



## PERANCANGAN DAN PENERAPAN *E-COMMERCE* PADA LASAMBAMART LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS IIA SALEMBA JAKARTA PUSAT

Sudoyo<sup>1</sup>, Ali Mustofa<sup>2</sup>, Wahyu Saputra<sup>3</sup>, Fitra Septia Nugraha<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Teknologi Informasi, Informatika, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>Sudoyo05@gmail.com, <sup>2</sup>alimustofa811@gmail.com, <sup>3</sup>wees.indonesia@gmail.com, <sup>4</sup>[fitra.fig@nusamandiri.ac.id](mailto:fitra.fig@nusamandiri.ac.id)

### Abstrak

Lasamba Mart merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang ritel makanan dan minuman serta penjualan hasil karya warga binaan Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA Salemba. Saat ini, Lasamba Mart hanya memiliki outlet fisik dan menggunakan proses jual beli secara konvensional. Untuk mengatasi hal ini, pelaku usaha perlu berinovasi dengan mentransformasikan transaksi dari cara konvensional ke sistem digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi E-commerce untuk Lasamba Mart agar dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam pembelian produk tanpa harus datang ke toko fisiknya, serta meningkatkan promosi dan loyalitas pelanggan. Pengembangan aplikasi Lasamba Mart menggunakan metode pendekatan waterfall dengan orientasi objek yang dihasilkan. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP, menggunakan framework Codeigniter versi 3, dan database MySQL. Hasil dari aplikasi ini akan menampilkan semua produk yang dijual oleh Lasamba Mart, memudahkan admin dalam mengelola produk, pelanggan, dan laporan penjualan, serta membantu perluasan pangsa pasar. Aplikasi ini juga berbasis Web Service sehingga mempermudah akses bagi pelanggan untuk menggunakan aplikasi Lasamba Mart ini. Dengan implementasi aplikasi E-commerce ini, diharapkan Lasamba Mart dapat beradaptasi dengan perubahan teknologi dan meningkatkan layanan kepada pelanggan secara lebih efisien dan praktis.

**Kata Kunci:** E-Commerce, Lapas Salemba, Lasamba Mart, Minimarket, UMKM

### Abstract

Lasamba Mart is a company engaged in the food and beverage retail sector as well as selling the work of residents of the Class IIA Salemba Penitentiary. Currently, Lasamba Mart only has physical outlets and uses a conventional buying and selling process. To overcome this, business actors need to innovate by transforming transactions from conventional methods to digital systems. This study aims to design an E-commerce application for Lasamba Mart so that it can provide convenience for the public in purchasing products without having to come to the physical store, as well as increasing promotions and customer loyalty. Lasamba Mart application development uses the waterfall approach method with the resulting object orientation. This application was built using the PHP programming language, using the Codeigniter framework version 3, and the MySQL database. The results of this application will display all products sold by Lasamba Mart, making it easier for admins to manage products, customers and sales reports, and help expand market share. This application is also based on Web Service, making it easier for customers to access the Lasamba Mart application. With the implementation of this E-commerce application, it is hoped that Lasamba Mart can adapt to technological changes and improve services to customers more efficiently and practically.

**Keywords:** Correctional Institution Salemba, E-Commerce, Lasamba Mart, Minimarket, UMKM

## 1. PENDAHULUAN

Pada tahun 2020, pandemi virus Covid-19 melanda berbagai negara di seluruh dunia, termasuk Indonesia, dan menyebabkan dampak signifikan terhadap kehidupan ekonomi masyarakat. Salah satu sektor yang terdampak adalah Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), terutama pedagang tradisional, yang menghadapi penurunan pendapatan

karena pembatasan sosial yang diberlakukan oleh pemerintah. Situasi ini mendorong perubahan dalam pola konsumsi masyarakat, di mana aktivitas belanja banyak beralih ke platform online.

E-commerce, yang merupakan singkatan dari electronic commerce atau perdagangan elektronik, adalah bentuk perdagangan yang menggunakan jaringan komunikasi dan komputer untuk melakukan proses bisnis. Ini melibatkan serangkaian tahapan

seperti periklanan, pembelian, dan distribusi produk, tetapi dilakukan melalui media elektronik atau internet[1][2]. E-commerce memungkinkan pelaku usaha untuk memperkenalkan, menawarkan, membeli, dan menjual produk melalui platform online[3]. Pelaku usaha juga dapat menawarkan produk yang berkualitas dengan dapat melakukan kustomisasi produk atau jasa yang ditawarkan secara cepat[4].

