

Perancangan Aplikasi Pemesanan Ayam Geprek Berbasis Website

Angga Domeos Manggara*¹, Noviyanti²

^{1,2}Teknologi Informasi

^{1,2}Institut Shanti Bhuna

e-mail: *¹jinangga28@gmail.com, ²noviyanti@shantibhuana.ac.id

Abstrak

Pada perkembangan zaman ini semua sektor dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, perkembangan teknologi dapat membantu pekerjaan manusia menjadi lebih baik dan efisien. Dalam membantu pekerjaan-pekerjaan manusia berbagai aplikasi diciptakan mulai dari aplikasi berbasis web, dekstop, android, IOS, E-Commerce dan masih banyak lagi. Menerapkan penggunaan aplikasi dalam perkembangan teknologi menjadi pilihan yang terbaik untuk meningkatkan pekerjaan yang dilakukan. Untuk menerapkan penggunaan aplikasi saat ini dapat diterapkan di berbagai sektor salah satunya sektor bisnis. Metode bisnis yang masih menerapkan metode konvensional terdapat masalah yang terjadi mulai dari waktu, jarak, serta pembayaran, mengingat masyarakat saat ini erat hubungannya dengan digital, penjualan ayam geprek yang berlokasi di kabupaten Bengkayang masih menerapkan proses bisnis konvensional atau proses bisnis tradisional yaitu proses bisnis penjualan ayam geprek hanya dapat dipesan secara langsung datang ke toko ayam geprek. Oleh sebab itu perancangan aplikasi penjualan ayam geprek dibuat untuk membantu penjual meningkatkan penjualan ayam geprek dengan menambah jangkauan penjualan dan membantu konsumen untuk melakukan pemesanan melalui aplikasi berbasis website.

Kata kunci— Aplikasi, E-Commerce, Bisnis

Abstract

In the development of this era all sectors are influenced by technological developments, technological developments can help human work become better and more efficient. In helping human work, various applications are created ranging from web-based applications, desktops, android, IOS, E-Commerce and many more. Applying the use of applications in technological developments is the best choice to improve the work done. To implement the use of current applications can be applied in various sectors, one of which is the business sector. Business methods that still apply conventional methods have problems that occur ranging from time, distance, and payment, considering that today's society is closely related to digital, the sale of geprek chicken located in Bengkayang regency still applies conventional business processes or traditional business processes, namely the business process of selling geprek chicken can only be ordered directly to come to the geprek chicken shop. Therefore, the design of the geprek chicken sales application was made to help sellers increase sales of geprek chicken by increasing sales reach and helping consumers to place orders through website-based applications.

Keywords— Apps, E-Commerce, Business

1. PENDAHULUAN

Pada perkembangan dan pertumbuhan teknologi yang semakin cepat banyaknya perubahan-perubahan dalam sektor kehidupan, contohnya dalam sektor pendidikan, bisnis,

pemerintahan, pola hidup manusia dan masih banyak lagi. Perkembangan teknologi pada era ini terdapat sisi negatif dan juga sisi positif, dalam sisi positif teknologi dapat membantu pekerjaan-pekerjaan manusia sehingga pekerjaan manusia dapat semakin cepat dan efisien. Dalam membantu pekerjaan-pekerjaan manusia banyaknya aplikasi yang diciptakan mulai dari aplikasi berbasis website, android, desktop, IOS, *internet of things*, *E-commerce* dan masih banyak lagi. Aplikasi atau *software* yang dibuat juga mempunyai peruntukannya masing-masing untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

Dengan adanya berbagai aplikasi yang diciptakan diharapkan dapat membantu dan memudahkan pekerjaan manusia supaya didalam setiap pekerjaan yang dilakukan dapat menghasilkan hasil yang lebih baik dan efisien. Penggunaan aplikasi digunakan untuk memudahkan pekerjaan yang dapat diterapkan didalam sektor apapun, salah satu sektor yang memerlukan penggunaan teknologi untuk dapat meningkatkan sektor tersebut yaitu dalam sektor bisnis. Pada studi kasus penjualan ayam geprek yang berlokasi di kabupaten Bengkayang saat ini masih menerapkan proses bisnis konvensional, proses ini bisnis yang dilakukan tidak terjadi masalah yang serius, mengingat letak toko yang strategis dan mudah dijangkau oleh masyarakat. Pada kemajuan teknologi saat ini proses bisnis secara online merupakan pilihan yang tepat untuk dapat mengembangkan bisnis menjadi lebih baik dan efisien. Pertumbuhan masyarakat yang menggunakan teknologi yang semakin tinggi membuat proses bisnis secara online atau sekarang lebih terkenal dengan *E-Commerce* menjadi pilihan yang tepat untuk meningkatkan bisnis dan memudahkan masyarakat dalam melakukan pemesanan [1].

