar lokasi usaha di Banyumas. Hal ini menyebabkan pertumbuhan usaha berjalan lambat dan belum mampu menjangkau pasar yang lebih luas.

Penelitian kedua dilakukan oleh Al Muhtadi & Junaedi (2021) yang berjudul “Implementasi Metode *Prototype* dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan”. Permasalahan yang diangkat oleh peneliti ini adalah permasalahan dalam operasional dan strategi pemasarannya. Transaksi penjualan masih dilakukan secara *offline* dengan pembayaran tunai, yang kurang efisien di era digital saat ini. Meskipun telah memiliki logo sebagai bentuk visual branding, toko ini belum memanfaatkan digital *branding* melalui media seperti website untuk memperluas jangkauan pemasaran.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Sidiq & Rohayati (2023) yang berjudul “Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis *Web* dengan Metode *Prototyping* Pada Umkm Sinarterang Desa Pusakasari Kecamatan Cipaku”. Permasalahan yang

diangkat oleh peneliti adalah dalam hal mempromosikan dan menjual produk olahan makanannya seperti Sotong, Keripik Bawang, dan Risol ke pasar yang lebih luas. Di tengah perkembangan teknologi digital dan maraknya *penggunaan e-commerce* sebagai media penjualan yang efektif, UMKM ini masih belum memiliki aplikasi berbasis *web* yang dapat menunjang proses promosi dan penjualan secara online. Hal ini menyebabkan jangkauan pasar menjadi terbatas, biaya operasional relatif tinggi, dan proses pemasaran tidak berjalan secara optimal.

Penelitian keempat oleh Ardhana (2024) berjudul "Perancangan Sistem Informasi Kedai Kopi Menggunakan Metode *Rapid Application Development (RAD)*" menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*. Permasalahan yang diangkat oleh peneliti adalah proses pemesanan manual yang memakan waktu, risiko kehilangan data akibat pencatatan manual, serta sulitnya pelanggan memperoleh informasi terbaru mengenai produk yang tersedia.

Penelitian kelima merupakan bagian dari penelitian proyek akhir yang sedang dilaksanakan dengan judul “Rancang Bangun Sistem *E-Commerce* Penjualan Kopi Tradisional Berbasis *Website*”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem *e-commerce* penjualan kopi tradisional Nagari Koto Tuo. Sistem akan dibangun dalam bentuk website menggunakan metode *Prototyping*. Diharapkan dengan adanya sistem ini, berbagai masalah yang muncul dalam penjualan kopi tradisional Nagari Koto Tuo dapat teratasi.

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu

Peneliti	Wijayakusuma dkk. (2021)	Al Muhtadi & Junaedi (2021)	Sidiq & Rohayati, (2023)	Ardhana (2024)
Metode	<i>Prototype</i>	<i>Prototype</i>	<i>Prototype</i>	<i>RAD</i>
Lokasi	Kedai Kopi Kontekstual	Toko Herbal Pahlawan	Desa Pusakasari Kecamatan Cipaku	UMKM Kedai Kopi
Platform	<i>Website</i>	<i>Website</i>	<i>Website</i>	<i>Website</i>
Fitur	lihat informasi kedai, katalog, detail produk, pencarian,	Manajemen Produk, Fitur Penjualan & Transaksi,	Login dan register untuk pelanggan	Login dan Registrasi, Manajemen Data Produk,

	checkout, pilih kurir dan pembayaran, unggah bukti, cek resi, dan akses media sosial. Admin dapat login, kelola produk dan pesanan, serta input resi.	Manajemen Pelanggan, Laporan, Manajemen Admin, Interaksi Pengguna, Pengiriman, Notifikasi dengan <i>WhatsApp</i> .	dan admin, Promosi dan penjualan produk, Informasi produk secara lengkap, Kelola produk dan transaksi, keranjang belanja dan proses checkout, Pencatatan transaksi dan riwayat pembelian.	Manajemen Pemesanan, Laporan Penjualan, Pembayaran, Laporan dan Monitoring.
Hasil	Sistem yang Dikembang kan yaitu <i>website e-commerce</i> Kedai Kopi Kontekstual dengan metode <i>prototyping</i> berhasil dilakukan. <i>Website</i> telah memenuhi kebutuhan pemilik dan lolos uji tanpa saran perbaikan. Sistem ini dapat dimanfaatkan untuk memperluas jangkauan pasar secara digital.	Sistem yang dikembangkan berhasil dibangun dan diuji menggunakan metode Black Box dengan hasil sukses, yang berarti sistem siap digunakan. <i>Website</i> ini dapat menjadi media penjualan yang efektif, membantu memperluas pemasaran, menyajikan informasi produk secara cepat dan akurat kepada pelanggan, serta mampu menyimpan data penjualan dan memproses transaksi secara otomatis.	Sistem yang dikembangkan telah berhasil mempermudah operasional sehari-hari, mengurangi kesalahan manual, serta mempercepat proses pencatatan dan pembuatan laporan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam operasional UMKM Sinar Terang.	Sistem informasi kedai kopi berbasis web berhasil dikembangkan menggunakan metode RAD dengan waktu yang efisien dan hasil yang sesuai kebutuhan. Fitur-fitur yang disediakan mendukung pelaku usaha dan memudahkan pelanggan. Hasil uji black-box menunjukkan seluruh fungsi berjalan dengan baik, dengan tingkat keberhasilan 100%.
GAP	Sistem yang dikembangkan	Sistem yang dikembangkan	Sistem yang dikembangkan	Sistem yang dikembangkan

	hanya berfokus untuk merancang sebuah <i>website e-commerce</i> sebagai sarana penjualan online.	hanya berfokus pada pembangunan sistem informasi penjualan online berbasis <i>website</i> dengan tujuan utama memperluas jangkauan pemasaran dan mengotomatisasi sistem transaksi yang sebelumnya masih manual.	n hanya berfokus pada pembanguan sistem informasi penjualan online berbasis <i>website</i> dengan tujuan utama memperluas jangkauan pemasaran, sistem ini belum memiliki fitur penghitunngan ongkir.	hanya berfokus pada pembangunan sistem informasi penjualan online berbasis <i>website</i> dengan tujuan utama membuat proses pemesanan yang masih manual, sistem ini belum memiliki fitur penghitunngan ongkir.
--	--	---	--	---

Penelitian ini bertujuan untuk membuat *platform e-commerce* berbasis *website* bagi pelaku usaha kopi tradisional di Nagari Koto Tuo, Kabupaten Tanah Datar. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode *Prototyping* agar dapat disesuaikan langsung dengan kebutuhan pengguna. *Platform* ini dilengkapi dengan fitur seperti login dan registrasi, media informasi dan promosi, katalog produk, keranjang belanja, manajemen transaksi dan pembayaran menggunakan *payment gateway*, penghitungan ongkos kirim, pengelolaan produk, riwayat pembelian, dan laporan penjualan. Keunggulan dari *platform* ini adalah kemampuannya dalam membantu pelaku usaha mempromosikan produk secara lebih luas, mengurangi pencatatan manual yang rawan kesalahan, serta memudahkan pemantauan perkembangan usaha secara digital dan terstruktur.