Lasamba Mart, sebuah UMKM yang didirikan oleh Koperasi Pegawai Lembaga Pemasarakatan Kelas IIA Salemba sejak tahun 2012, mengalami dampak signifikan akibat pandemi Covid-19. Banyak konsumen utama yang beralih ke pembelian online melalui aplikasi pemesanan makanan dan barang, serta layanan pengiriman, yang memudahkan mereka untuk mendapatkan produk dengan cepat dan tanpa harus keluar rumah. Namun, Lasamba Mart belum memiliki sistem belanja berbasis website, yang merupakan inovasi penting untuk menjangkau konsumen secara online dan meningkatkan promosi produk.

Menurut Godam dalam [5] Promosi merupakan upaya pemasaran yang bertujuan mempengaruhi pihak lain untuk melakukan transaksi atau pertukaran produk atau jasa yang ditawarkan. Dalam konteks Lasamba Mart, promosi dapat digunakan untuk meningkatkan volume penjualan dan menjangkau lebih banyak konsumen [6]. Media promosi online, khususnya melalui website, menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan visibilitas dan daya tarik produk.

Dalam konteks ini, penelitian ini akan memfokuskan pada perancangan dan penerapan sebuah platform e-commerce untuk Lasamba Mart, yang akan membantu UMKM ini menyesuaikan diri dengan perubahan perilaku konsumen dan meningkatkan daya saingnya di pasar online. Dengan adanya platform e-commerce, diharapkan Lasamba Mart dapat memperluas jangkauan pasar, meningkatkan penjualan, dan memperkuat kehadirannya di dunia digital.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian yang penulis angkat sebagai bahan referensi penulis.

Pada penelitian [7] yang berjudul “Perancangan Sistem *E-Commerce* berbasis web pada Toko Indah Surya Furniture”. memberikan suatu sistem yang dapat membantu pemilik toko dalam mempromosikan dan memasarkan produknya. Sistem ini dibuat berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL. Sistem *e-commerce* berbasis web yang dihasilkan dapat memasarkan produk dalam cakupan area yang lebih luas serta dapat memberikan informasi mengenai produk dengan cepat, dan dengan adanya sistem e-commerce ini konsumen akan lebih mudah dalam melakukan pemesanan produk.

Pada penelitian [8] yang berjudul “Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Indonesia Okubo Jepang” membahas tentang perancangan sistem e-commerce untuk meminimalisir kesalahan pemesanan, mengetahui stok barang dan mempermudah proses jual beli pada toko Indonesia Okubo. Sistem informasi ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL.

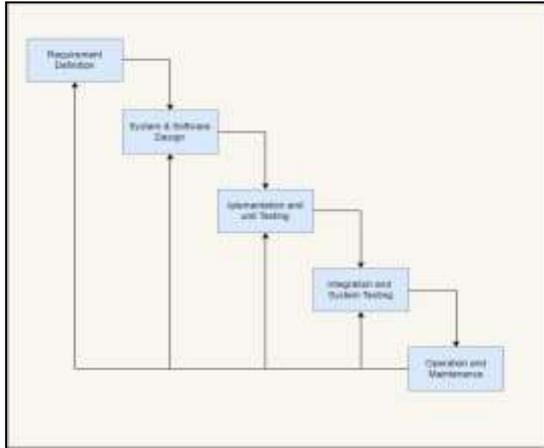
Selanjutnya pada penelitian [9] yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi E-Catalogue Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall” perancangan e-commerce ini ditujukan untuk meningkatkan penjualan dan menarik lebih banyak konsumen dengan cakupan daerah yang lebih luas. Perancangan *e-commerce* yang dilakukan sesuai dengan model *waterfall* diharapkan dapat memecahkan masalah yang dihadapi oleh Toko Kosmetik Lili. Hasilnya adalah pelanggan dapat lebih mudah dalam berbelanja di toko melalui website yang dibuat ini serta meningkatkan penjualan toko secara signifikan.

