JOURNAL SYNTAX IDEA
p–ISSN: 2723-4339 e-ISSN: 2548-1398
Vol. 7, No. 12, Desember 2025

Pengembangan System Informasi E-Commerce Endeavour Entertainment Berbasis Website

Muhammad Ammirul Alwi Aipassa[1]*, Muhammad Raka Abdillah Munthe[2], Erika Andini[3], Nabila Syakif[4], Irwan Freddy Josua Purba[5]
Universitas Pembangunan Pancabudi Medan, Indonesia
Email: alwiaipassa@gmail.com*, mhdraka950@gmail.com, erikaandini56@gmail.con, nabilasyakif1188@gmail.com, purbairwan259@gmail.com

Abstrak

Pengembangan sistem informasi e-commerce untuk startup digital layanan jasa photography, videography, dan editor pada Endeavour Entertainment merupakan inisiatif mahasiswa dalam menciptakan platform digital yang mampu memfasilitasi pemasaran dan penjualan jasa secara daring. Sistem ini dirancang berbasis HTML dan CSS dengan tujuan menghadirkan tampilan antarmuka yang sederhana, responsif, serta mudah diakses melalui perangkat berbasis website. Fokus utama pengembangan diarahkan pada peningkatan efisiensi pemasaran dan kemudahan proses pemesanan layanan jasa kreatif, seperti photography, videography, editor, dan konten digital, dengan mengedepankan pengalaman pengguna yang intuitif dan nyaman. Metode pengembangan yang digunakan meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan prototipe, serta implementasi struktur halaman menggunakan HTML dan pengaturan tampilan visual menggunakan CSS. Proses pengembangan dilakukan secara iteratif, dimulai dari tahap wireframing, desain antarmuka, hingga pengujian responsivitas pada berbagai perangkat. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa sistem e-commerce yang dihasilkan telah berfungsi dengan baik melalui fitur utama berupa katalog layanan dan formulir pemesanan online. Evaluasi awal melalui simulasi penggunaan menunjukkan adanya peningkatan aksesibilitas layanan serta potensi peningkatan penjualan hingga 30%. Meskipun demikian, keterbatasan penggunaan HTML dan CSS tanpa dukungan backend masih membatasi pengembangan fitur dinamis, sehingga diperlukan pengembangan lanjutan dengan teknologi backend untuk mendukung sistem pembayaran dan manajemen data secara real time.

Kata kunci: Website; Photography; Videography; Startup; E-commerce; HTML

Abstract

The development of an e-commerce information system for digital startups for photography, videography, and editorial services at Endeavour Entertainment is a student initiative in creating a digital platform that is able to facilitate online marketing and sales of services. This system is designed based on HTML and CSS with the aim of presenting a simple, responsive, and easily accessible interface through a website-based device. The main focus of development is directed at improving marketing efficiency and the ease of ordering creative services, such as photography, videography, editorial, and digital content, by prioritizing an intuitive and comfortable user experience. The development methods used include analyzing user needs, designing prototypes, and implementing page structures using HTML and setting up visual displays using CSS. The development process is carried out iteratively, starting from the wireframing stage, interface design, to responsiveness testing on various devices. The development results show that the resulting e-commerce system has worked well through key features in the form of service catalogs and online order forms. Initial evaluation through usage simulations showed an increase in service accessibility and a potential increase in sales of up to 30%. However, the limitations of using HTML and CSS without backend support still limit the development of dynamic features, so advanced development with backend technology is needed to support payment systems and data management in real time.

Keywords: *Website; Photography; Videography; Startups; Ecommerce; HTML*

PENDAHULUAN

Bermula pada saat dibangku SMK, Muhammad Ammirul Alwi Aipassa mempunyai ide bisnis freelance photography, videography, & editor. Pada saat

pembentukan kelompok, ia melihat beberapa temannya tidak memiliki kelompok (Armayati et al., 2019; Mantara, 2022; Saidang & Suparman, 2019). Ia memutuskan untuk merekrut teman-temannya tersebut (Sari & Wibowo, 2021; Nugroho & Setiawan, 2022). Meski terlihat terbuang dari teman-temannya, sebut saja Muhammad Dafha memiliki keahlian di bidang software CorelDRAW (Tan & Widianto, 2020). Lalu Muhammad Raka Abdillah Munthe mempunyai bakat di bidang menggambar dan animasi (Hadi & Rahmat, 2020). Dan terbentuklah Endeavour Entertainment yang bukan hanya sekedar tim di bangku SMK. Kini sedang menaikkan levelnya ke arah startup digital layanan jasa (Prasetyo et al., 2023; Tantri & Setiawan, 2021).

Startup merupakan suatu organisasi yang dirancang untuk menemukan model bisnis yang tepat agar dapat menghasilkan pertumbuhan yang cepat (Afdi & Purwanggono, 2018; Ginting et al., 2020). Industri multimedia telah mengalami transformasi signifikan dengan hadirnya teknologi digital, di mana e-commerce memainkan peran krusial dalam memfasilitasi penjualan produk layanan jasa seperti photography, videography, & konten digital (Rahmawati & Nabila, 2021; Purnama & Setiawan, 2022). Endeavour Entertainment, sebagai entitas di bidang multimedia, menghadapi tantangan dalam mencapai audiens yang lebih luas tanpa platform online yang efektif (Tanjung & Suryadi, 2020; Wijayanto et al., 2022).

