

ABSTRACT
DESIGN AND BUILD WEBSITE BRI MUSEUM USING AGILE
METHODS

Oleh

Fahd Febri Subiyanto

19102052

The BRI Museum is a museum that tells the story of the establishment of BRI and also the inception of the first bank in Indonesia. In this BRI Museum, there are numerous historical artifact collections, yet it currently lacks the means to display information related to the museum itself. To address this issue, a solution was found through the creation of a website for the BRI Museum, which presents historical information about the museum. Additionally, this website also features a 360-degree view of the museum, enabling users to interactively explore the BRI Museum. With this website, it is hoped that the public's need for information about the BRI Museum can be fulfilled. The process of designing and building the BRI Museum website utilizes the agile method, which is one of the methodologies in software development. The agile method is chosen due to its adaptive and responsive nature in the development process. The stages of this system development process begin with analysis, design, development, testing, deployment, review, and launch. During the website development process, there are two iterations in the design stage. The testing phase of the system employs the System Usability Scale to measure the usability level, resulting in a score of 74.5 with a grade B rating, a percentile range of 70-79, and a "good" adjective assessment. The Net Promoter Score (NPS) indicates a passive sentiment..

Keywords : *Museum, Website, system usability scale, agile*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era evolusi 4.0 teknologi digital semakin berkembang, salah satu yang mengalami perkembangan yang pesat yaitu *internet*. *Internet* merupakan gudang data dan informasi yang dibutuhkan masyarakat, dengan adanya *internet* masyarakat dapat mencari informasi yang dibutuhkan melalui *website* selama ada koneksi *internet*[1]. *Website* adalah kumpulan informasi yang terdiri dari halaman-halaman *web* yang dihubungkan satu sama lain sehingga memiliki tampilan dan fungsi yang menarik sesuai dengan kebutuhan pengguna[2]. Penggunaan *website* menjadi salah satu media untuk menampilkan informasi semakin dibutuhkan karena mudahnya masyarakat untuk mengakses *website* dengan adanya *internet*. Pemanfaatan *website* untuk menyajikan informasi museum menjadi kebutuhan tersendiri karena selain untuk menampilkan informasi *website* museum juga digunakan sebagai media untuk menyebarkan informasi dan mempopulerkan kebudayaan suatu daerah dengan cepat[3].

Museum adalah lembaga yang memelihara, merawat, melindungi, dan menggunakan barang bukti kebudayaan manusia dan alam serta lingkungannya dalam mendukung upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa[4]. Tujuan didirikannya museum pada zaman modern ini adalah untuk mengumpulkan, melestarikan, menginterpretasikan, dan menyajikan benda-benda budaya, seni, dan ilmu pengetahuan untuk pendidikan masyarakat. [5]. Museum BRI merupakan Museum yang menceritakan mengenai awal terbentuknya BRI dan juga berisi koleksi-koleksi bank seperti mata uang rupiah pertama dan lain-lain. Menurut Adara Primadia selaku pemandu pada Museum BRI publik yang biasanya berkunjung adalah masyarakat diantara lain pelajar, mahasiswa, dan juga masyarakat umum[6]. Setelah melakukan pengamatan pada museum BRI dan juga bertanya kepada beberapa pengurus museum BRI, diketahui bahwa museum BRI masih belum memiliki *website* yang resmi. Hal ini dikarenakan karena memang belum adanya inisiatif dari pengurus dan juga

pengurus museum BRI berbeda dengan kantor cabang BRI. Pengurus BRI menyarankan membuat *website* yang berisi terkait penjelasan umum mengenai apa saja yang ada di museum BRI. Selain itu para pengurus ingin memiliki *website* yang dapat digunakan secara interaktif dikarenakan agar para pengunjung juga dapat melihat barang sejarah yang ada pada museum BRI. Berlandaskan permasalahan yang ada maka peneliti bermaksud untuk membuat *website* pada Museum BRI yang menjelaskan mengenai sejarah dari Museum BRI itu sendiri, dan juga dilengkapi dengan lokasi serta gambar panorama 360°. Dan juga dibuat halaman *admin* agar para pengurus dapat menambahkan barang pada museum BRI sehingga mudah untuk melihat *catalog* yang ada.