Maka dari itu penulis mengambil inisiatif untuk membuat sistem berbasis *web* agar dapat memudahkan konsumen dalam mendapatkan apa yang dibutuhkan dan meningkatkan penjualan pada Lasamba Mart. Luaran yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah adanya aplikasi *E-commerce* untuk Lasamba Mart.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini penulis membangun perancangan aplikasi dengan menggunakan model *waterfall*. Model *waterfall* merupakan model penelitian yang sering digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak pada metode penelitian *Research and Development* [10]. Tahapan pada model *waterfall* meliputi Analisis Kebutuhan (*Requirements Definition*), Desain Sistem (*Software and System Design*), Implementasi (*Implementation and Unit Testing*), Pengujian (*Integration and System Testing*), Pengoperasian (*Operation and Maintenance*) [11].

Berikut ilustrasi penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



Sumber:[10]

**Gambar 1.** Perancangan Aplikasi dengan Metode *Waterfall*

1. *Requirement analysis and definition*  
Kami melakukan kajian atau analisis terhadap kebutuhan aplikasi, terkait permasalahan yang timbul serta maksud aplikasi yang dibangun dari hasil komunikasi dengan user lasamba mart yang kemudian dilakukan detailing secara terperinci dan berfungsi sebagai spesifikasi aplikasi.
2. *System and software design*  
Pada proses perancangan aplikasi lasamba mart yaitu dengan membuat rancangan desain input dan output dari sistem informasi sehingga terbentuk arsitektur sistem yang meliputi keseluruhannya dengan menggunakan tool grafis dari UML.
3. *Implementation and unit testing*  
Tahap ini perancangan aplikasi lasamba mart di implementasikan dengan menggunakan bahasa program PHP serta framework codeigniter versi 3 sebagai serangkaian unit program, Selain itu Pengujian dengan menggunakan tool WAPT 10.1 dan sistem keamanan website menggunakan quttera untuk melakukan verifikasi bahwa seluruh unit memenuhi semua kategori.
4. *Integration and system testing*  
Seluruh unit individu program digabung dan di proses untuk dilakukan pengujian untuk menjadi sebuah aplikasi yang lengkap serta memastikan Kembali apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat *hardware* atau pun software dengan dilakukan User Acceptance Testing (UAT) serta dapat digunakan aplikasi lasamba mart oleh pelanggan atau customer.
5. *Operation and maintenance*  
Pada proses tahapan ini merupakan tahap dimana aplikasi yang Go-Live atau digunakan oleh customer sehingga harus di lakukan

maintenance secara berkala yaitu melibatkan perbaikan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya dan meningkatkan implementasi layanan sistem sebagai kebutuhan baru.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

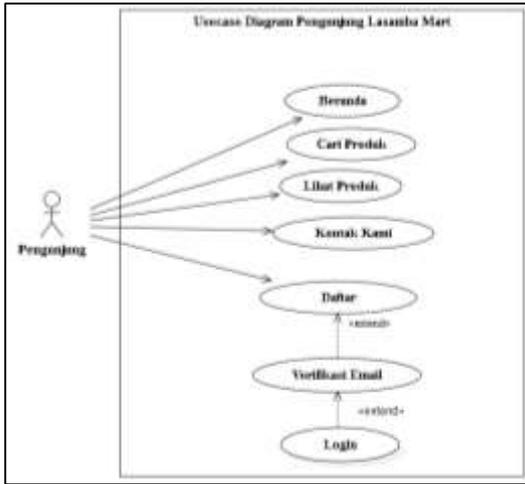
#### 3.1. Analisis Kebutuhan (*Requirement Analysis*)

Penulis menganalisa kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi penjualan berbasis *Website*, diantaranya:

1. Admin
  - a. Admin dapat melakukan *login*.
  - b. Menyediakan *form* untuk menambah, mengedit dan menghapus akses pesanan.
  - c. Menyediakan *form* untuk menambah, mengedit dan menghapus produk.
  - d. Menyediakan *form* untuk menambah, mengedit dan menghapus kategori dari produk.
  - e. Admin dapat mengelola data ongkir.
  - f. Memberikan laporan produk dan penjualan.
2. Pengunjung
  - a. Menyediakan form pendaftaran untuk pengunjung yang ingin menjadi *member*.
  - b. Menyediakan layanan transaksi pembelian.
  - c. Memberikan informasi tentang produk-produk.
  - d. Pengunjung dapat melihat halaman cara pembelian.
  - e. Memberikan informasi/profil dan cara menghubungi *Website* ini.
3. *Member*
  - a. *Member* dapat melakukan *login* dan *logout*.
  - b. *Member* dapat memfilter produk berdasarkan kategori produk.
  - c. *Member* dapat mengelola halaman profil.
  - d. Menyediakan layanan konfirmasi pembayaran.
  - e. Memberikan informasi promo diskon produk di *Website* ini melalui *email*.
  - f. Memberikan informasi pengiriman produk.
  - g. Menyediakan *form* pemesanan.

