

Sistem Informasi E-Commerce Untuk Penjualan Barang Berbasis Mobile Web

Cindi Wulandari* , Tri Hasanah Bimastari Aviani, Anisah Julianti

¹ Fakultas Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bina Insan, Lubuklinggau, Indonesia

Email: ^{1,*}cindi_wulandari@univbinainsan.ac.id , ²tri_hasanahba@univbinainsan.ac.id, ³anisah_julianti@univbinainsan.ac.id

Email Penulis Korespondensi: cindi_wulandari@univbinainsan.ac.id

Abstrak—Dampak positif dari kemajuan teknologi informasi telah terasa melalui berbagai kemudahan yang diberikan, memaksimalkan setiap kegiatan organisasi. Salah satu contohnya merupakan pemanfaatan teknologi informasi, khususnya penggunaan internet dalam kegiatan pemerintahan. Ini telah menjadi media informasi elektronik yang memainkan peran penting dalam meningkatkan pelayanan kepada masyarakat. Teknologi informasi, sebagai sarana pengelolaan data, memungkinkan instansi pemerintahan dan organisasi mencapai tujuan mereka dengan lebih efisien. Pemanfaatan yang baik dari teknologi informasi dapat memberikan pelayanan yang lebih baik terhadap permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan swasta maupun instansi pemerintah. E-Commerce, sebagai bentuk pemasaran dan penjualan online, telah menjadi strategi yang relevan bagi setiap bisnis. Definisi E-commerce adalah proses transaksi jual beli melalui internet, dengan website sebagai platform utama untuk melakukan proses tersebut. Bisnis seperti Toko Ratna Siahian, yang bergerak di bidang penjualan peralatan rumah tangga, barang elektronik, dan perlengkapan dapur, melihat E-Commerce sebagai daya tarik karena dapat memberikan informasi yang lebih baik. Meskipun Toko Ratna Siahian memiliki produk unggulan dalam peralatan dapur, permintaan konsumen terus meningkat. Untuk mengatasi tantangan ini, Toko Ratna Siahian perlu berinovasi. Namun, sistem transaksi penjualan yang masih manual menjadi hambatan, termasuk kurangnya penyimpanan dan pengolahan data transaksi penjualan, promosi yang masih bersifat tradisional, dan ketiadaan penjualan online. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan implementasi sistem E-Commerce. Sistem ini akan memberikan informasi menyeluruh tentang barang yang dijual dan memungkinkan proses transaksi penjualan secara langsung. Tujuannya untuk meningkatkan efektivitas pelayanan yang diberikan oleh Toko Ratna Siahian dan membantu memaksimalkan proses pemasaran dan transaksi penjualan, mengatasi kendala yang dihadapi oleh toko tersebut.

Kata Kunci: E-Commerce; Penjualan Barang; Mobile Web

Abstract—The positive impact of advances in information technology has been felt through the various conveniences provided, maximizing every organizational activity. One example is the use of information technology, especially the use of the internet in government activities. It has become an electronic information medium that plays an important role in improving services to the community. Information technology, as a means of managing data, enables government agencies and organizations to achieve their goals more efficiently. Good use of information technology can provide better services for the problems faced by private companies and government agencies. E-Commerce, as a form of online marketing and sales, has become a relevant strategy for every business. Definition E-commerce is the process of buying and selling transactions via the internet, with the website as the main platform for carrying out the process. Businesses such as Toko Ratna Siahian, which sells household appliances, electronics and kitchen equipment, are looking E-Commerce as an attraction because it can provide better information. Even though Toko Ratna Siahian has superior products in kitchen equipment, consumer demand continues to increase. To overcome this challenge, Toko Ratna Siahian needs to innovate. However, the sales transaction system which is still manual is an obstacle, including the lack of storage and processing of sales transaction data, promotions which are still traditional in nature, and the absence of online sales. To overcome this problem, system implementation is needed E-Commerce. This system will provide comprehensive information about the goods being sold and enable direct sales transaction processes. The aim is to increase the effectiveness of the services provided by the Ratna Siahian Store and help maximize the marketing process and sales transactions, overcoming the obstacles faced by the store.