Perkembangan dalam dunia bisnis tidak terlepas dari perkembangan teknologi, penggunaan teknologi menjadi senjata yang ampuh untuk dapat bersaing dalam dunia bisnis sehingga bisnis tersebut tidak tergerus oleh zaman[2]. Dalam sistem penjualan konvensional terdapat masalah yang terjadi, contohnya terhalang oleh waktu, jarak serta informasi penjualan. Oleh karena itu masyarakat membutuhkan sistem penjualan online yaitu *E-commerce*. *E-commerce* merupakan sistem penjualan online sehingga penjual dan pembeli dapat saling berinteraksi yang dimana proses bisnis penjualan dan pembelian barang ataupun jasa dilakukan melalui internet [3].

Penjualan ayam geprek yang berlokasi di Bengkayang masih menerapkan sistem bisnis konvensional yang dimana pembeli hanya dapat melakukan pemesanan dan melihat produk penjualan dengan datang langsung ke toko, oleh karena itu adanya permasalahan yang terjadi. Untuk permasalahan pertama, ketika pembeli ingin melihat produk dan melakukan pemesanan tanpa harus datang ke toko karena adanya alasan tertentu mulai dari jarak tempuh yang jauh, jam kerja yang padat, cuaca dan berbagai alasan lainnya. Dengan adanya sistem *E-commerce* pembeli dapat melakukan pemesanan tanpa harus datang ke toko, dan perancangan aplikasi *E-commerce* berbasis web dapat menjawab permasalahan yang terjadi di bisnis penjualan ayam geprek yang berlokasi di Bengkayang. Untuk permasalahan kedua, bisnis ayam geprek yang dilakukan saat ini hanya mencakup konsumen yang berada di dekat toko, dengan adanya pembuatan aplikasi berbasis web bisnis ayam geprek dapat mencakup lebih banyak konsumen karena konsumen dapat melakukan pemesanan walaupun jarak tempuh yang jauh dari toko ataupun jam kerja yang padat.

Pada penelitian sebelumnya yang melakukan pembuatan aplikasi berbasis *website* dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) Pada Toko Batik Pekalongan Dengan Metode Waterfall". Pada penelitian sebelumnya mendapatkan permasalahan yang terjadi pada bisnis toko batik yang berlokasi di Pekalongan yaitu permasalahan pemasaran pendistribusian batik dalam jumlah yang besar [1].

Pada penelitian sebelumnya yang melakukan pembuatan aplikasi berbasis *website* dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Alat Bangunan Putra Saiful". Bisnis Putra Saiful merupakan bisnis yang menyediakan berbagai alat bangunan seperti cat, kuas, cangkul dan masih banyak lagi. Penjualan yang dilakukan adanya permasalahan yang terjadi yaitu sistem yang diterapkan didalam toko masih bersifat manual dengan menuliskan

laporan didalam sebuah kertas, penelitian yang dilakukan adalah dengan membuat aplikasi berbasis web untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dalam membuat laporan penjualan [4].

Pada penelitian sebelumnya yang melakukan pembuatan aplikasi berbasis *website* dengan judul “Rancang Bangun Sistem E-Commerce untuk Usaha Penjualan Elektronik”. Pada bisnis yang dilakukan pada toko penjualan elektronik sebelumnya adanya pembuatan aplikasi adanya permasalahan yang terjadi yaitu, jangkauan pelanggan yang tidak terlalu luas, bukti transaksi yang sering terjadi kehilangan dan kesalahan mengelola data barang. Dengan adanya penelitian yang dilakukan dapat menjawab permasalahan yang terjadi pada toko penjualan elektronik, pembuatan aplikasi berbasis web penjual dapat menjangkau lebih luas konsumen dan adanya aplikasi dapat membantu pengelolaan data barang serta mengelola transaksi [5].

Pada penelitian sebelumnya dalam perancangan aplikasi *E-commerce* berbasis *website* dengan judul “Perancangan E-Commerce Penjualan Komputer Dan Alat Elektronik Berbasis Web Pada Toko Damar Komputer Pringsewu”. Pada penelitian yang dilakukan, pembuatan aplikasi bertujuan untuk membantu pemasaran dan penjualan produk [6].