Untuk melakukan penelitian ini maka peneliti membutuhkan metode pengembangan sistem yang tepat dan juga metode pengujian sistem yang tepat. *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah pendekatan yang terdiri dari beberapa fase untuk menganalisis dan merancang sistem yang dikembangkan menggunakan siklus yang lebih spesifik untuk kegiatan yang akan dilakukan. [7]. Metode SDLC yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Agile*. Metode *agile* adalah metode manajemen proyek yang menggunakan siklus pengembangan singkat atau bisa juga disebut “*sprint*” untuk fokus pada perbaikan berkelanjutan dalam pengembangan produk atau jasa. [8]. Metode *agile* dipilih oleh peneliti karena metode *agile* memiliki sifat yang adaptif dan responsive terhadap perubahan seperti makna dari *agile* itu sendiri yaitu tangkas [9]. Metode *agile* juga mempunyai tingkat kesuksesan yang lebih besar dibandingkan dengan metode lain seperti *waterfall* [9]. Pada pembuatan *website* dibutuhkan juga pengujian untuk melihat seberapa bagus *website* yang telah dibuat. Peneliti menggunakan *system usability scale* sebagai metode pengujian sistem yang digunakan. *System usability scale* merupakan metode evaluasi yang menggunakan kuesioner untuk menghitung *usability* sistem komputer menurut pandangan subjektif pengguna [10]. *System usability scale* memiliki beberapa kelebihan diantaranya *system usability scale* tidak memerlukan perhitungan yang rumit dan relatif mudah digunakan, juga *system usability scale* terbukti akurat dan *reliable* meskipun menggunakan sampel yang kecil [11].

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti memutuskan untuk membuat *website* sistem informasi yang akan dirancang dengan judul “RANCANG BANGUN *WEBSITE* MUSEUM BRI MENGGUNAKAN METODE AGILE”. Harapan peneliti dengan adanya *website* ini dapat membantu para pengunjung yang ingin melihat Museum BRI dan semua orang dapat mengetahui apa itu Museum BRI beserta sejarahnya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil suatu permasalahan yaitu belum adanya *website* resmi pada museum BRI sehingga tidak adanya informasi mengenai sejarah yang ada pada museum BRI.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian berikut didasarkan pada kerangka masalah yang disebutkan di atas:

1. Bagaimana merancang sistem pada *website* museum BRI ?
2. Bagaimana mengetahui hasil pengujian dari *system usability scale* berdasarkan kegunaan atau *usability* pada *website* museum BRI ?

1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan ini, penulis melakukan pembatasan masalah agar pembahasan dapat fokus pada permasalahan yang dihadapi dan tidak menyimpang dari pokok bahasan. Berikut batasan masalah dalam perancangan *website* :

1. Sistem informasi yang dibuat memuat gambaran 360 derajat dari setiap bagian museum, sejarahnya, dan berbagai pamerannya.
2. Sistem yang dihasilkan berupa *website*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian dari rumusan masalah di atas:

1. Membuat *website* museum BRI untuk memberikan informasi terkait museum BRI.

2. Mengetahui hasil analisis pengujian berdasarkan perhitungannya dalam pembuatan *website* museum BRI.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi para pengunjung museum BRI, dapat membantu para pengunjung museum untuk melihat informasi pada museum BRI.
2. Bagi pengurus museum BRI, dapat membantu pengurus museum BRI dalam menyampaikan informasi terkait museum BRI.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu seputar pengembangan sistem informasi sudah banyak dilakukan oleh para peneliti terdahulu dengan berbagai metode pengembangan dan juga pengujian sistem yang berbeda-beda. Pada penelitian ini perlu adanya meninjau terkait penelitian terdahulu agar dapat digunakan sebagai pembelajaran supaya dapat dikembangkan lagi.