Keywords: E-Commerce; Sale of Goods; Mobile Web

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi mengacu pada perkembangan dan inovasi dalam bidang teknologi yang terkait dengan pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, dan penyebaran informasi. Dampak positif telah diberikan berkat kemajuan teknologi informasi yang memberikan berbagai kemudahan dan memaksimalkan setiap kegiatan organisasi. Salah satunya dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi, seperti penggunaan internet pada kegiatan pemerintahan yang telah memberikan pengaruh sebagai media informasi elektronik untuk melakukan memaksimalkan pelayanan kepada masyarakat[1]. Teknologi informasi sebagai media yang dapat memberikan manfaat dalam pengelolaan data untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh instansi pemerintahan maupun organisasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi yang baik akan memberikan pelayanan terhadap permasalahan dihadapi perusahaan swasta maupun instansi pemerintah[2].

E-Commerce merupakan salah satu bentuk pemasaran serta penjualan online yang dapat diterapkan oleh setiap bisnis usaha. Untuk definisi dari e-commerce adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui internet dimana website digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses tersebut. E-commerce telah menjadi menjadi daya tarik untuk setiap bisnis usaha untuk dapat menerapkan dalam aktifitas bisnisnya, karena memberikan informasi.

Toko Ratna Siahian merupakan salah satu bisnis usaha yang berada di Kota Lubuklinggau yang menjual berbagai peralatan rumah tangga, barang elektronik serta perlengkapan dapur. Produk andalan Toko Ratna Siahian yaitu peralatan dapur yang mampu memberikan perlengkapan terbaik untuk untuk setiap pelanggan setianya. Permintaan konsumen untuk kebutuhan barang yang akan dibeli semakin meningkat sehingga mengharuskan Toko Ratna Siahian melakukan inovasi untuk dapat meningkatkan efektifitas setiap transaksi penjualan untuk pelanggan[3]. Peningkatan efektifitas

tersebut terkendala karena saat ini sistem transaksi penjualan yang ada di Toko Ratna Siahian masih manual, seperti tidak adanya penyimpanan pengolahan data setiap transaksi penjualan sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk pengolahan data tersebut, media promosi barang masih dilakukan dengan banner serta tidak adanya media penjualan online yang dilakukan Toko Ratna Siahian untuk dapat mempermudah dan memperluas wilayah pemasaran dan penjualan yang berarti produk penjualan Toko Ratna Siahian hanya diketahui oleh pelanggan tetap saja tidak kepada pelanggan baru. Proses penjualan saat ini hanya dilakukan pelanggan dengan mendatangi toko secara langsung.

Proses pendataan transaksi pembelian tersebut, Toko Ratna Siahian selanjutnya memberikan nota penjualan yang berisi total pembelian pelanggan dan melakukan pendataan pada buku penjualan Toko Ratna Siahian. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sutri Handayani [4], Merancang sebuah sistem informasi penjualan berbasis e-commerce, Dengan sebuah website penjualan berbasis ecommerce dapat dijadikan sebagai media promosi, mempermudah proses penjualan yang dilakukan secara online. Pada penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sandy Kosasi [5], Menghasilkan sistem yang dapat memberikan kemudahan mengenalkan dan menjual semua produk oleh-oleh khas dari Kota Pontianak secara global. Memperluas area pangsa pasar dan upaya untuk meningkatkan volume penjualan dengan membangun komunikasi bersifat interaktif dengan konsumen. Pada penelitian selanjutnya dilakukan oleh Dona Marcellina [6].

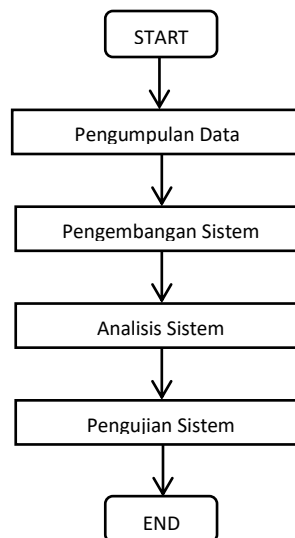
Hasil penelitian yaitu membangun serta menerapkan sebuah sistem penjualan online dengan berbasis customer relationship management. Penerapan penjualan dan pembelian secara online pada Gudang Distro dimaksudkan dengan tujuan mempermudah pembeli didalam melakukan proses pembelian dan memudahkan admin dalam mencetak Laporan serta penerapan website ini juga dimaksudkan sebagai media Promosi.