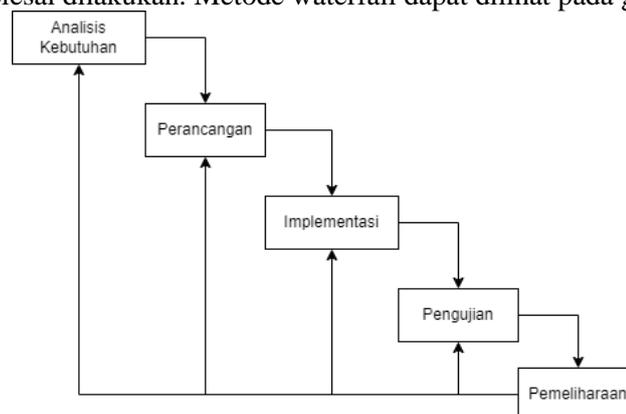
Pada penelitian ini dalam perancangan aplikasi *E-commerce* berbasis *website* yang dilakukan di Toko Sablon Surabaya, dengan tujuan mempermudah pemasaran dan penjualan produk [7].

Pada penelitian ini, dalam pembuatan aplikasi untuk penjualan ayam geprek berbasis *website* menggunakan metode waterfall. Metode waterfall merupakan metode yang terstruktur yang mencakup tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan, tahap pengujian, dan tahap pemeliharaan. Tahapan yang tersrtuktur pada metode waterfall sesuai dengan penelitian yang dilakukan untuk pembuatan aplikasi berbasis web dalam penjualan ayam geprek yang berlokasi di kabupaten Bengkayang.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Waterfall

Penelitian yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi berbasis *website* untuk penjualan ayam geprek menggunakan metode waterfall. Metode waterfall atau yang biasa disebut juga dengan *classic life circle* merupakan metode yang bersifat terstruktur, sistematis dalam membangun sebuah aplikasi [8]. Metode yang bersifat struktur terdiri dari analisi kebutuhan, perancangan, implemantasi, testing dan pemeliharaan. Tahapan-tahapan dalam metode waterfall yang digunakan dalam pembuatan aplikasi harus dilakukan mulai dari tahap pertama hingga tahap terakhir, pembuatan aplikasi tidak dapat langsung melakukan tahap kedepannya jika tahap sebelumnya belum selesai dilakukan. Metode waterfall dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Metode Waterfall

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap pertama dalam pembuatan sistem, analisis kebutuhan merupakan tahap untuk mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi mulai dari analisis kebutuhan perangkat keras yang digunakan, data, *tools* atau aplikasi yang dapat membantu pengembangan sebuah aplikasi yang akan dibuat.

2. Perancangan

Proses metode waterfall yang kedua adalah perancangan, perancangan dibuat agar memudahkan dalam proses development (pengembangan). Perancangan sebuah sistem diperlukan agar dapat menentukan alur dan skema yang akan dibuat pada sebuah aplikasi, perancangan pada sebuah aplikasi juga membuat desain atau tampilan dari aplikasi yang dibuat hal ini dapat membantu dan mempercepat dalam proses pengembangan.

3. Implementasi

Setelah mendapatkan rancangan aplikasi yang akan dibuat, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan aplikasi dengan membuat code program (pencodingan) atau perintah-perintah yang akan dieksekusi oleh komputer untuk menghasilkan sebuah program aplikasi. Dalam membuat sebuah program, pengembang memerlukan text editor sebagai tempat untuk menuliskan code program. Pada penelitian ini pengembangan aplikasi dibuat dengan text editor Visual Studio Code sebagai tempat untuk menuliskan baris code program.

4. Pengujian

Setelah aplikasi berhasil dibuat pada tahap pengembangan, diperlukannya pengujian agar aplikasi yang dibuat dapat melindungi keamanan data pengguna dari serangan dan memastikan kelayakan aplikasi jika digunakan oleh user.