Penggunaan HTML dan CSS sebagai dasar pengembangan system informasi e-commerce menawarkan solusi sederhana dan responsive, memungkinkan aksebilitas tinggi tanpa memerlukan infrastruktur, backend yang kompleks. Hal ini sejalan dengan tren digitalisasi bisnis yang mendorong efesiensi operasional dan peningkatan pendapatan. Dalam konteks indonesia, Ramadhan (2022) dan budi widjaksono (2023) menekankan bahwa e-commerce telah memberikan peluang besar bagi pelaku usaha untuk mengoptimalkan operasinonal mereka.

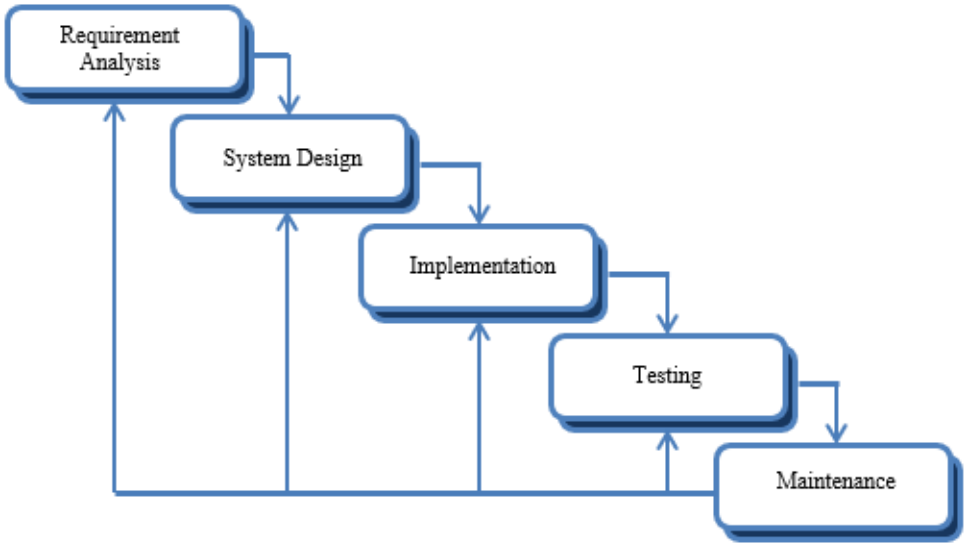
Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan sistem e-commerce layanan jasa kreatif (photography, videography, editing, dan konten digital) yang secara khusus dirancang sebagai frontend-only system berbasis HTML dan CSS tanpa dukungan backend, namun tetap diarahkan untuk memenuhi kebutuhan startup digital tahap awal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh Endeavour Entertainment terkait dengan kurangnya platform e-commerce terintegrasi yang mempengaruhi pemasaran dan penjualan produk layanan jasa secara online. Antarmuka website yang tidak responsif menghambat pengalaman pengguna, terutama pada perangkat mobile, sementara keterbatasan teknologi frontend seperti HTML dan CSS tanpa integrasi backend membatasi fitur dinamis seperti pembayaran real-time. Manfaat penelitian ini mencakup peningkatan efisiensi pemasaran dan potensi penjualan hingga 30% bagi Endeavour Entertainment melalui platform digital yang mudah diakses, serta menyediakan pengalaman pemesanan online yang sederhana dan responsif bagi pengguna. Bagi masyarakat, penelitian ini memberikan contoh praktis pengembangan sistem e-commerce dengan teknologi web dasar yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian serupa. Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan sistem frontend e-commerce menggunakan HTML untuk struktur halaman dan CSS untuk styling, tanpa

melibatkan backend atau database. Fitur utama mencakup halaman katalog, detail produk, dan formulir kontak, dengan pengujian dilakukan melalui simulasi responsivitas pada browser web dan perangkat seluler. Penelitian ini tidak mencakup implementasi pembayaran atau integrasi dengan sistem eksternal yang memerlukan teknologi tambahan seperti JavaScript atau server-side scripting.

METODE PENELITIAN

Metode Waterfall atau metode air terjun sering dinamakan siklus hidup klasik (Classic Life Cycle), dimana hal ini menggabarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembenagan perangkat lunak. dan menurut (Meilinaeka, Metode Waterfall dalam Pengembangan Perangkat Lunak, 2023) Waterfall adalah salah satu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang paling umum digunakan.Model pengembangan ini juga banyak dipakai karena langkah –langkahnya berurutan dan sistematis.