Oleh karena itu, Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu sistem E-Commerce. Sistem ini akan memberikan informasi keseluruhan barang yang dijual serta dapat secara langsung melakukan proses transaksi penjualan pada sistem. Serta diharapkan akan lebih dapat meningkatkan pelayanan yang bisa dilakukan oleh Toko Ratna Siahian serta Sistem dapat digunakan sebagai media penghubung antara penjual dan pembeli, dimana sistem akan memberikan keseluruhan produk penjualan yang dapat dipesan oleh pelanggan. Sehingga Sistem dapat mengoptimalkan transaksi penjualan yang akan disimpan pada database sistem sehingga mempercepat untuk melakukan pengolahan data setiap transaksi yang dilakukan pelanggan dan Sistem memberikan akses untuk dapat melakukan pemesanan secara online sehingga pelanggan tidak perlu datang secara langsung untuk melakukan pemesanan setiap produk.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian merupakan tahapan apa saja yang akan dilakukan pada penelitian. Ada 4 tahap yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Dapat dilihat pada gambar 1 Flowchart Tahapan Penelitian.



Gambar 1. Flowchart Tahapan Penelitian

Adapun tahapan penelitian tersebut sebagai berikut :

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung pada tempat penelitian atau pihak-pihak yang terkait dalam penelitian, Penulis melakukan observasi pengamatan langsung pada Toko Ratna Siahian, Serta pengamatan permasalahan yang berhubungan dengan pelayanan dan pengolahan data.

b. Pengembangan Sistem

Pengembangan Sistem adalah proses membuat system yang akan dibuat lalu dikembangkan agar dapat digunakan secara efektif dan berguna.

c. Analisis Sistem

Analisis Sistem Merupakan Proses untuk mengidentifikasi system yang telah dibuat apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.

d. Pengujian Sistem

Pada tahapan ini merupakan pengujian system yang akan diuji coba apakah sudah bisa digunakan dan dipakai oleh user atau pengguna.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, serta valid maka peneliti mengumpulkan data dengan cara :

a. Metode Pengamatan(Observasi)

Metode penelitian adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung pada tempat penelitian atau pihak-pihak yang terkait dalam penelitian, Penulis melakukan observasi pengamatan langsung pada Toko Ratna Siahian, Serta pengamatan permasalahan yang berhubungan dengan pelayanan dan pengolahan data.

b. Metode Studi Pustaka

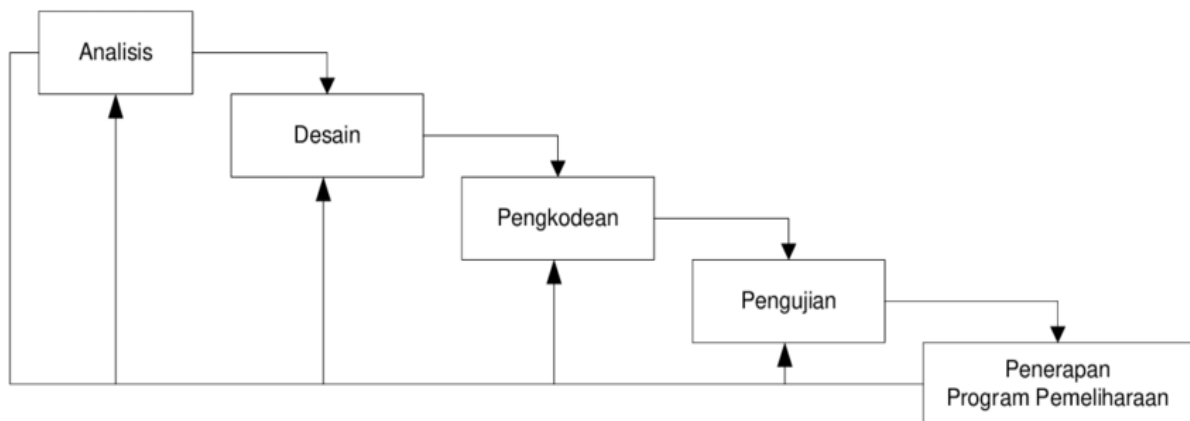
Metode Studi studi pustaka merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari dan memahami hal-hal yang berkaitan dengan pengerjaan sistem. Metode ini dilakukan dengan pengambilan dan pengumpulan data baik yang berasal dari dokumen lembaga yang bersangkutan maupun dari buku-buku yang relevan dengan judul penulis

c. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode yang dilakukan dengan cara bertanya secara langsung kepada responden, Keterangan-keterangan yang hendak diperoleh melalui narasumber untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan pada Toko Ratna Siahian.