5. Pemeliharaan

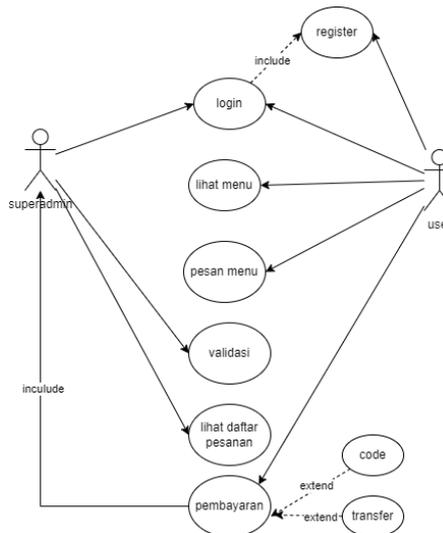
Setelah tahap pengembangan selesai, untuk memastikan sistem yang telah dibuat dapat selalu berjalan dengan baik perlu adanya pemeliharaan sistem yang telah dibuat. Dalam metode waterfall terdapat 2 (dua) jenis pemeliharaan sistem yaitu pemeliharaan perbaikan dan pemeliharaan preventif. Pemeliharaan perbaikan merupakan pemeliharaan untuk melakukan perbaikan dan kesalahan dalam sistem sehingga sistem dapat terus berjalan dengan baik. Pemeliharaan preventif merupakan pemeliharaan untuk mencegah terjadinya error atau kerusakan pada sistem, pemeliharaan preventif dapat dilakukan dengan melakukan update pada sistem dan backup data. Pemeliharaan preventif tidak selalu fokus dilakukan karena pada sebuah aplikasi fokusnya pada pengembangan dan implementasi sehingga pemeliharaan preventif dilakukan hanya dilakukan ketika adanya kebutuhan baru dalam sebuah sistem.

2.2 Jenis Penelitian

Pada penelitian perancangan aplikasi pemesanan ayam geprek berbasis website menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif adalah metode untuk mengukur dan menghitung data numerik, metode kuantitatif digunakan untuk menghitung data yang akan masuk pada aplikasi yang akan dibuat, sebagai contoh untuk menghitung penggunaan aplikasi oleh user, menghitung tingkat kepuasan konsumen dan menghitung pemesanan produk.

2.3 Usecase Diagram

Usecase diagram menggambarkan bagaimana aktor dapat berperan dalam menjalankan aplikasi yang dibuat, dengan adanya usecase diagram dapat membantu pengembang untuk menentukan fitur yang dapat diakses oleh *user* atau pengguna.

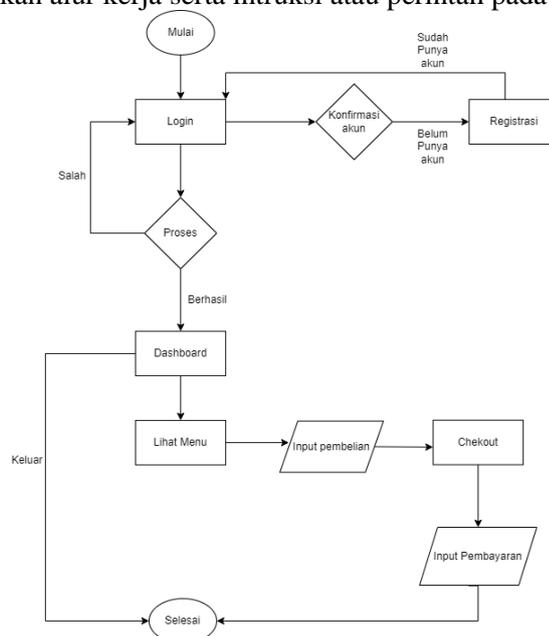


Gambar 2. Usecase Diagram

Pada gambar 2 Usecase diagram diatas, terdapat dua aktor yang berperan pada sistem aplikasi yaitu superadmin dan user. Usecase diagram diatas menjelaskan peran apa saja yang dapat dilakukan oleh aktor pada aplikasi pemesanan ayam geprek. Superadmin merupakan akun yang diberikan hak istimewa didalam sebuah aplikasi, superadmin pada aplikasi pemesanan ayam geprek dapat melakukan login pada aplikasi tanpa perlu melakukan registrasi, superadmin juga dapat validasi pemesanan dan pembayaran yang dilakukan oleh user, superadmin dapat melihat daftar pesanan. Aktor user untuk melakukan interaksi dengan aplikasi yaitu untuk melakukan pemesanan diperlukannya sebuah akun yang digunakan untuk masuk ke aplikasi pemesanan ayam geprek, user juga dapat login menggunakan akun yang telah diregistrasi, setelah berhasil login user dapat melihat menu yang tersedia dan melakukan pemesanan, pemesanan yang telah dipilih perlu dilakukan pembayar dan terdapat dua metode pembayaran yaitu melalui VIA transfer dan pembayaran COD (cash on delivery).