#### 3.2. Tahapan Perancangan (*System and software design*)

1. Pemodelan *Use Case Diagram*  
Diagram *use case* digunakan untuk menggambarkan apa yang seharusnya dilakukan oleh sistem penjualan, berikut ini gambaran pengunjung, *member* dan admin jika menggunakan dan berinteraksi melalui aplikasi berbasis *Website* Lasamba Mart.
  - a. *Use Case Diagram* halaman pengunjung



Sumber: [12]

**Gambar 2.** Use Case Diagram halaman pengunjung

Berdasarkan Gambar 2, maka dapat dideskripsikan maksud dari kegunaannya seperti dibawah ini:

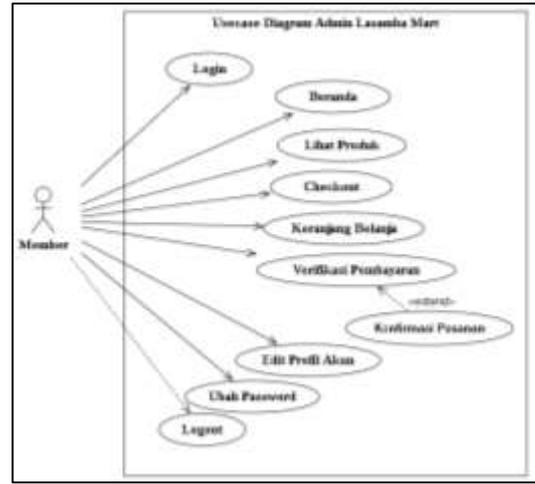
**Tabel 1.**

Deskripsi Use Case Diagram halaman pengunjung

Use Case Name	:	Halaman Pengunjung
Use Case Description	:	Pengunjung yang belum menjadi member mengakses halaman website
Actors	:	Pengunjung
Pre-Condition	:	Pengunjung mengisi formulir pendaftaran di website Lasamba Mart
Post-Condition	:	Pengunjung dapat mendaftar dan login sebagai member
Fault Condition	:	Pengunjung tidak mengisi data formulir pendaftaran
Main Flow/Basic Path	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengunjung melihat produk terbaru pada halaman beranda website</li> <li>2. Pengunjung melihat halaman cara pembelian</li> <li>3. Pengunjung melihat halaman kategori produk</li> <li>4. Pengunjung melakukan pendaftaran member</li> <li>5. Pengunjung terdaftar sebagai member</li> </ol>

Sumber: [12]

b. Use Case Diagram halaman Member



Sumber: [12]

**Gambar 3.** Use Case Diagram Halaman Member

Berdasarkan Gambar 3, maka dapat dideskripsikan maksud dari kegunaannya seperti dibawah ini:

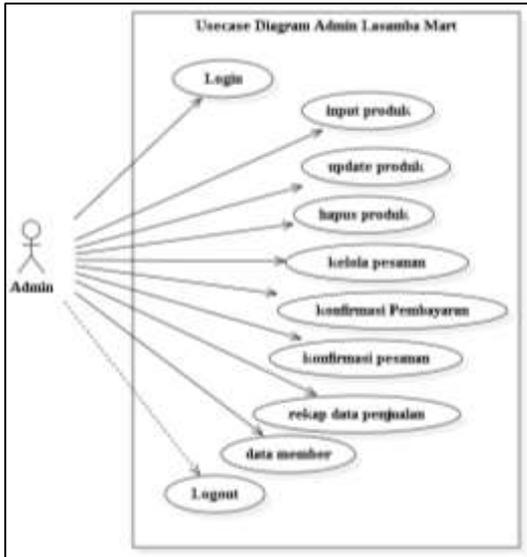
**Tabel 2.**

Deskripsi Use Case Diagram halaman Member

Use Case Name	:	Halaman Member
Use Case Description	:	Member dapat melakukan pembelian produk, update profil dan melakukan konfirmasi pembelian pada halaman website Lasamba Mart
Actors	:	Member
Pre-Condition	:	Member dapat melihat situs dari sistem belanja Online website Lasamba Mart
Post-Condition	:	Member membeli barang secara online
Fault Condition	:	Member membatalkan belanja online
Main Flow/Basic Path	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Member melakukan login berdasarkan data yang sudah diregistrasi</li> <li>2. Member memfilter produk berdasarkan kategori</li> <li>3. Member melakukan registrasi pesanan</li> <li>4. Member membeli produk</li> <li>5. Sistem mengkalkulasi jumlah dan total produk</li> <li>6. Member melakukan verifikasi pembayaran</li> <li>6. Member melakukan konfirmasi pesanan diterima</li> </ol>

Sumber: [12]

c. Use Case Diagram halaman Admin



Sumber: [12]

**Gambar 4.** Use Case Diagram Halaman Admin

Berdasarkan Gambar 4, maka dapat dideskripsikan maksud dari kegunaannya seperti dibawah ini:

**Tabel 3.**

Deskripsi Use Case Diagram halaman Admin

Use Case Name	:	Halaman Admin
Use Case Description	:	Admin dapat mengelola data produk, member, order pesanan dan pembuatan laporan penjualan pada halaman website Lasamba Mart
Actors	:	Admin
Pre-Condition	:	Admin telah login ke website Lasamba Mart
Post-Condition	:	Data produk, member, order pesanan tersimpan, terupdate, terhapus, menampilkan laporan penjualan
Fault Condition	:	Gagal tersimpan, terupdate dan terhapus, gagal menampilkan laporan
Main Flow/Basic Path	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Admin melihat daftar produk</li> <li>2. Admin menambahkan data produk</li> <li>3. Admin menyimpan data produk</li> <li>4. Admin melihat daftar member</li> <li>5. Admin menghapus data member</li> <li>6. Admin melihat data pesanan</li> <li>7. Admin melihat detail pesanan</li> </ol>

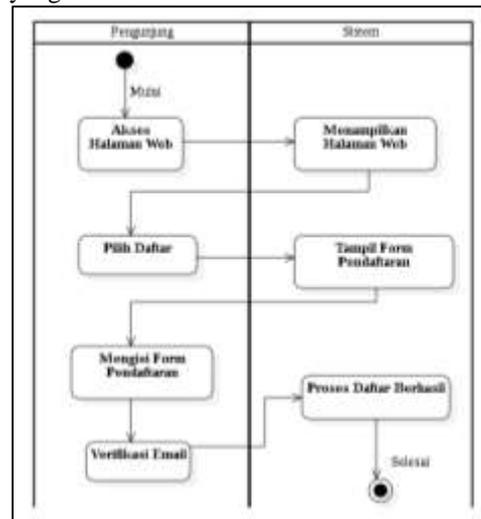
	8. Status pesanan diubah
	9. Admin melihat daftar laporan penjualan
	7. Admin mencetak laporan penjualan

Sumber: [12]

2. Pemodelan Activity Diagram

a. Activity Diagram Daftar Member

Pada gambar berikut ini menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung, adapun kegiatan yang dilakukan adalah mendaftar menjadi member di Lasamba Mart untuk dapat bertransaksi membeli produk yang ditawarkan.

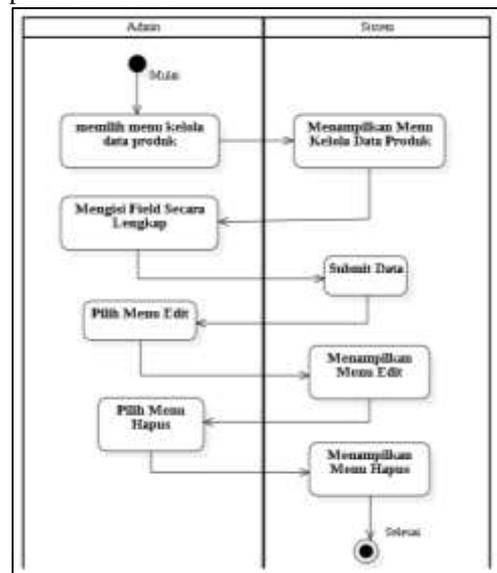


Sumber: [12]