Pertama, pada penelitian yang berjudul “Pengembangan *Game* Bebanenan Sebagai Konten Sistem Informasi Museum Panca Yadya” terdapat permasalahan yaitu kurangnya pengunjung yang datang ke Museum karena Museum Panca Yadya dianggap sebagai hal yang kuno, kurang menarik, dan tidak atraktif dimana seharusnya bebanenan merupakan salah satu ritual agama hindu yang harus dilestarikan [12]. Oleh karena itu dibangunlah sebuah sistem informasi berbentuk *game* agar para pengunjung yang datang dapat merasa tertarik untuk mengunjungi Museum Panca Yadya. Metode yang peneliti lakukan yaitu menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) model Vaughan untuk membangun media interaktif *game* bebanenan [12]. Pada tahap rancangan *game*, peneliti menggunakan *use case* diagram dan *entity relationship* diagram. Pada proses pembuatannya, peneliti menggunakan *software construct* untuk pembuatan aplikasi, *photoshop* untuk pembuatan desain, dan untuk materi dan juga *audio* menggunakan *cubase* [12]. Pada pengujian, peneliti menggunakan *black box testing* kepada wisatawan yang berkunjung [12].

Kedua, pada penelitian yang berjudul “Aplikasi Sistem Informasi Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara Berbasis *Android*” terdapat permasalahan yaitu masyarakat tidak mengetahui dimana lokasi museum, kesulitan dalam membuat laporan kunjungan, tidak terdokumentasi data pengunjung dengan baik, pendataan kunjungan pada museum masih bersifat manual, pemesanan karcis

masih manual [13]. Oleh karena masalah-masalah tersebut peneliti membuat aplikasi sistem informasi berbasis *Android* dimana masyarakat dapat mengakses *website* umum yang disediakan, dan untuk para *admin* dapat memiliki aplikasi berbasis *android* untuk membuat laporan kunjungan dan lain - lain. Pada tahap pemodelan aplikasi, peneliti menggunakan beberapa diagram diantaranya ada *use case* diagram dan *class* diagram [13]. *Software* yang digunakan peneliti berupa *Android* studio untuk membuat aplikasi *android* [13].

Ketiga, penelitian yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Koleksi Museum Berbasis *Web* (Studi Kasus Museum Negeri Provisi Lampung)” menjelaskan mengenai pembuatan sistem informasi untuk mengelola koleksi museum yang ada dengan harapan *website* tersebut akan memberikan informasi yang lebih lengkap tentang seluruh koleksi dan informasi yang terkait dengan museum [14]. Dalam pengembangannya peneliti menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *HTML5* dengan *database Mysql* [14]. Hasil dari penelitian ini akan digunakan oleh pengunjung dan *admin* museum dimana *admin* museum akan dapat menambahkan data pada koleksi dan juga menambahkan berita-berita yang ada pada Museum [14].

Keempat, penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Pemasaran dengan Penerapan CRM (*Customer Relationship Management*) Berbasis *Website* menggunakan Metode *Waterfall* dan *Agile*” menjelaskan mengenai pembuatan sistem informasi yang digunakan sebagai media promosi serta menggunakan *website* untuk membuat penyimpanan data produk agar dapat tersimpan dengan rapih dan terperinci [1]. Metode pengembangan sistem yang digunakan peneliti yaitu metode *agile* dan metode *waterfall*, dimana pada metode *waterfall* digunakan sebagai pembuatan *website*, sedangkan pada metode *agile* peneliti menggunakannya sebagai pengembangan perangkat lunak agar dapat siap digunakan oleh pengguna [1]. Sistem informasi yang dihasilkan oleh peneliti berupa *website*. Peneliti menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *Mysql* sebagai *datasenya*.