2.4 Flowchart

Flowchart merupakan salah satu diagram untuk menjelaskan alur kerja dari sebuah aplikasi, diagram flowchart sering disebut juga sebagai diagram alir yang dimana diagram flowchart mempresentasikan alur kerja serta intruksi atau perintah pada aplikasi secara berurutan.

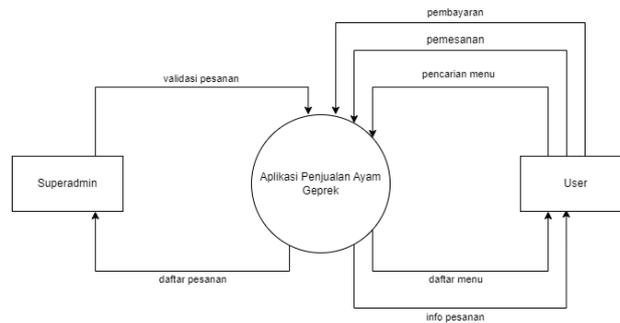


Gambar 3. Flowchart

Pada gambar 3 Diagram flowchart diatas menggambarkan alur dari perancangan aplikasi penjualan ayam geprek, alur jalannya aplikasi diatas dimulai dari terminator simbol mulai, setelah user atau pengguna memulai menggunakan aplikasi akan menuju ke halaman login sebelum masuk pada halaman utama, dalam halaman login jika user belum mempunyai akun untuk digunakan untuk melakukan login, user dapat melakukan registrasi pada halaman registrasi untuk mendapatkan akun. Proses login yang dilakukan oleh user jika berhasil user akan masuk pada halaman utama tetapi jika salah user akan kembali pada halaman login, setelah user berhasil login user akan masuk pada halaman utama dan user dapat melihat menu-menu yang tersedia dan user dapat menginputkan pembelian serta melakukan cekout pemesanan.

2.5 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram yang menampilkan interaksi antara suatu entitas dengan sistem yang dibuat. Pada aplikasi yang dibuat untuk pemesanan ayam geprek, terdapat dua entitas yang berinteraksi dengan aplikasi. Entitas yang berinteraksi dengan aplikasi yaitu super admin dan user, berikut diagram konteks yang menampilkan interaksi entitas ke sistem yang dibuat.

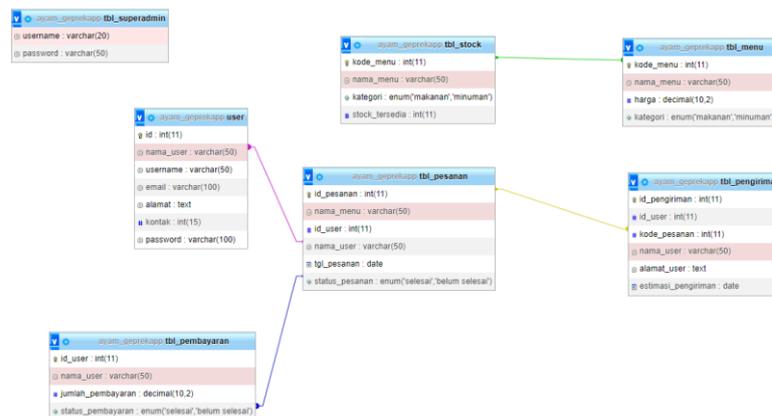


Gambar 4. Diagram Konteks

Pada gambar 4 Diagram konteks menggambarkan interaksi suatu entitas dengan sistem yang dibuat dan interaksi sistem dengan entitas, pada gambar diatas super admin dapat memvalidasi pesanan dan sistem akan memberikan output kepada user. Tanda panah dari entitas menuju sistem merupakan interaksi entitas dengan sistem (input) dan tanda panah dari sistem ke entitas (output).

2.6 Rancangan Database

Diagram konteks merupakan diagram yang menampilkan interaksi antara suatu entitas dengan sistem yang dibuat. Pada aplikasi yang dibuat untuk pemesanan ayam geprek, terdapat dua entitas yang berinteraksi dengan aplikasi. Entitas yang berinteraksi dengan aplikasi yaitu super admin dan user, berikut diagram konteks yang menampilkan interaksi entitas ke sistem yang dibuat.



