

## RINGKASAN

**Analisis Perancangan dan Pembuatan *Website E-commerce sayurmurah.com* Pada Perusahaan Seven Inc.** Moh Saidul Musthofa, NIM E41180377, Tahun 2022, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Nugroho Setyo Wibowo, S.T, M.T (Dosen Pembimbing), Rekario Danny Sanjaya, S.Kom (Pembimbing Lapangan).

Pendidikan mengemban beban berat untuk menghasilkan lulusan yang berkompoten, baik dalam bidang usaha yang dirintis sendiri maupun sebagai pekerja nantinya. Mewujudkan hal tersebut, dibutuhkan formulasi program ataupun kegiatan yang mengarah pada pembelajaran secara langsung di lapangan dengan *real case* untuk mengasah *critical thinking* mahasiswa dalam penyelesaian suatu masalah. Perwujudan formulasi tersebut dapat dilihat pada program Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang mana mahasiswa akan terjun langsung ke dunia industri atau perusahaan dengan tujuan belajar, mengimplementasikan ilmu yang didapat di bangku kuliah, dan mengasah *soft skill* dengan memberikan solusi dari permasalahan yang ditemui di perusahaan tempat PKL.

Seven Inc merupakan sebuah perusahaan digital kreatif yang juga membuka program magang ([magangjogja.com](http://magangjogja.com)) untuk siswa SMK dan mahasiswa dari berbagai universitas dan berbagai disiplin ilmu. Seven Inc membuka 16 divisi, mulai dari divisi HR, administrasi, UI/UX *designer*, sampai dengan *programmer* (*Front-End* dan *Back-End*). Dalam pelaksanaannya, mahasiswa akan dibimbing langsung oleh tim ahli yang sudah disiapkan pada setiap divisi dan diberikan proyek *real case* pada perusahaan Seven Inc sendiri maupun *real case* di luar perusahaan sesuai keahlian masing-masing pemegang. Salah satu proyek yang diberikan adalah perancangan dan pembuatan *website e-commerce sayurmurah*.

Sayumurah merupakan *website* penjualan sayur dan kebutuhan rumah tangga lain seperti sembako yang dijual secara *online* dengan target pasar Ibu Rumah Tangga (IRT) di Bantul, Yogyakarta. Analisis perancangan dan pembuatan *website*

sayurmurah dilakukan menggunakan metode Waterfall dengan tahapan menganalisis sistem sayurmurah yang lama, kemudian merumuskan permasalahan dan kebutuhan sistem. Tahapan berikutnya yaitu perancangan kebutuhan sistem yang dilakukan dengan menerapkan berbagai pemodelan seperti *flowchart*, ERD (*Entity Relationship Diagram*), *Activity Diagram* dan *use case* untuk mempermudah pengembangan dan pembuatan *website* sayurmurah.