**Gambar 5.** Activity Diagram Daftar Member

b. Activity Diagram Kelola Data Produk

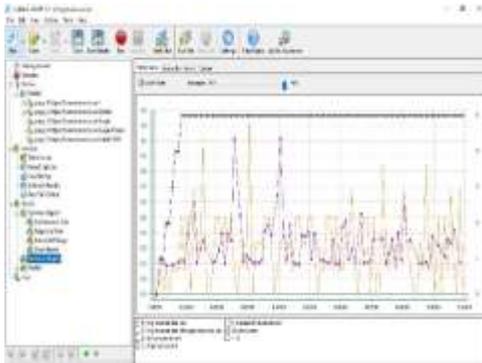
Berikut adalah Activity Diagram kelola data produk, dimana admin dapat mengelola produk dengan cara menambah, mengedit, atau menghapus data barang ditunjukkan pada Gambar 6.



Sumber: [12]



tool WAPT 10.1 dengan durasi 10 menit dengan hasil sebagai berikut:



Sumber: [12]

**Gambar 11.** Summary graph

Dalam *summary graph* ini menampilkan grafik dari pengetesan aplikasi Lasamba Mart terkait beberapa hal diantaranya *active users*, *pages per second*, *response time (sec)*, *Response time with pages resource(sec)*, *sessions per second* serta *successful hits per second* dalam pengetesan yang di lakukan selama 10 menit. Dari hasil pengujian aplikasi Lasamba Mart dengan alamat *web* <https://lasambamart.com/> dengan waktu pengujian selama 10 menit maka dapat disimpulkan aktivitas login sebanyak 5 user dengan rata-rata waktu membuka halaman sekitar 0,50 detik dan respon 0,20 detik.

b. Pengujian Keamanan Website



Sumber: [12]

**Gambar 12.** Hasil Scan Pengujian Keamanan

Gambar 12. Menampilkan hasil dari proses pengujian keamanan *website* dengan menggunakan *quttera* pada aplikasi Lasamba Mart dengan alamat *web* <https://lasambamart.com/> maka hasil yang di dapat adalah *Minimal Security Risk*.

**3.4. Tahap Penerapan (Integration and system testing)**

1. Tahapan Penerapan IPTEK

Dalam proses penerapan IPTEK aplikasi Lasamba Mart ini kami akan menampilkan beberapa data pendukung untuk menunjang kebutuhan aplikasi Lasamba Mart ini diantaranya:

a. Kebutuhan Hardware

Untuk membuka aplikasi Lasamba Mart di sisi *User* dan *admin* di butuhkan perangkat dengan beberapa *spesifikasi hardware*:

**Tabel 4.**

Kebutuhan Hardware Sisi *User*

No	Kebutuhan Hardware	Spesifikasi
1	Type Perangkat	Laptop /komputer
2	Prosesor	I3
3	Memory	8 Gb
4	Type penyimpanan	HDD/SSD
5	Total Penyimpanan	256

Sumber: [12]

**Tabel 5.**

Kebutuhan Hardware SisiAdmin

No	Kebutuhan Hardware	Spesifikasi
1	Type Perangkat	Komputer
2	Prosesor	I3
3	Memory	8 Gb
4	Type penyimpanan	HDD
5	Total Penyimpanan	500 GB

Sumber: [12]

b. Kebutuhan software

Aplikasi Lasamba Mart berbentuk *web* aplikasi jadi untuk kebutuhan *software* di sisi *User* dan *Admin* sebagai berikut:

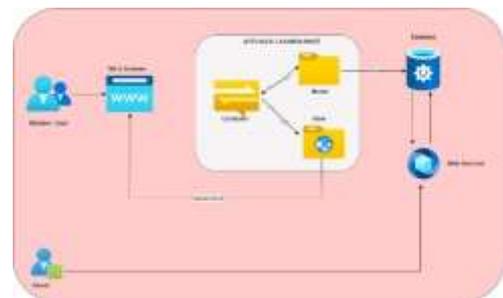
**Tabel .6.**

Kebutuhan Software

No	Kebutuhan Software	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 10
2	Web Browser	Mozilla, Crome

Sumber: [12]

c. Arsitektur IPTEK



Sumber: [12]

**Gambar 13.** Arsitektur Iptek

Pada Gambar 13. Arsitektur Iptek aplikasi Lasamba Mart diakses oleh *member/user* menggunakan *web browser*, Aplikasi Lasamba Mart dibangun serta dikembangkan dengan menerapkan *framework codeigniter* versi 3, yang mana *framework* ini menerapkan pola perancangan dengan Model-View-Controller atau sering biasa kita sebut MVC, untuk pengembangan kedepannya aplikasi Lasamba Mart dapat bekerja sama dengan *system* lain yang di integrasikan ke dalam aplikasi seperti *Payment gateway* dan lain-lain.