2.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penyelesaian masalah ini, penulis akan membangun sebuah website yang juga berbasis mobile dengan menggunakan metode waterfall. Adapun langkah-langkah atau tahapan-tahapan yang terdapat pada metode waterfall dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini :[7].



Gambar 2. Alur Metode Waterfall

2.4 Metode Pengujian Sistem

Metode pengujian sistem adalah sesuatu metode untuk pengujian sistem yang telah dibuat apakah sistem yang telah dibuat sudah sesuai dengan apa yang diinginkan. Pada penelitian ini menggunakan metode pengujian sistem Black Box Testing, yaitu suatu cara pengujian sistem atau aplikasi oleh developer dengan memberikan masukan tertentu dan melihat hasilnya[8]. Pengujian ini terdiri dari pengujian antarmuka sehingga memberikan informasi dan mempermudah users untuk menggunakan dan menjalankan aplikasi. Pengujian ini juga menguji kemampuan sistem atau aplikasi dalam menangani masalah-masalah keamanan yang ada. Rancangan tabel pengujian dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Rancangan Pengujian

No.	Pengujian	Butir Pengujian	Harapan Pengujian
User : Admin			
1.	Login sistem	Admin akan dapat melakukan Login sistem	Admin berhasil melakukan Login sistem
2.	Mengelola Data kategori (input, Edit, Hapus, Tampil)	Sistem akan dapat Mengelola data kategori (input, Edit, Hapus, Tampil)	Sistem berhasil Mengelola data kategori (input, Edit, Hapus, Tampil)
3.	Mengelola Data Produk (input, Edit, Hapus, Tampil)	Sistem akan dapat Mengelola Data Produk (input, Edit, Hapus, Tampil)	Sistem berhasil Mengelola Data Produk (input, Edit, Hapus, Tampil)

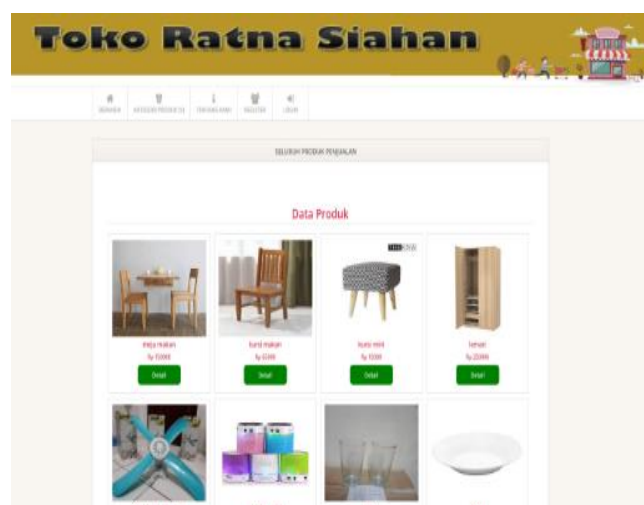
No.	Pengujian	Butir Pengujian	Harapan Pengujian
4.	Mengelola Data pesanan (input, Edit, Hapus, Tampil)	Sistem akan dapat Mengelola Data pesanan (input, Edit, Hapus, Tampil)	Sistem berhasil Mengelola Data pesanan (input, Edit, Hapus, Tampil)
5.	Mengelola Data pembayaran (input, Edit, Hapus, Tampil)	Sistem akan dapat Mengelola Data pembayaran (input, Edit, Hapus, Tampil)	Sistem berhasil Mengelola Data pembayaran (input, Edit, Hapus, Tampil)
6.	Mengelola Data pelanggan (input, Edit, Hapus, Tampil)	Sistem akan dapat Mengelola Data pelanggan (input, Edit, Hapus, Tampil)	Sistem berhasil Mengelola Data pelanggan (input, Edit, Hapus, Tampil)
9.	Logout Sistem	Admin dapat melakukan logout dari Sistem	Admin berhasil logout ke Sistem
User : Pelanggan			
1	Login sistem	Pelanggan akan dapat melakukan Login sistem	Pelanggan berhasil melakukan Login sistem
2	Tampil data kategori	Sistem akan dapat menampilkan data kategori	Sistem berhasil menampilkan data kategori
3	Tampil data produk	Sistem akan dapat menampilkan data produk	Sistem berhasil menampilkan data produk
4	Proses/ input data pesanan	Sistem akan dapat memproses/ input data pesanan	Sistem berhasil memproses/ input data pesanan
5	Input data pembayaran	Sistem akan dapat input data pembayaran	Sistem berhasil input data pembayaran
6	Registrasi data pelanggan	Sistem akan dapat melakukan registrasi data pelanggan	Sistem berhasil memproses registrasi data pelanggan
7	Logout Sistem	Pelanggan dapat melakukan logout dari Sistem	Pelanggan berhasil logout ke Sistem