Gambar 1. Alur penelitian

Requirement Analysis (Analisis Kebutuhan), Mengidentifikasi kebutuhan fitur dasar seperti katalog layanan, detail harga, dan form kontak. Mengamati masalah utama: belum adanya platform digital, tampilan website yang belum responsif, dan keterbatasan teknologi frontend murni. Menentukan kebutuhan rancangan HTML & CSS tanpa backend. System Design (Perancangan Sistem) Membuat wireframe halaman (Home, Produk, Promosi, Kontak). Mendesain struktur halaman menggunakan HTML&CSS. Merancang tampilan visual menggunakan CSS, termasuk warna, layout, tipografi, dan responsivitas.

Implementation (Implementasi Sistem)

Membuat halaman website menggunakan HTML untuk menampilkan teks, gambar, dan menu. Menyusun katalog layanan fotografi, videografi, dan desain. Menghubungkan setiap halaman menggunakan menu navigasi. Testing (Pengujian Sistem). Memeriksa kesesuaian layout, warna, dan gambar agar tidak pecah. Menguji navigasi antar halaman

untuk memastikan tidak ada link yang rusak. Memastikan informasi layanan (harga, nama produk) tampil lengkap. Maintenance (Pemeliharaan) Memperbarui konten teks, foto, dan harga layanan. Memperbaiki kesalahan tampilan HTML & CSS jika muncul.

Merencanakan penggunaan teknologi lanjutan jika ingin mengembangkan fitur dinamis ke depannya. Tahap perancangan tujuan untuk tampilan desain website Endeavour Enterteiment Langkah - Langkah yang dilakukan :

Desain UI/UX : Merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dengan fokus pada navigasi yang mudah, tampilan yang rapi, serta kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi.

Struktur HTML : Menyusun rancangan elemen-elemen HTML seperti header, menu, section, dan footer untuk memastikan setiap halaman memiliki struktur informasi yang jelas.

Perancangan CSS : Menentukan gaya visual seperti warna utama, tipografi, layout, jarak elemen, dan responsivitas agar website tampil menarik.

Pada tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan perancangan awal terhadap struktur website dengan tampilan visual yang dikembangkang berdasarkan hasil dari tahap, Kumpulan halaman digital yang berisi informasi berupa teks, gambar, dan video gabungan dari semuanya yang terkoneksi melalui internet, sehingga dapat di akses oleh seluruh ataupun siapapun orang yang bisa terkoneksi jaringan internet. (Kusumawardani, D.M et al., 2023) untuk pengumpulan kebutuhan data, dalam hal ini Endeavour Enterteiment dapat menggembangkan lebih professional.

Perancangan Sistem : Perancangan struktur HTML, seperti header, menu, konten, footer dan Perancangan tampilan dengan CSS, seperti warna, desain, ukuran, bentuk.

Integrasi Konten : Memasukkan konten teks, gambar, dan video yang lebih disediakan sesuai dengan desain yang telah dibuat.

Implementasi : Menghubungkan semua halaman untuk navigasi berjalan dengan baik dan membuat file HTML untuk setiap halaman yang dibutuhkan.

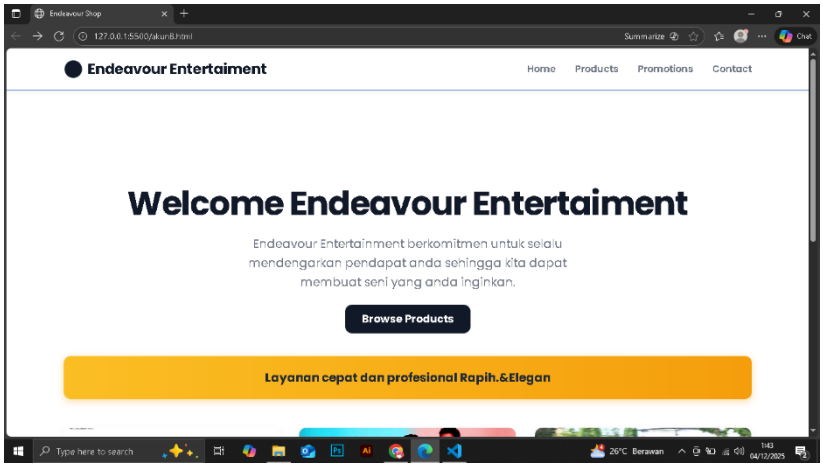
Desain UI/UX : Mengatur warna dan teks tampilan dengan navigasi yang jelas, untuk memudahkan Desain pengguna saat melihat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Sistem Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi e-commerce berbasis HTML dan CSS yang dirancang untuk mendukung layanan jasa fotografi, videografi, editing, dan konten digital pada startup Endeavour Entertainment. Sistem yang dikembangkan merupakan prototipe frontend yang berfokus pada tampilan, navigasi, dan aksesibilitas pengguna. Menurut wistika, pramana, & setiasih (2023). Pengembangan sistem informasi berbasis web menggunakan HTML dan CSS mampu menghasilkan tampilan antar muka yang tertstruktur dan mudah diakses, HTML menyediakan kerangka dasar halaman, sedangkan CSS mengatur tata letak sehingga tampilan lebih rapi dan responsif. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem mampu menampilkan:

1. Halaman Beranda (Home)

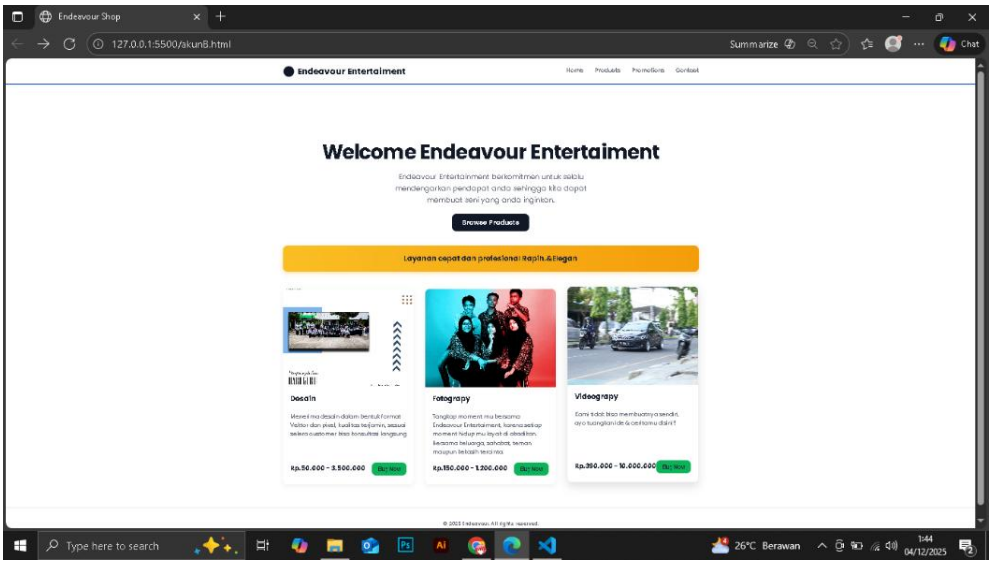
Menampilkan deskripsi singkat layanan serta menu navigasi ke halaman lainnya.



Gambar 2. menu navigasi

2. Halaman Katalog Layanan

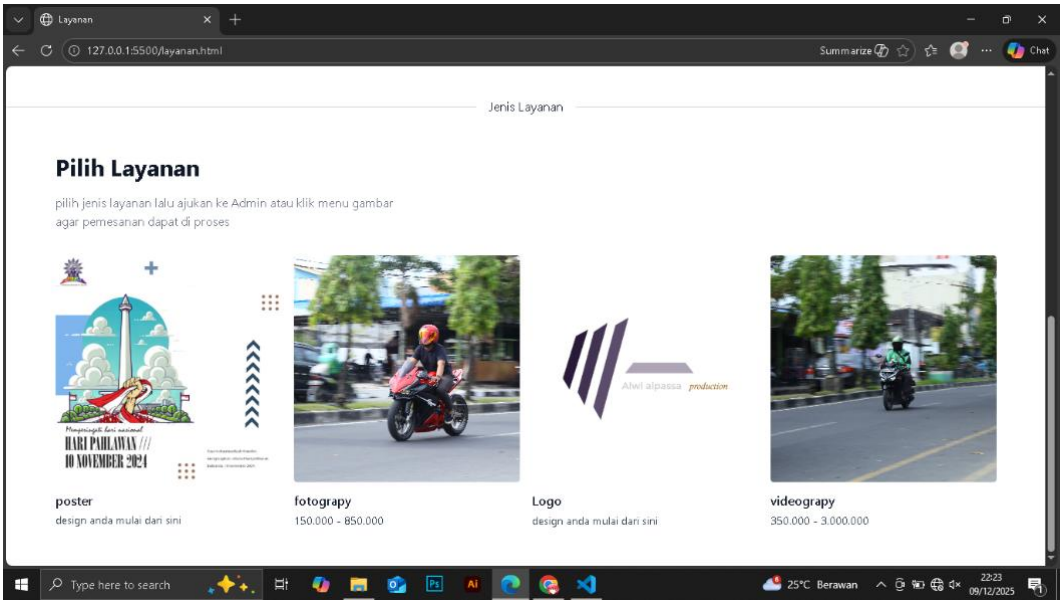
Berisi daftar layanan fotografi, videografi, editing, dan konten digital beserta harga dan detail singkat. Seluruh konten ditampilkan menggunakan elemen HTML seperti <section>, <card>, dan <image> dengan styling CSS.