Gambar 5. Rancangan Database

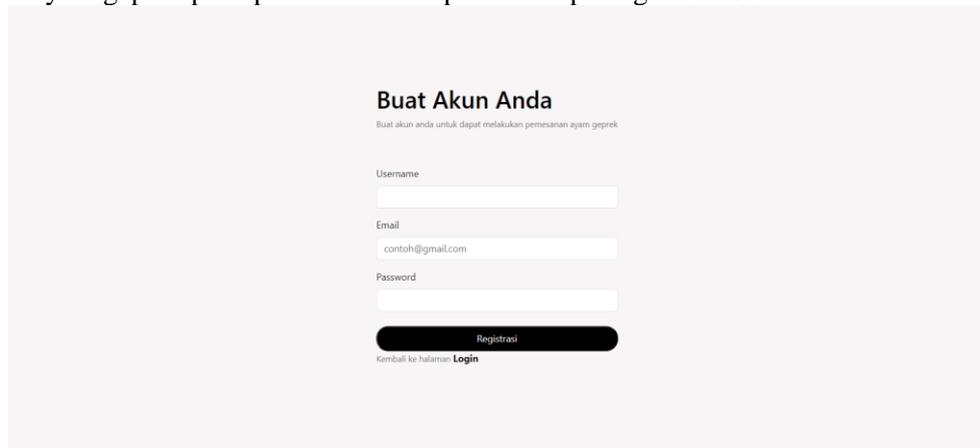
Pada gambar 5 Rancangan database yang dibuat terdapat 7 (tujuh) tabel yang dimana suatu tabel dapat berelasi dengan tabel yang lainnya, rancangan database diatas tabel pemesanan berelasi dengan tabel user, tabel pembayaran dan tabel pengiriman, relasi tabel yang kedua yaitu tabel stock berelasi dengan tabel menu. Relasi tabel sangat perlu dilakukan untuk mengambil data yang berhubungan dari tabel yang berbeda sehingga data akan lebih efisien serta menghindari duplikasi suatu data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pembuatan aplikasi untuk pemesanan ayam geprek telah sampai pada tahap pembuatan tampilan antarmuka aplikasi.

3.1 Halaman Login

Form login merupakan antarmuka pertama yang muncul sebelum user melakukan aktivitas didalam sebuah aplikasi. Setiap pengguna memiliki akun yang dapat digunakan untuk melakukan login didalam aplikasi pemesanan ayam geprek. Halaman login pada aplikasi pemesan ayam geprek pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 6 berikut.

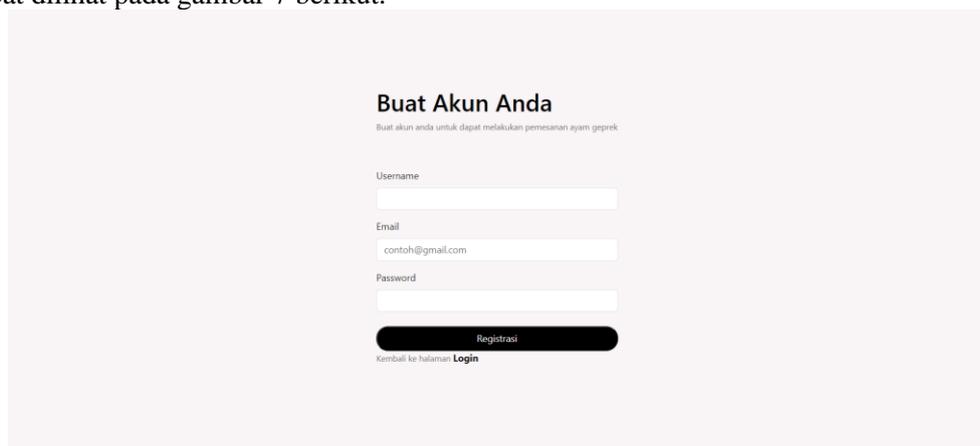


The screenshot shows a registration form titled "Buat Akun Anda" (Create Your Account). Below the title is a subtitle: "Buat akun anda untuk dapat melakukan pemesanan ayam geprek" (Create your account to be able to order ayam geprek). The form contains three input fields: "Username", "Email" (with the example "contoh@gmail.com"), and "Password". Below the fields is a black button labeled "Registrasi" (Register). At the bottom, there is a link that says "Kembali ke halaman Login" (Return to the Login page).