2. Hasil Akhir IPTEK

a. Halaman Beranda

Pada Gambar 14. merupakan tampilan halaman utama atau beranda dari aplikasi Lasamba Mart.



Sumber: [12]

**Gambar 14.** Halaman Beranda

b. Halaman Daftar Member

Pada Gambar 15. merupakan tampilan *form* pendaftaran bagi pengguna yang ingin menjadi member.



Sumber: [12]

**Gambar 15.** Halaman Daftar Member

c. Halaman Login

Pada Gambar 16. merupakan tampilan *form login* yang berfungsi untuk memvalidasi pengguna yang akan masuk ke dalam aplikasi.



Sumber: [12]

**Gambar 16.** Halaman Login

d. Halaman Utama Akun Member

Pada Gambar 17. merupakan tampilan utama halaman Akun Saya. Pada halaman ini ditampilkan beberapa tab menu untuk mengatur akun member seperti menu biodata untuk mengubah data diri dan email, kemudian ada tab alamat untuk mengatur alamat pengiriman dan tab ganti *password* untuk mengganti *password* akun.



Sumber: [12]

**Gambar 17.** Halaman Utama Akun Member

e. Halama Keranjang Belanja

Pada Gambar 18. merupakan tampilan Keranjang Belanja Member. Pada halaman ini ditampilkan rincian barang dan nominal yang harus dibayarkan oleh member, dan ada juga tombol untuk melanjutkan belanja atau langsung *checkout* untuk melakukan pembayaran.



Sumber: [12]

**Gambar 18.** Halaman Keranjang Belanja

f. Halaman *Checkout*

Pada Gambar 19. merupakan tampilan halaman *checkout* member. Pada halaman ini ditampilkan mengenai info pembelian yaitu alamat pengiriman, nomor rekening untuk pembayaran, rincian belanjanya. Dan juga ada tombol lanjutkan belanja jika ingin melanjutkan belanja, serta tombol

bayar untuk melakukan pembayaran ke menu selanjutnya.



Sumber: [12]

**Gambar 19.** Halaman *Checkout*

- g. Halaman *Dashboard Admin*  
Pada Gambar 20. merupakan tampilan untuk melihat seluruh data penjualan, pemesanan dan jumlah user yang terdaftar.



Sumber: [12]

**Gambar 20.** Halaman *Dashboard Admin*

- h. Halaman Data Produk  
Pada Gambar 20. merupakan tampilan untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data produk.



Sumber: [12]

**Gambar 20.** Halaman Data Produk

- i. Halaman Data Pemesanan  
Pada Gambar 21. merupakan tampilan menu untuk melihat data pemesanan dari member yang telah melakukan pemesanan pada Lasamba Mart. Serta tombol untuk melakukan verifikasi pembayaran dan status kirim barang.



Sumber: [12]

**Gambar 21.** Halaman Data Pemesanan

### 3.5. Potensi dan Peluang

Potensi yang bisa didapatkan dari pembuatan aplikasi *website* Lasamba Mart adalah dapat memperbesar penjualan dengan mulai merambat menjadi toko *online* dengan biaya gratis ongkos kirim khusus pegawai Lapas Kelas IIA Salemba. Untuk saat ini masih berfokus untuk memperbesar promosi dan sosialisasi terkait adanya aplikasi ini untuk memperbesar penjualan produk-produk yang dijual melalui penambahan banner yang menarik hingga promosi di media sosial hingga mendapat konsumen dan koneksi yang lebih luas.