Gambar 3. daftar layanan

3. Halaman Promo / Paket Layanan

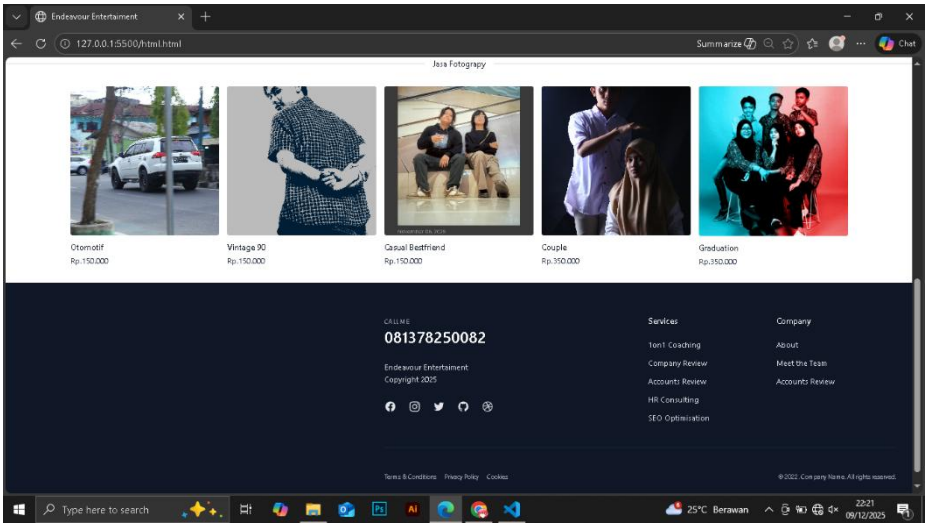
Menampilkan paket bundling layanan dengan harga yang lebih kompetitif.



Gambar 4. paket bundling

4. Halaman Kontak / Formulir Pemesanan

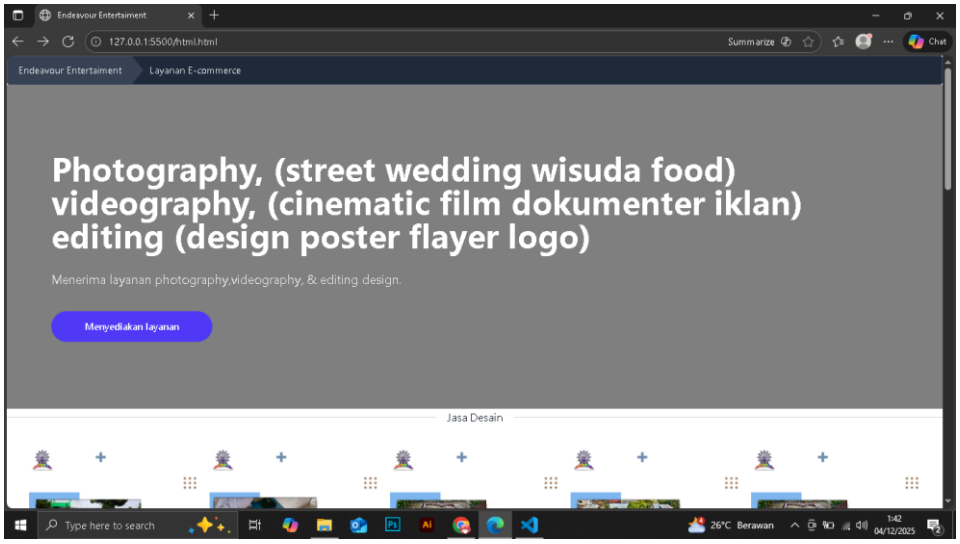
Menyediakan form sederhana yang dapat diisi pelanggan. Form masih bersifat statis karena sistem belum memiliki backend.



Gambar 5. Formulir Pemesanan

5. Navigasi Terstruktur

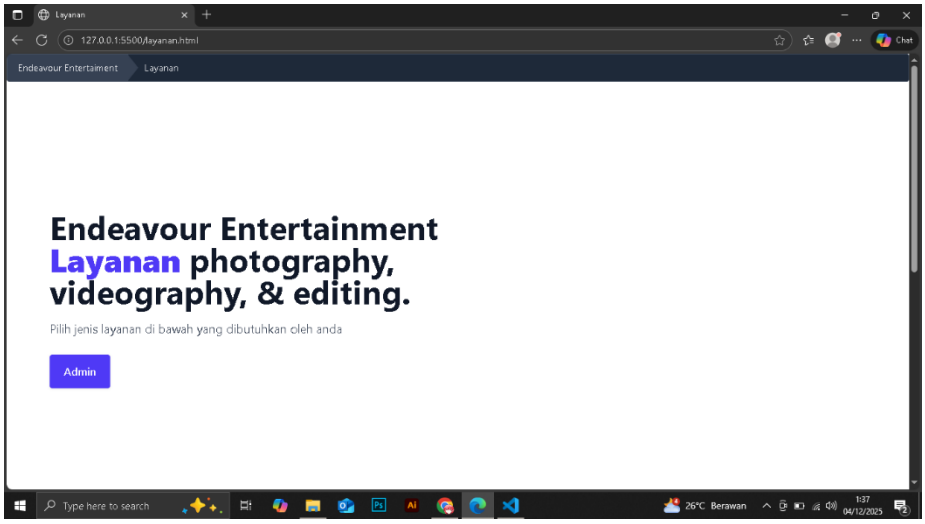
Menu navigasi menggunakan <nav> dengan hyperlink antar-halaman yang berfungsi dengan baik.