Kelima, penelitian yang berjudul “Rancang Bangun *Website Toko Online* Menggunakan Metode *Waterfall*” menjelaskan mengenai perancangan *website* yang digunakan sebagai media promosi, dan juga sebagai media informasi. Hal itu dilakukan berdasarkan masalah yang ada yaitu para calon pembeli selalu kesulitan dalam membeli ataupun melihat barang barang yang ada dikarenakan para calon pembeli harus datang ke toko terlebih dahulu untuk mengetahuinya [15]. Tidak hanya itu, setiap toko yang ingin melakukan promosi diharuskan membuat *stand* agar produk dapat terlihat [15]. Peneliti menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem. Peneliti juga menggunakan *PHP* sebagai bahasa pemrograman dan *Mysql* sebagai *database* serta menggunakan adobe dreamweaver CS6 untuk membuat desain *website* [15].

Keenam, penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan *Online* Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Scrum*” menjelaskan mengenai perancangan *website* dengan sistem jual beli untuk toko *online* di Salatiga [16]. Penelitian ini dilakukan dikarenakan adanya masalah yaitu berkurangnya volume penjualan yang dilakukan pelaku UMKM dikarenakan adanya *pandemic covid-19* [16]. Dibuatnya *website* penjualan *online* ini diharapkan dapat membantu para pelaku UMKM untuk mendapatkan wadah bagi para UMKM untuk memasarkan produk mereka. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *scrum* sebagai metode pengembangan sistem. Peneliti menggunakan *PHP* sebagai bahasa pemrograman dan menggunakan *Mysql* sebagai *database*, dan menggunakan adobe dreamweaver sebagai *web* desain [16].

Ketujuh, penelitian yang berjudul ” Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Klinik Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Extreme Programming*” menjelaskan mengenai *website* informasi mengenai rincian administrasi pada Klinik Baiturrahman [17]. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar masyarakat dapat mengetahui detail pada rincian biaya yang ada pada Klinik Baiturrahman [17]. Tidak hanya itu, *website* ini juga membantu perawat dalam melakukan administrasi yang terjadi di Klinik Baiturrahman.

Dalam perancangan sistem informasi ini, peneliti menggunakan metode *extreme programming* sebagai metode pengembangan sistem. *PHP* menjadi bahasa pemrograman yang dipilih oleh peneliti dengan *Mysql* sebagai databasenya dan *visual studio code* sebagai *text editor* [17].

Kedelapan, penelitian yang berjudul ” Rancang Bangun Aplikasi Media Jasa Desain Logo Dengan Metode *Waterfall* Berbasis *Website*” menjelaskan mengenai *website* sebagai media promosi dan juga sistem informasi. Penelitian ini dilakukan dikarenakan kurangnya media promosi yang dilakukan oleh pihak CV Jenester, maka dari itu peneliti merancang *website* ini dengan tujuan untuk membantu dalam mempromosikan desain logo serta memberikan informasi kepada calon pembeli [18]. Dalam perancangan *website* ini, peneliti menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem. Selain itu *PHP* menjadi bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan *website* ini serta *Mysql* sebagai databasenya [18].

Kesembilan, penelitian yang berjudul ” Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Administrasi Desa Berbasis *Web* Menggunakan *Framework Laravel*” menjelaskan mengenai *website* sebagai sistem informasi kepada masyarakat dan juga perangkat desa [19]. Penelitian dilakukan dikarenakan pada tahap memasukkan data yang dilakukan masih memakai cara konvensional, dimana petugas mencatat pada buku besar lalu memasukkannya kembali ke dalam *microsoft word* dan *microsoft excel* [19]. Hal ini dinilai kurang efektif dalam pengerjaannya, maka dari itu dibuatlah sistem informasi ini. Pada perancangannya, peneliti menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem. Untuk bahasa pemrograman menggunakan *PHP* disertai *framework laravel*, dan juga peneliti menggunakan *Mysql* sebagai *database*.

Kesepuluh, penelitian yang berjudul ” Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren AN-AHL Berbasis *Website*” menjelaskan mengenai *website* sistem informasi untuk menampilkan info terkait Pesantren AN-NAHL. Penelitian dilakukan dikarenakan pada tahap pengelolaan data santri masih

menggunakan dokumen kertas serta dibutuhkan waktu yang lama dalam pencarian berkas yang diinginkan [20]. Oleh karena itu dibuatlah penelitian ini dengan harapan dapat meningkatkan efisiensi kerja. Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode *waterfall* sebagai pengembangan sistem serta pada implementasi sistem menggunakan *use case* diagram, *class* diagram dan *sequence* diagram. Pada perancangannya, peneliti menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Mysql* sebagai *databasenya* [20].