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Sistem Informasi E-Commerce Untuk Penjualan Barang di Toko Ratna Siahan. Aplikasi yang telah dibuat pada penelitian ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi Toko Ratna Siahan untuk memaksimalkan pelayanan kepada pelanggan.

3.1 Tampilan Halaman Awal Sistem

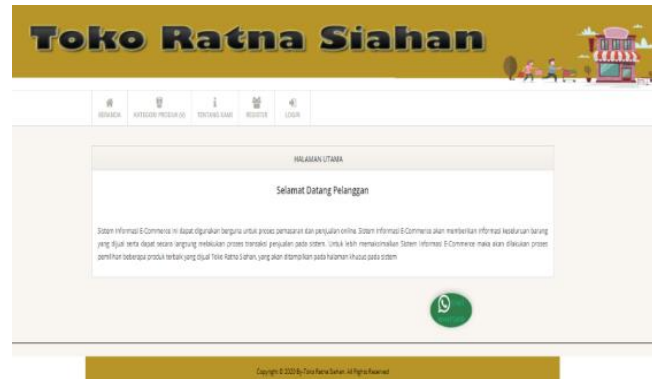
Halaman Awal Sistem akan tampil setelah user melakukan akses pertama pada url sistem. Halaman Login sistem merupakan verifikasi awal untuk melakukan akses pada sistem[9]. Adapun gambar halaman awal Sistem dapat dilihat pada gambar 3 :



Gambar 3. Tampilan Halaman Awal Sistem

3.2 Tampilan Halaman Produk Penjualan

Halaman Produk Penjualan akan tampil setelah user yaitu pelanggan memilih menu kategori produk. Pada halaman ini akan menampilkan keseluruhan produk penjualan berdasarkan kategori produk penjualan di Toko Ratna Siahan[10]. Adapun gambar Produk Penjualan dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Tampilan Halaman Produk Penjualan

3.3 Tampilan Halaman Tentang Kami

Halaman Tentang Kami akan tampil setelah user yaitu pelanggan memilih menu Tentang Kami. Pada halaman ini akan menampilkan profil dari Toko Ratna Siahan. Adapun gambar Tentang Kami dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan Halaman Tentang Kami

3.4 Tampilan Halaman Register

Halaman Halaman Register akan tampil setelah user yaitu pelanggan memilih menu Halaman Register [11]. Pada halaman ini akan berguna untuk pelanggan untuk melakukan registrasi menjadi pelanggan toko agung jaya sehingga mereka dapat melakukan pemesanan produk pada halaman utama pelanggan [12]. Adapun gambar Halaman Register dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Tampilan Halaman Register

3.5 Tampilan Halaman Utama Sistem

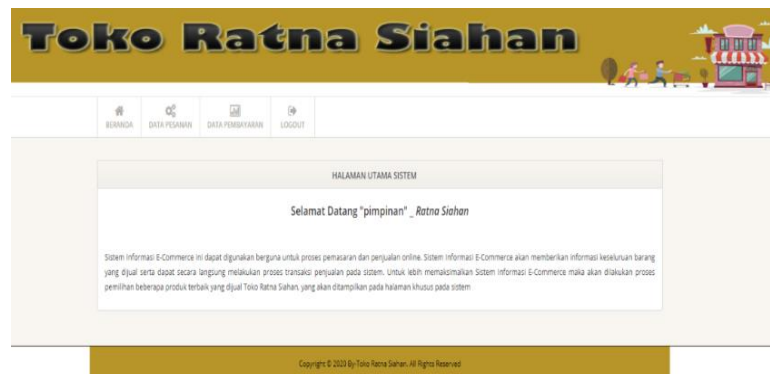
Halaman Utama Sistem akan tampil setelah user berhasil melakukan proses login [13]. Dimana setiap halaman utama admin dan pelanggan memiliki akses yang berbeda pada sistem [14]. Adapun gambar Halaman utama sistem dapat dilihat pada gambar 7, 8 dan 9 sebagai berikut:



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama Untuk Administrator



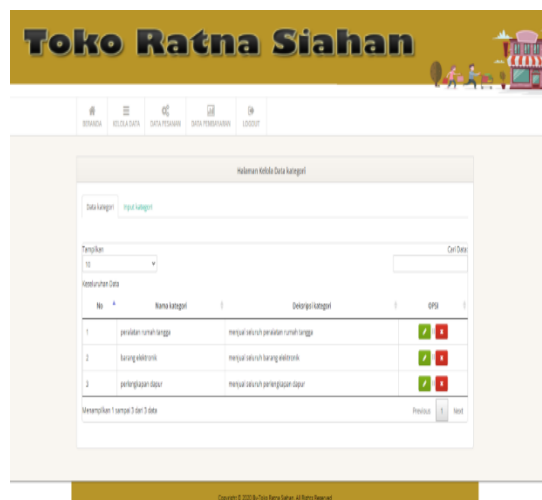
Gambar 8. Tampilan Halaman Utama Untuk Pelanggan



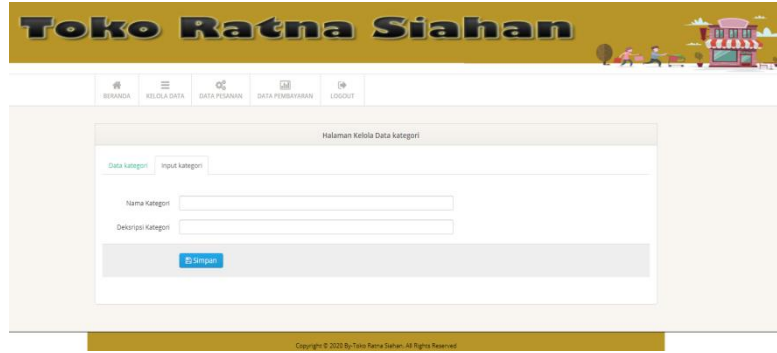
Gambar 9. Tampilan Halaman Utama Untuk Pimpinan

3.6 Tampilan Halaman Kelola Data Kategori

Halaman Kelola Data Kategori merupakan halaman proses pengolahan data Kategori yang dapat melakukan input, update, hapus dan tampil data Kategori[15]. Halaman Kelola Data Kategori dapat dilihat pada gambar 10 dan 11 sebagai berikut:



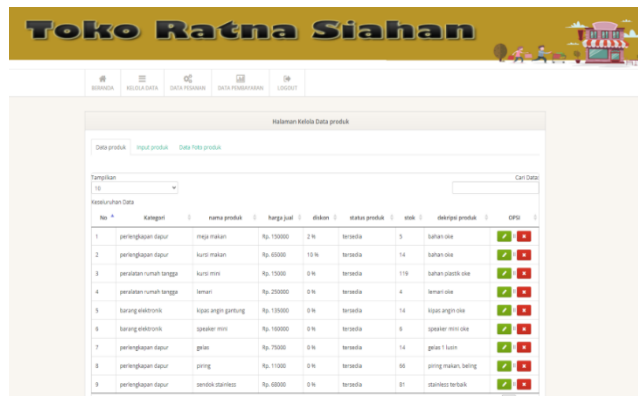
Gambar 10. Tampilan Halaman Data Kategori



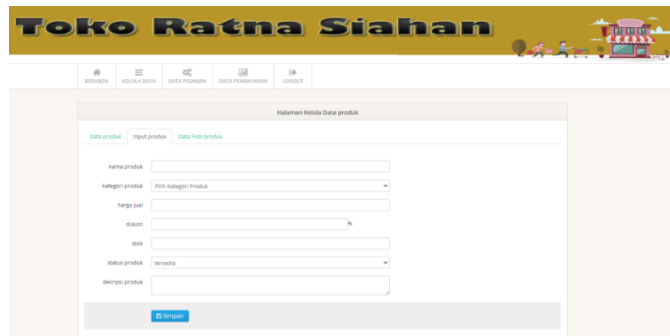
Gambar 11. Tampilan Halaman Input Data Kategori