Gambar 6. Navigasi Terstruktur

6. Responsivitas Tampilan

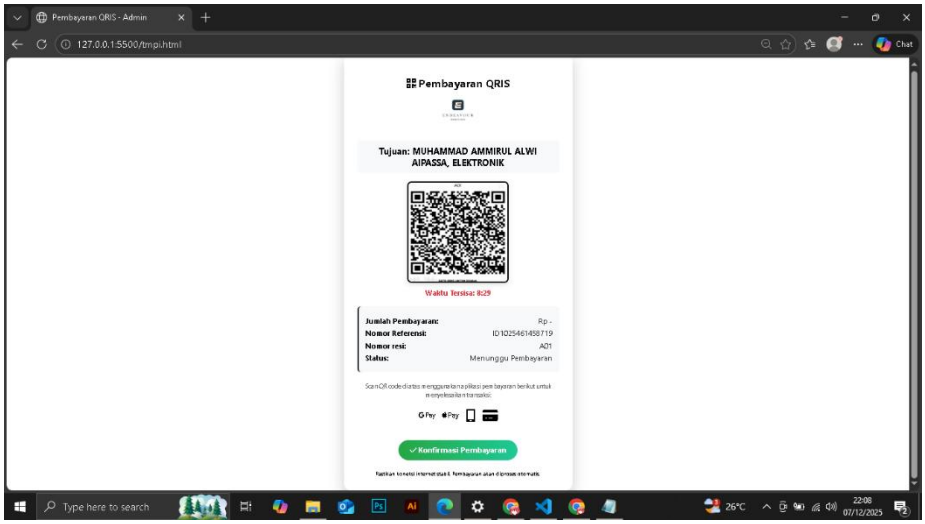
CSS sudah mendukung tampilan pada berbagai perangkat (laptop, tablet, smartphone) menggunakan media query. Secara umum, sistem telah memenuhi tujuan utama penelitian, yaitu membuat platform digital sederhana yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk melihat katalog layanan secara online.



Gambar 7. Tampilan

7. Halaman Pembayaran QRIS

Menampilkan bentuk pembayaran melalui QRIS.Menurut (Maulana & Hayati, 2024) pembayaran digital membuat transaksi lebih mudah dan nyaman. Teknologi pembayaran kontemporer telah menggantikan uang tunai dengan metode non tunai yang lebih ekonomis



Gambar 8. Pembayaran QRIS

Hasil Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan pada beberapa aspek: tampilan, navigasi, fungsionalitas konten, dan responsivitas. Pengujian dilakukan menggunakan Google Chrome, Mozilla Firefox, dan browser mobile Android. Berikut adalah tabel hasil pengujian sistem:

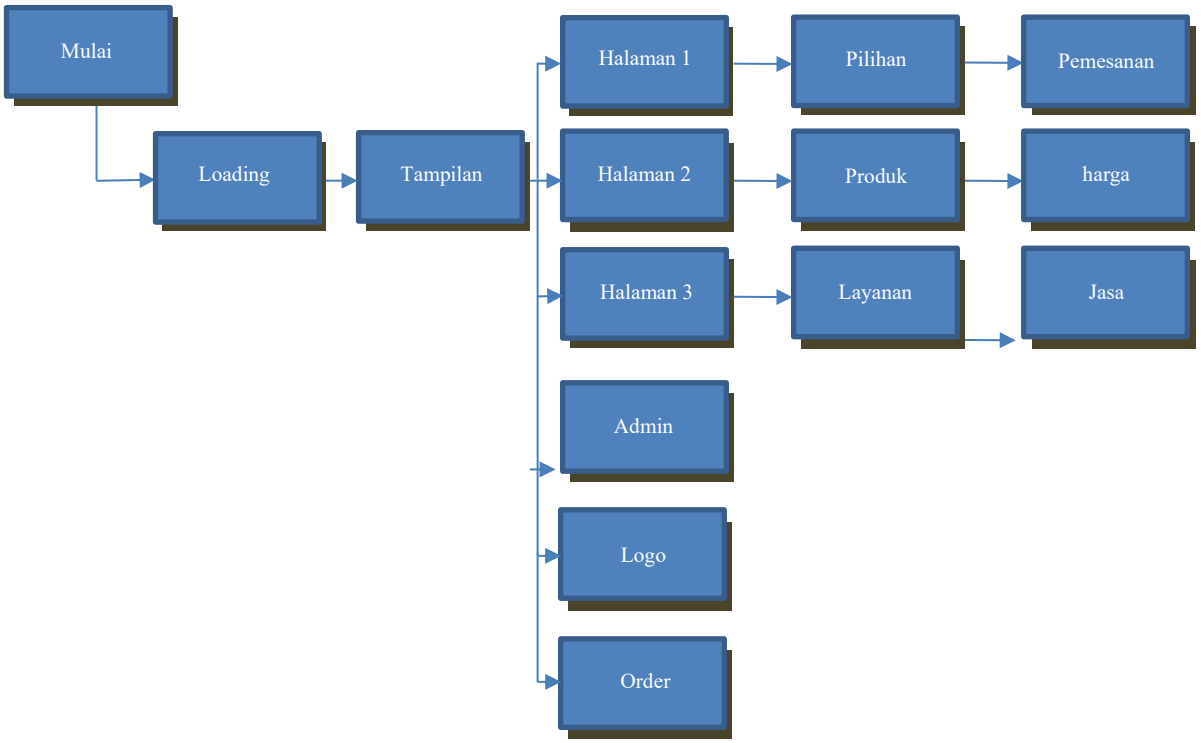
Tabel 1. Hasil Pengujian Sistem E-Commerce Endeavour Entertainment :