Tabel 2.1 yang membandingkan penelitian-penelitian terdahulu dapat dilihat untuk melihat perbandingan penelitian ini dengan penelitian lain secara lebih mendalam.

Tabel 2.1 Tabel penelitian terdahulu

No	Nama Penulis, Tahun	Judul	Penerbit	Hasil	Perbandingan
1	Putu Gede Yos Pradika, Anak Agung Ayu Putri Ardyanti, I Gede Juliana Eka Putra. 2020	Pengembangan <i>Game</i> Bebantenan Sebagai Konten Sistem Informasi Museum Panca Yadya	Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi	Penelitian [12] bertujuan untuk membuat Museum Panca Yadya menjadi lebih menarik dengan membuat <i>game</i> bertemakan salah satu ritual agama yaitu bebantenan. Museum dianggap kurang menarik karena dianggap kuno dan tidak atraktif. Karena masalah ini peneliti membuat sebuah <i>game</i> dengan tujuan untuk melestarikan salah satu ritual agama	Perbedaan penelitian [12] terdapat pada metode dan implementasi program yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan metode <i>agile</i> untuk metode pengembangan sistem dan <i>framework laravel</i> untuk

No	Nama Penulis, Tahun	Judul	Penerbit	Hasil	Perbandingan
				tersebut. Metode yang digunakan pada pembuatan <i>game</i> ini berupa <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC) model Vaughan. Pada tahap implementasi program, peneliti menggunakan aplikasi <i>Construct</i> dengan desain menggunakan <i>Photoshop</i> dan untuk materi dan audio menggunakan <i>Cubase</i> . Hasil yang diperoleh peneliti berupa sebuah <i>game</i> bertemakan salah satu ritual agama yaitu bebantenan.	implementasi program. Sedangkan pada penelitian [12] menggunakan metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC) model Vaughan dan untuk implementasi program menggunakan <i>Construct</i> .
2	Bakti Das Eger Damanik, Wasit Ginting 2019	Aplikasi Sistem Informasi Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara Berbasis <i>Android</i>	Kumpulan Artikel Karya Ilmiah Fakultas Ilmu Komputer	Penelitian [13] bertujuan untuk membuat sistem informasi pada Museum Negeri Povinsi Sumatera Utara. Penelitian dilakukan dikarenakan banyak masyarakat yang belum mengetahui lokasi dari museum tersebut dan juga	Perbedaan penelitian [13] terdapat pada tahap implementasi program yang digunakan Pada penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan

No	Nama Penulis, Tahun	Judul	Penerbit	Hasil	Perbandingan
				<p>sistem pengumpulan data kunjungan yang dibuat masih manual sehingga dapat membuat waktu yang lama. Pada tahap pengimplementasi program, peneliti menggunakan <i>software android Studio</i> dengan bahasa pemrograman berupa <i>java</i>. Hasil dari penelitian berupa aplikasi <i>android</i> yang dapat digunakan oleh pihak museum untuk mengelola berbagai data yang diperlukan, dan juga <i>website</i> agar para pengunjung mendapatkan informasi terkait Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara.</p>	<p><i>Visual Studio Code</i> sebagai <i>software</i> dan menggunakan <i>framework laravel</i> dengan bahasa pemrograman <i>PHP</i>. Sedangkan pada penelitian [13] menggunakan <i>android studio</i> sebagai <i>software</i> dan menggunakan bahasa pemrograman <i>java</i>.</p>
3	Nanang Istiawan, Nuralia 2021	Perancangan Sistem Informasi Manajemen Koleksi Museum Berbasis <i>Web</i> (Studi	Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak	<p>Penelitian [14] bertujuan membuat sistem informasi untuk mengelola koleksi barang yang ada di Museum dan mendatanya. Metode yang digunakan peneliti yaitu</p>	<p>Perbedaan penelitian [14] terdapat pada metode yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan, peneliti</p>