3.7 Tampilan Halaman Kelola Data Produk

Halaman Kelola Data Produk merupakan halaman proses pengolahan data Produk yang dapat melakukan input, update, hapus dan tampil data Produk[16]. Halaman Kelola Data Produk dapat dilihat pada gambar 12 dan 13 sebagai berikut:



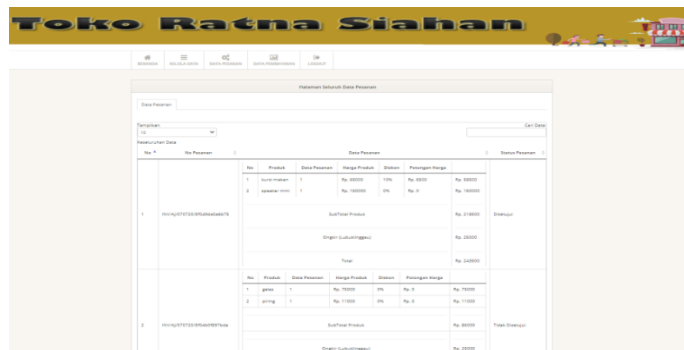
Gambar 12. Tampilan Halaman Data Produk



Gambar 13. Tampilan Halaman Input Data Produk

3.8 Tampilan Halaman Data Pesanan

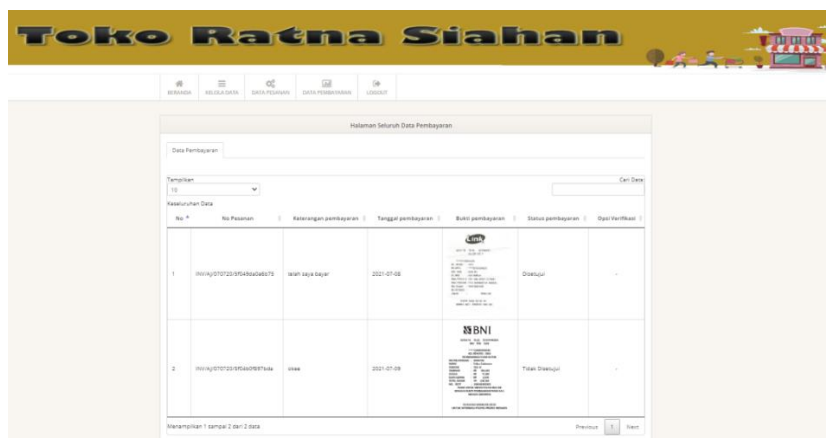
Halaman Data Pesanan merupakan halaman untuk menampilkan keseluruhan pesanan yang telah dilakukan oleh setiap pelanggan[17]. Halaman Data Pesanan dapat dilihat pada gambar 14 sebagai berikut:



Gambar 14. Tampilan Halaman Data Pesanan

3.9 Tampilan Halaman Data Pembayaran

Halaman Data Pembayaran merupakan halaman untuk menampilkan keseluruhan Pembayaran yang telah dilakukan oleh setiap pelanggan[18]. Halaman Data Pembayaran dapat dilihat pada gambar 15 berikut:



Gambar 15. Tampilan Halaman Data Pembayaran

4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi E-commerce berbasis Web Mobile dengan menggunakan Metode Customer Relationship Management (CRM) yang berguna untuk memberikan informasi keseluruhan barang yang dijual serta dapat secara langsung melakukan proses transaksi penjualan pada sistem. Implementasi sistem E-Commerce, Sistem ini akan memberikan informasi menyeluruh tentang barang yang dijual dan memungkinkan proses transaksi penjualan secara langsung. Tujuannya untuk meningkatkan efektivitas pelayanan yang diberikan oleh Toko Ratna Siahian dan membantu memaksimalkan proses pemasaran dan transaksi penjualan, mengatasi kendala yang dihadapi oleh toko tersebut. Tujuan dari perancangan sistem tersebut agar dapat mengoptimalkan transaksi penjualan yang akan disimpan pada database sistem sehingga mempercepat untuk melakukan pengolahan data setiap transaksi yang dilakukan pelanggan dan Sistem memberikan akses untuk dapat melakukan pemesanan secara online sehingga pelanggan tidak perlu datang secara langsung untuk melakukan pemesanan setiap produk.