Gambar 6. Halaman Login

3.2 Halaman Registrasi

Dalam penggunaan seperti pada umumnya, untuk mendapatkan akun pengguna dapat mendaftar atau registrasi pada aplikasi di halaman registrasi yang telah disediakan. Akun pengguna akan disimpan didalam sebuah database. Berikut ini halaman registrasi pada aplikasi pemesanan ayam geprek. Halaman registrasi pada aplikasi pemesan ayam geprek pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 7 berikut.

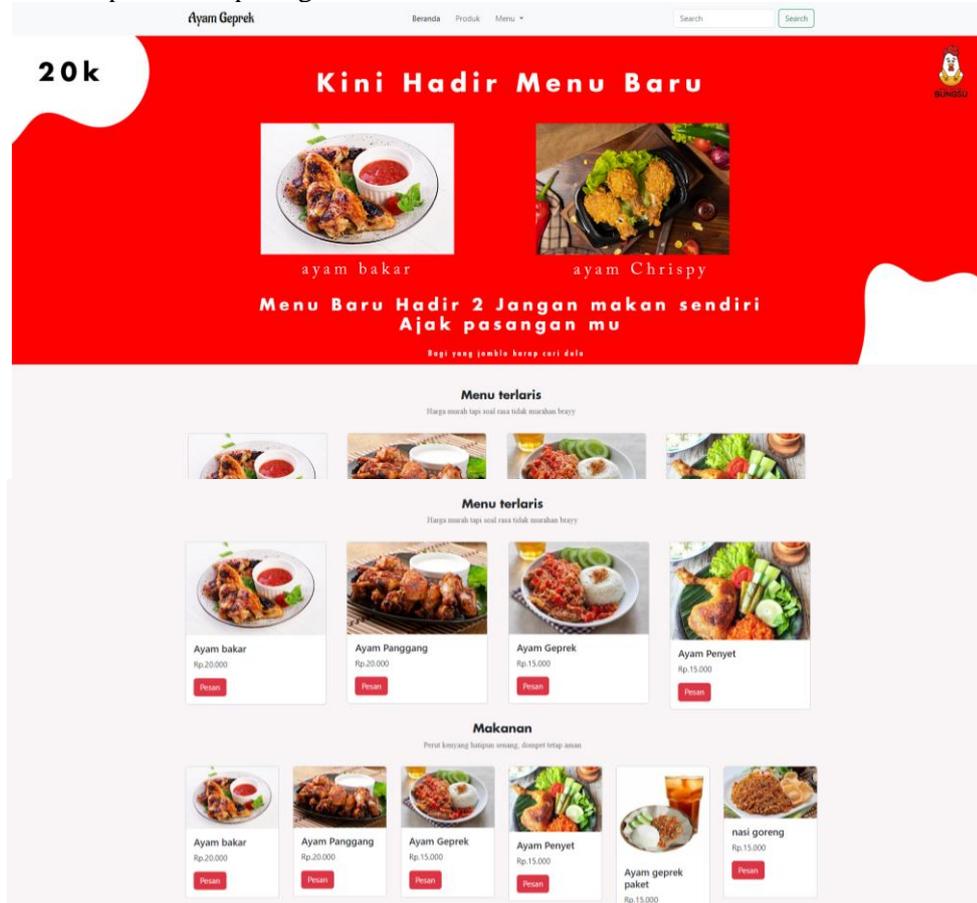


The screenshot shows a registration form titled "Buat Akun Anda" (Create Your Account). Below the title is a subtitle: "Buat akun anda untuk dapat melakukan pemesanan ayam geprek" (Create your account to be able to order ayam geprek). The form contains three input fields: "Username", "Email" (with the example "contoh@gmail.com"), and "Password". Below the fields is a black button labeled "Registrasi" (Register). At the bottom, there is a link that says "Kembali ke halaman Login" (Return to the Login page).

Gambar 7. Halaman Registrasi

3.3 Halaman Utama

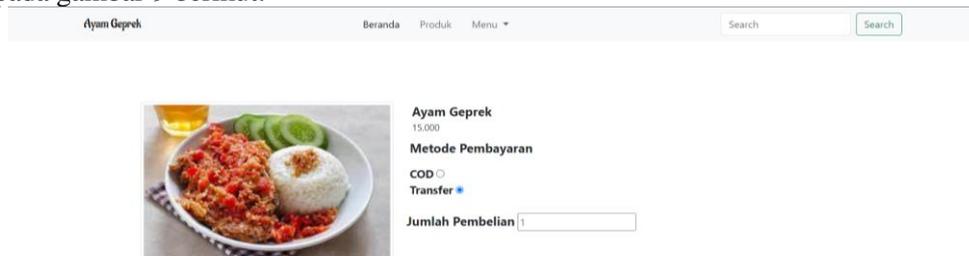
Setelah *user* mendaftar ke aplikasi, *user* dapat login menggunakan akun yang telah didaftarkan. Setelah *user* berhasil login pada halaman login, *user* dapat masuk pada halaman utama pada aplikasi pemesanan ayam geprek. Halaman utama pada aplikasi pemesan ayam geprek pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 8 berikut.