Peluang kedepannya Lasamba Mart berencana membangun koneksi yang lebih erat kepada distributor-distributor penyedia barang retail sehingga akan dapat promo atau mengikuti berbagai program dari setiap distributor. Program dimaksud adalah program promo atau program *cashback*, yang dimana apabila melakukan pemesanan barang atau pembelian dengan jumlah yang sudah ditentukan maka konsumen akan mendapatkan *cashback* atau bonus tertentu. Tentu akan sangat menguntungkan bagi Lasamba Mart karena dapat meningkatkan keuntungan, namun untuk mencapai ini dibutuhkan modal yang besar pula serta koneksi yang baik dengan semua distributor barang retail.

## 4. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi *e-commerce* di Lasamba Mart dengan laman hosting <http://www.lasambamart.com> telah membuktikan diri sebagai alat yang efektif dan efisien dalam meningkatkan efisiensi proses transaksi, mempromosikan produk-produk hasil karya warga binaan masyarakat Lapas Kelas IIA Salemba, dan menyederhanakan pengelolaan produk, pelanggan, dan laporan penjualan. Penggunaan aplikasi ini menghemat waktu dan energi dengan memungkinkan transaksi tanpa pertemuan tatap muka dan pengiriman pesanan melalui layanan logistik.

Dengan demikian, Aplikasi Lasamba Mart telah membantu memfasilitasi pertumbuhan bisnis dan pemberdayaan warga binaan masyarakat, memberikan manfaat nyata dalam hal efisiensi dan kontrol dalam operasi toko *online*. Selain itu, aplikasi ini juga memberikan peluang untuk mencapai pasar yang lebih luas.

## 5. REFERENCES

- [1] M. Shabur, H. Susilo, and Riyadi, "Implementation of E- Commerce as an

- online Sales Medium ( Case Study at a Factory Shop in Malang City.,” *J. Adm. Bisnis*, vol. 29, no. 1, 2008.
- [2] A. L. Zahra, A. I. Ananda, and A. S. Asy’ari, “Peran E-Commerce sebagai Solusi di Masa Pandemi Covid-19,” *Pros. Semin. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, no. November, 2021.
- [3] N. Hanifah and D. R. Rahadi, “Analisis Perilaku Konsumen Dalam Memutuskan Pembelian Secara Online pada Masa Pandemi COVID-19,” *J. Manaj. dan Keuang.*, vol. 7, no. November, 2020.
- [4] D. Irmawati, “PEMANFAATAN E-COMMERCE DALAM DUNIA BISNIS,” *Orasi Bisnis*, vol. VI, 2011.
- [5] F. Hanu, “Pemanfaatan Website Sebagai Media Promosi Dan Meningkatkan Peserta Didik Pada (Ma) Madrasah Aliyah Ibrohimiyah Demak,” *J. Nusant. Apl. Manaj. BISNIS*, vol. 2, no. 2, 2017, doi: 10.29407/nusamba.v2i2.842.
- [6] F. Febryantahanuji, “Pemanfaatan Website Sebagai Media Promosi Dan Meningkatkan Peserta Didik Pada (Ma) Madrasah Aliyah Ibrohimiyah Demak,” *J. Nusant. Apl. Manaj. Bisnis*, 2017.
- [7] N. Saharna and K. Rukun, “PERANCANGAN SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA TOKO INDAH SURYA FURNITURE,” *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 7, no. 1, 2019, doi: 10.24036/voteteknika.v7i1.103641.
- [8] D. Dedi, S. Sutarman, and N. Septiyani, “Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Indonesia Okubo Jepang,” *Acad. J. Comput. Sci. Res.*, vol. 2, no. 1, 2020, doi: 10.38101/ajcsr.v2i1.260.
- [9] J. M. Butarbutar, D. Darmansah, and R. N. S. Amriza, “Perancangan Sistem Informasi E-Catalogue Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall,” *J. Sist. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 4, 2022, doi: 10.30865/json.v3i4.4165.
- [10] A. A. Wahid, “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi,” *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, 2020.
- [11] M. V. Al Hasri and E. Sudarmilah, “Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kependudukan Berbasis Website Kelurahan Banaran,” *MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 20, no. 2, 2021, doi: 10.30812/matrik.v20i2.1056.
- [12] Sudoyo, A. Mustofa, W. Saputra, and F. S. Nugraha, “PERANCANGAN DAN PENERAPAN E-COMMERCE PADA LASAMBA MART LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS IIA SALEMBA JAKARTA PUSAT,” *J. Jar.*