No	Nama Penulis, Tahun	Judul	Penerbit	Hasil	Perbandingan
		Kasus Museum Negeri Provinsi Lampung)		metode perancangan sistem UML (<i>Unified Modelling Language</i>). Pada tahap implementasi program, peneliti menggunakan <i>PHP</i> dan <i>HTML5</i> sebagai bahasa pemrograman dan <i>Mysql</i> sebagai <i>database</i> . Hasil pengujian dengan menggunakan <i>black box testing</i> mendapatkan persentase 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa semua fitur dapat berfungsi dengan benar.	menggunakan metode <i>agile</i> untuk pengembangan sistem. Sedangkan pada penelitian [14] menggunakan metode perancangan sistem UML.
4	Johar Saputra Irsandi, Iskandar Fitri, Novi Dian Nathasia. 2021	Sistem Informasi Pemasaran dengan Penerapan CRM (<i>Customer Relationship Management</i>) Berbasis <i>Website</i> menggunakan	Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi	Penelitian [1] bertujuan untuk membuat sistem informasi pada Toko Bella Frame ART. Masalah yang ditemukan oleh peneliti berupa metode promosi yang masih bersifat manual dan juga penyimpanan data produk yang masih manual sehingga mengeluarkan waktu	Perbedaan penelitian [1] terdapat pada metode yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan, peneliti hanya menggunakan metode <i>agile</i> saja. Sedangkan pada penelitian

No	Nama Penulis, Tahun	Judul	Penerbit	Hasil	Perbandingan
		Metode <i>Waterfall</i> dan <i>Agile</i>		dan biaya yang tidak sedikit. Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu metode <i>waterfall</i> dan <i>agile</i> dimana pada metode <i>waterfall</i> digunakan sebagai pembuatan <i>website</i> , sedangkan pada metode <i>agile</i> peneliti menggunakannya sebagai pengembangan perangkat lunak agar dapat siap digunakan oleh pengguna. Pada tahap implementasi program, peneliti menggunakan <i>PHP</i> sebagai bahasa pemrograman dan <i>Mysql</i> sebagai <i>database</i> .	[1] menggunakan dua metode yaitu metode <i>waterfall</i> dan metode <i>agile</i>
5	Muhammad Susilo, Rezki Kurniati, Kasmawi,	Rancang Bangun <i>Website Toko Online</i> Menggunakan Metode <i>Waterfall</i>	Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan	Penelitian [15] bertujuan untuk membuat <i>website toko online</i> . Penelitian ini berlandaskan masalah pada daerah peneliti bahwa para calon pembeli selalu kesulitan dalam membeli ataupun melihat	Perbedaan penelitian [15] terdapat pada metode yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan metode

No	Nama Penulis, Tahun	Judul	Penerbit	Hasil	Perbandingan
	2018			<p>barang barang yang ada dikarenakan para calon pembeli harus datang ke toko terlebih dahulu untuk mengetahuinya. Tidak hanya itu, setiap toko yang ingin melakukan promosi diharuskan membuat stand agar produk dapat terlihat. Berdasarkan masalah itu peneliti membuat <i>website</i> toko <i>online</i> dengan tujuan agar memudahkan para calon pembeli dalam melihat daftar barang dan juga mengecek harga barang yang ada. Selain calon pembeli, pemilik toko juga mendapat keuntungan mendapatkan promosi yang bersifat gratis dengan hanya memasukkan ke <i>website</i> saja. Peneliti menggunakan metode <i>waterfall</i> sebagai metode pengembangan sistem. Peneliti</p>	<p><i>agile</i>. Sedangkan pada penelitian [15] menggunakan metode <i>waterfall</i>. Pada penelitian [15] menggunakan aplikasi <i>web</i> desainer sebagai acuan untuk tampilan <i>website</i> yang dibuat. Sedangkan peneliti menggunakan <i>wireframee</i> sebagai acuan untuk tampilan <i>website</i>.</p>