REFERENCES

- [1] P. S. P. Aruningtyas, P. Haribowo, and J. Jumi, "Rancang Bangun E-Commerce Berbasis Web Responsive Dan Mobile Android Pada Umkm Aikori Natural Leather Bag Semarang Sebagai Media Promosi Dan Informasi," *JOBS (Jurnal Bus. Stud.*, vol. 5, no. 1, p. 73, 2019.
- [2] A. Syah Lamahamu and . S., "Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Korban Bencana pada Badan Penanggulangan Bencana (BPBD) Kota Ternate," *J. Ilm. Ilk. - Ilmu Komput. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 50–58, 2018.
- [3] R. Irviani, Kasmi, E. Setyorini, and M. Muslihudin, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Kelompok Swadaya Masyarakat Desa Margakaya Pringsewu," *J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 8–12, 2018.
- [4] S. Handayani, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi KaHandayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310>," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, pp. 182–189, 2018.
- [5] S. Kosasi, "Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Memperluas Pasar Produk Oleh-Oleh Khas Pontianak," *Snastia*, vol. 2015, no. Oktober, pp. 110–119, 2015.
- [6] D. Marcallina and D. Wahyuningsih, "Penerapan E-commerce dengan Metode Costumer Relationship Management (CRM) Berbasis Website (Studi Kasus: Gudang Distro Palembang)," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 5, no. 1, pp. 40–47, 2016.
- [7] O. Veza, "Perancangan E-commerce Untuk Memperluas Produk Komunikasi di PT. Golden Communication Berbasis Web Mobile," *J. Tek. Ibnu Sina*, vol. 4, no. 1, pp. 95–100, 2019.
- [8] R. Gusrizaldi and E. Komalasari, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Penjualan Di Indrako Swalayan Teluk Kuantan," *Valuta*, vol. 2, no. 2, pp. 286–303, 2016.
- [9] E. Nurjannah, L. Magdalena, and M. Hatta, "Sistem Informasi Customer Relationship Management (Crm) Berbasis Komputer Pada Al Bait Tour and Travel," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 172, 2020.
- [10] Z. S. Wijaya, "Penerapan Sistem Informasi Berbasis Komputer Pada Aplikasi Monitoring Keuangan Dan Aset (Terkait Penatausahaan Piutang Tuntutan Ganti Kerugian Negara)," *J. Ekon. Akunt. dan Manaj.*, vol. 14, no. 2, pp. 2459–9816, 2015.
- [11] F. Listianto, "Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu," *J. TAM (Technol. Accept. Model)*, vol. 8, no. 2, pp. 146–152, 2017.
- [12] W. P. Novita, I. A. Pribadi, and A. R. Irawati, "Sistem Informasi E-Commerce Pada Toko Kosmetik Siger Beauty Di Bandar Lampung," *J. Pepadun*, vol. 2, no. 2, pp. 280–289, 2021.
- [13] T. Muzadzi, "PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERE BERBASIS MOBILE COMMERCE," vol. 66, no. 1997, pp. 37–39, 2013.

- [14] M. Efriyanti, R. Irviani, and Garaika, “Analisis Implementasi Electronic Commerce untuk Meningkatkan Omset Penjualan Butik Mery Berbasis Web Mobile,” *J. Signal. STMIK Pringsewu*, vol. 7, no. 2, pp. 45–51, 2018.
- [15] E. S. Asih, “E-Commerce Web Mobile Untuk Layanan Jual Beli Hp Yang Bebas Teknologi,” *Progr. Stud. Sist. Inf. STMIK Pringsewu Lampung*, vol. 6, no. 09, pp. 83–89, 2018.
- [16] B. Fachri, “Perancangan Sistem Informasi Iklan Produk Halal Mui Berbasis Mobile Web Menggunakan Multimedia Interaktif,” *Jurasik (Jurnal Ris. Sist. Inf. dan Tek. Inform., vol. 3, no. 3, p. 98, 2018.*
- [17] P. A. D. Santosa, “Pyle : Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Menggunakan,” vol. 6, pp. 168–181, 2017.
- [18] F. N. Lenti, “Rekayasa Proses Bisnis Pada E-Commerce B2B–B2C Menggunakan Sistem Afiliiasi,” *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 2, no. 1, pp. 41–49, 2017.