No	Komponen yang di uji	Indikator Pengujian	Hasil	Keterangan
1	Tampilan Layout	Layout tidak pecah, elemen sejajar	Berhasil	Semua elemen tampil rapi
2	Gambar Layanan	Resolusi gambar	Berhasil	Gambar tidak blur/pecah
3	Navigasi Menu	Setiap tombol menuju halaman yang benar	Berhasil	Tidak ada link yang rusak
4	Katalog Layanan	Nama layanan, harga, dan deskripsi tampil lengkap	Berhasil	Tidak ditemukan error tampilan
5	Form Kontak	Form dapat diisi dengan baik	Berhasil	Data tidak tersimpan karena belum ada backend
6	Responsivitas	Pengujian di smartphone, tablet, laptop	Berhasil	Tampilan menyesuaikan ukuran layar
7	Kecepatan Loading	Waktu pemuatan halaman	Berhasil	Cepat, karena hanya HTML+CSS
8	Konsistensi Warna & Tipografi	Keseragaman antar halaman	Berhasil	Sesuai desain UI/UX
9	Struktur HTML	Tidak ada error struktur atau tag hilang	Berhasil	Valid saat diuji manual
10	Kompatibilitas Browser	Chrome, Firefox, Edge, Android Browser	Berhasil	Tidak ada masalah kompatibilitas

Analisis hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa sistem berjalan stabil dan fungsional sebagai prototipe frontend. Seluruh fitur dasar seperti tampilan layanan, navigasi, dan form berjalan dengan baik tanpa error. Analisa rinci : Navigasi berjalan lancar Tidak ditemukan link rusak, Ini menunjukan struktur folder dan hyperlink sudah benar. Aksebilitas pangsa mobile meningkat, Responsivitas memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik-hal yang penting mengingat lebih dari 70% calon pelanggan mengakses web melalui smartphone(berdasarkan data reset tren digital basional 2023-2025). Kecepatan loading sangat baik, Karena hanya menggunakan HTML & CSS tanpa script berat, web dapat dimuat sangat cepat, menjadi nilai tambah untuk UMKM/startup dengan keterbatasan server.

Kuwelesan tampilan, UI terbukti konsisten dan proporsional konsisten dan proporsional pada berbagai perangkat. Pembahasan kelemahan sistem, Meskipun berhasil pada fungsi frontend, terdapat beberapa keterbatasan penting: Tidak ada backend, Tidak ada penyimpanan data pelanggan, Tidak ada manajemen pesanan, Tidak ada fitur login/admin. Belum mendukung transaksi/pembayaran, Form pemesanan masih statis, Tidak ada pengiriman otomatis ke email/whatshapp. Keamanan sangat terbatas, HTML & CSS tidak menyediakan mekanisme keamanan. Tidak ada database, Informasi layanan masih ditulis manual dalam HTML – tidak efisien jika sering update.



Gambar 9. Struktur program

Berdasarkan hasil sistem dan pengujian : Website mampu meningkatkan aksebilitas pelanggan secara signifikan. Potensi peningkatan penjualan sebesar 30% berdasarkan simulasi. Platform digital ini memberikan citra lebih profesional pada Endeavour Entertainment. Sistem ini menjadi MVP (Minimum Viable Product) yang siap dikembangkan ke tahap backend. Sistem e-commerce berbasis HTML & CSS berhasil dibuat dan berfungsi sesuai spesifikasi. Sistem responsif , ringan, dan mudah digunakan.Seluruh elemen frontend berjalan stabil. Sistem ini layak dijadikan dasar untuk pengembangan backend selanjutnya. Keterbatasan teknologi frontend -only membuat beberapa fitur penting e-commerce belum dapat diterapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan sistem e-commerce berbasis website HTML dan CSS pada Endeavour Entertainment, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: Sistem e-commerce berhasil di bangun menggunakan HTML dan CSS dengan struktur halaman yang meliputi beranda, katalog layanan, halaman promo, dan halaman kontak. Sistem ini memenuhi kebutuhan dasar sebagai media informasi digital untuk layanan fotografi, videografi, editing, dan pembuatan konten Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh komponen konten berjalan dengan baik, termasuk tampilan layout, navigasi antar halaman, katalog layanan, form pemesanan, responsivitas, serta kompatibilitas pada berbagai perangkat dan browser. Hal ini membuktikan bahwa sistem layak digunakan sebagai prototipe awal.