Gambar 8. Halaman Utama

3.3 Halaman Checkout

Pada halaman Check Out, kita bisa memilih alamat pengiriman barang, metode pembayaran hingga informasi lain. Pada tahapan ini sebaiknya harus benar-benar mengecek kembali apakah pesanan, alamat, jasa pengiriman dan metode pembayaran yang akan dilakukan sudah benar. Halaman checkout pada aplikasi pemesan ayam geprek pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 9 berikut.



Gambar 8. Halaman Checkout

4. KESIMPULAN

Perencanaan pembuatan aplikasi untuk pemesanan ayam geprek merupakan aplikasi yang dibuat untuk membantu meningkatkan penjualan ayam geprek yang berlokasi di kabupaten Bengkayang dan aplikasi ini dibuat untuk membantu konsumen dalam pemesanan ayam geprek. Pada penjelasan perancangan pembuatan aplikasi pemesanan ayam geprek berbasis web diatas dapat ditarik beberapa kesimpulan.

1. Dengan adanya perancangan aplikasi berbasis web dapat membantu meningkatkan penjualan ayam geprek.
2. Perancangan aplikasi untuk pemesanan ayam geprek mudah untuk dipahami dan digunakan (*user friendly*) sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi dengan baik.
3. Perancangan aplikasi dapat memudahkan penyimpan data hasil penjualan dengan baik sehingga penjual dapat mengambil langkah yang lebih baik untuk mengembangkan penjualan dengan melihat data yang didapatkan.

5. SARAN

Dalam meningkatkan suatu bisnis dan membantu memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan, perancangan aplikasi ini dapat terus dikembangkan sehingga aplikasi dapat terhubung dengan database. Pengembangan selanjutnya untuk aplikasi pemesanan ayam geprek dapat menggunakan API (*application programing interface*) sehingga pengiriman pesanan konsumen dapat lebih baik dan tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Normah, B. Rifai, S. Vambudi, and R. Maulana, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) Pada Toko Batik Pekalongan Dengan Metode Waterfall”, J. Tek. Komput. AMIK BSI, vol. 8, no. 2, pp. 174–180, 2022, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [2] W. Walim and S. Suhardi, “Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Dalam Penjualan Hardware Komputer Berbasis Website”, CERMIN J. Penelit., vol. 4, no. 2, p. 317, 2020, doi: 10.36841/cermin_unars.v4i2.711.
- [3] P. Cv and H. Djaja, “Implementasi E-Commerce Untuk Penjualan Furniture Implementation Of E-Commerce For Furniture Sales At CV. Hope Djaja,”, vol. 2, no. 46, pp. 924–933, 2023.
- [4] A. Kurniati, A. Sadikin, and B. Irawan, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Alat Bangunan Putra Saiful”, J. Sist. Inf., vol. 2, no. 1, pp. 117–124, 2022.
- [5] N. F. Najwa, M. A. Furqon, and V. Kartika, “Rancang Bangun Sistem E-Commerce untuk Usaha Penjualan Elektronik”, J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf., vol. 8, no. 1, pp. 34–43, 2022, doi: 10.25077/teknosi.v8i1.2022.34-43.
- [6] A. Mustofa and M. Mutmainah, “Perancangan E-Commerce Penjualan Komputer Dan Alat Elektronik Berbasis Web Pada Toko Damar Komputer Pringsewu”, J. TAM (Technology Accept. Model., vol. 4, no. 0, pp. 62–67, 2017, [Online]. Available: <http://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/JurnalTam/article/view/38>

- [7] T. A. Kristy, “*Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web (Studi Kasus Di Toko Sablon Surabaya)*”, *Konf. Nas. Ilmu Komput.*, pp. 288–293, 2021.

- [8] R. Risald, “*Implementasi Sistem Penjualan Online Berbasis E-Commerce Pada Usaha Ukm Ike Suti Menggunakan Metode Waterfall*”, *J. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 37–42, 2021, doi: 10.32938/jitu.v1i1.1393.