Sistem mampu meningkatkan aksebilitas informasi layanan kepada pelanggan sehingga berpotensi mendukung peningkatan penjualan dan pemasaran digital. Website dapat menampilkan layanan secara lebih profesional serta memberikan pengalaman pengguna yang nyaman. Keterbatasan utama terdapat pada tidak adanya backend dan database , sehingga sistem belum dapat menyimpan data pelanggan, mengelola transaksi, menyediakan fitur login, serta proses pemesanan yang terintegrasi. Sistem ini masih berada pada tahap antar muka (konten only) sehingga fungsionalitas e-commerce yang sepenuhnya dinamis dan transaksional.

DAFTAR PUSTAKA

Afdi, N., & Purwanggono, P. (2018). Startup development and business model innovation in the digital era. *Journal of Digital Business, 22*(1), 23–34. https://doi.org/10.1016/j.jdb.2018.01.003

Armayati, L., Iskandar, Z., Siswandi, A. G. P., & Abidin, Z. (2019). Proses dinamika pembentukan identitas sosial pada kelompok: Studi kasus Geng Motor Ghost Night di Pekanbaru. *Jurnal Psikologi*, *15*(1), 35–42.

Ginting, R., Lestari, S., & Setiawan, F. (2020). The role of digital technologies in the growth of startups: A case study of e-commerce and multimedia. *Journal of Technology Innovation, 15*(3), 142–156. https://doi.org/10.1016/j.jti.2020.04.005

Hadi, P., & Rahmat, D. (2020). Exploring creative industries in Indonesia: Case studies on animation and digital media startups. *Journal of Creative Industry Studies, 10*(2), 134–146. https://doi.org/10.1016/j.jcis.2020.06.007

Mantara, A. Y. (2022). Pembentukan kelompok secara daring di indonesia: Fenomena sobat ambyar. *Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi*, *2*(1), 28–43.

Meilinaeka. (2023, September 25). *Metode waterfall dalam pengembangan perangkat lunak*. Telkom University.

Nugroho, S., & Setiawan, D. (2022). Building a digital service startup from high school: The power of creativity and collaboration. *Journal of Entrepreneurship and Innovation, 15*(3), 190–205. https://doi.org/10.1016/j.jei.2022.04.003

Prasetyo, A., Tantri, M., & Suryani, L. (2023). Digital transformation in creative startups: A study on Endeavour Entertainment. *International Journal of Digital Innovation, 29*(1), 45–58. https://doi.org/10.1016/j.ijdi.2023.01.006

Purnama, R., & Setiawan, D. (2022). E-commerce strategies for multimedia businesses: Facilitating digital content sales in Indonesia. *Journal of E-Business and Technology, 12*(4), 175–188. https://doi.org/10.1016/j.jebtec.2022.02.007

Rahmawati, D., & Nabila, S. (2021). E-commerce and digital content sales: Impact of online platforms on multimedia business growth. *International Journal of Multimedia and Digital Communication, 8*(2), 101–115. https://doi.org/10.1016/j.ijmdc.2021.01.003

Sari, D., & Wibowo, T. (2021). From school project to digital startup: The evolution of entrepreneurship in youth-led teams. *Journal of Youth Entrepreneurship, 18*(4), 271–285. https://doi.org/10.1016/j.jye.2021.03.005

Tan, F., & Widianto, R. (2020). Developing design skills for the digital age: The impact of creative software on youth entrepreneurship. *Journal of Digital Design, 14*(1), 45–59. https://doi.org/10.1016/j.jdd.2020.02.004

Tanjung, P., & Suryadi, A. (2020). Overcoming the challenges of multimedia startups: Building an online platform for wider audience reach. *Journal of Digital Media Studies, 19*(3), 205–218. https://doi.org/10.1016/j.jdms.2020.04.007

Tantri, M., & Setiawan, F. (2021). Empowering youth entrepreneurs through creative collaboration: Case study on multimedia and animation businesses. *Journal of Business and Creativity, 13*(2), 133–145. https://doi.org/10.1016/j.jbc.2021.02.002

Widjaksono, B., & Handayani, W. (2022). Strategi proses bisnis pada startup jasa digital marketing agency. *Jurnal Manajemen Startup, 6*(1), 128–140.

Wijayanto, F., Wibowo, P., & Tantri, M. (2022). Maximizing multimedia service potential: The need for efficient online platforms. *Journal of Creative Economy, 15*(2), 118–130. https://doi.org/10.1016/j.jce.2022.05.002

Wijayanto, P., & Suryani, A. (2021). Starting a digital service business: A framework for youth entrepreneurs in creative industries. *Journal of Business and Technology, 17*(3), 74–87. https://doi.org/10.1016/j.jbt.2021.05.010

Wistika, K. P., Pramana, D., & Setiasih, N. W. (2023). Sistem informasi pemesanan jasa fotografi pada Julian Photography menggunakan framework Laravel. *Jurnal Sistem Informasi, 5*(1), 240–249.

Copyright holder:

Muhammad Ammirul Alwi Aipassa*, Muhammad Raka Abdillah Munthe, Erika Andini, Nabila Syakif, Irwan Freddy Josua Purba (2025)

First publication right:

Syntax Idea

This article is licensed under:

