

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BARANG PADA CV. ASACOM KOTABUMI BERBASIS WEB

Eric Pradana¹, Dani Anggoro², Dedi Irawan³

¹²³Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah
Metro

¹²³ Jl. Ki Hajar Dewantara No 116, Kel. Iringmulyo, Kec. Metro Timur, Lampung
¹erikktb4@gmail.com, ²anggoro.dani1@gmail.com, ³dedi.mti@gmail.com

Abstrak : CV. ASACOM merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan komputer, laptop, dan aksesoris yang ada di Kotabumi Lampung Utara. Sistem penjualan yang digunakan di CV. ASACOM ini masih menggunakan media WhatsApp. Pencatatan data transaksi penjualan CV. ASACOM ini juga masih secara manual. Usulan rancangan penelitian untuk mengatasi masalah pada CV. ASACOM yaitu untuk mengembangkan bisnisnya, khususnya bisnis di bidang web menggunakan Framework Codeigniter. Metode dalam penelitian ini adalah pengembangan perangkat lunak dengan System Development Life Cycle (SDLC) serta teknik pengujian yang digunakan adalah teknik Black Box Testing. Hasil penelitian ini adalah membuat perancangan aplikasi penjualan yang diusulkan mampu untuk menginputkan data, mengedit, menghapus, dan juga dapat digunakan untuk membeli barang secara online oleh pelanggan atau pembeli. Transaksi pembayarannya menggunakan sistem transfer tanpa harus datang ke lokasi Kelemahan atau kekurangan dari website ini adalah penambahan fitur notifikasi jika saat pelanggan melakukan pembelian atau pembayaran yang sudah terverifikasi dan dibagian admin juga belum memiliki notifikasi saat ada pesanan yang masuk.. Oleh karena itu, peneliti berharap kepada penulis selanjutnya untuk dapat memperbaiki kekurangan tersebut

Kata Kunci: Aplikasi penjualan barang online, Website, Framework Codeigniter.

Abstract: CV. ASACOM is a business engaged in the sale of computers, laptops, and accessories located in Kotabumi, North Lampung. The sales system used by CV. ASACOM still relies on WhatsApp as a communication medium. Additionally, the record-keeping for sales transactions at CV. ASACOM is still done manually. The proposed research design to address the issues at CV. ASACOM is to expand its business, particularly in the field of web development using the Codeigniter Framework. The research method employed in this study is software development using the System Development Life Cycle (SDLC), and the testing technique utilized is Black Box Testing. The results of this research include the design of a proposed sales application that allows for data input, editing, deletion, and online purchasing by customers. The payment transactions are conducted through a transfer system without the need for customers to visit the physical location. One of the weaknesses or shortcomings of this website is the absence of a notification feature when customers make purchases or verified payments, and there is also no notification for the admin when new orders are received. Therefore, the researcher hopes that future developers can address these shortcomings.

Keywords: Online sales application, Website, Framework Codeigniter.

PENDAHULUAN

Perkembangan informasi dan teknologi yang sangat pesat ini, secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi perdagangan dan memberikan kemudahan untuk mengkoordinasikan secara strategis dengan banyaknya informasi yang diperoleh dengan cepat. Web merupakan salah satu perkembangan yang pada umumnya digunakan sebagai media informasi karena web memiliki tingkat yang sangat luas. Tidak hanya sebagai sumber informasi yang pemrosesannya dengan cepat tetapi juga sebagai instrumen bisnis khususnya perdagangan atau jual beli. Misalnya dalam bidang bisnis, kemajuan informasi dapat dimanfaatkan untuk memperluas kemajuan dan membantu mengamati data yang ada untuk dijadikan informasi. Web adalah media yang dikenal di berbagai distrik di planet ini yang memiliki banyak batasan. Kemajuan Informasi yang dikombinasikan dengan kemajuan web saling mendukung untuk memunculkan kemungkinan pengembangan Informasi perdagangan atau jual beli berbasis Web.

Di dalam bisnis penjualan menggunakan website dapat dijadikan sarana alternatif transaksi jual beli barang atau produk yang membuat transaksi jual beli supaya lebih mudah. Dan dapat dilakukan kapan pun dimana saja dengan waktu yang singkat. CV. ASACOM merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan komputer, laptop, dan aksesoris yang ada di Kotabumi Lampung Utara. Toko ini berlokasi di Jl. Jendral Sudirman No. 14B Kotabumi Lampung Utara. Barang yang disediakan oleh toko ini adalah berbagai macam aksesoris komputer, laptop dan pelayanan service. Pelayanan Toko buka di hari Senin – Sabtu pada jam 08.00 WIB sampai jam 16.30 WIB.

Sistem penjualan yang digunakan di CV. ASACOM ini masih menggunakan media WhatsApp karena belum mempunyai website. Pencatatan data transaksi penjualan CV. ASACOM ini juga masih secara manual menggunakan pembukuan dan Ms.Excel sehingga kurang efisien dalam merekapitulasi laporan. Usulan rancangan penelitian untuk mengatasi masalah pada CV. ASACOM yaitu untuk mengembangkan bisnisnya, khususnya bisnis di bidang web. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan media web ini adalah untuk memanfaatkan bisnis perdagangan atau penjualan berbasis internet.

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Perancangan

Menurut (Rianto, dkk., 2014: 9) menyatakan bahwa :

Perancangan merupakan perencanaan dari pembuatan suatu sistem yang menyangkut dari berbagai komponen-komponen sehingga akan menghasilkan sistem yang sesuai dengan hasil dari tahap analisa sebuah sistem.

Aplikasi

Menurut Syani dan Werstantia (2019: 88), aplikasi adalah "sebuah perangkat lunak yang berisi coding atau perintah yang dapat diubah sesuai keinginan."

Penjualan

Menurut Thamrin Abdullah dan Francis tantri (dalam Oktavian, 2016: 3) "Penjualan merupakan bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran".

Barang

Menurut Tjiptono (2014: 95): "Barang adalah produk yang memiliki bentuk fisik sehingga dapat dilihat, dirasakan,

dipegang, disentuh, disimpan, dan mengalami perlakuan fisik lainnya".

Website

Menurut Arief (dalam Muhtadin, 2018: 192) menyatakan bahwa: Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.

Internet

Definisi internet menurut Irwansyah, dkk., (2014: 25) adalah: Internet (Interconnection Networking) "adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia". Rangkaian internet yang terbesar dinamakan internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan internetworking (antar jaringan).

Bootstrap

Menurut Rivaldi (2015: 44) "BootStrap merupakan Framework ataupun Tools untuk membuat aplikasi web ataupun situs web responsive secara cepat, mudah dan gratis".

System Development Life Cycle (SDLC)

Menurut (Rosa dan Shalahuddin, 2013: 28): Model SDLC air terjun (waterfall) sering juga disebut model sekuensial linier (sequential linear) atau alur hidup klasik (classic life cycle). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain,

pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support).

Black Box Testing

Menurut Rizky (dalam Rachman, 2017: 14) "Blackbox testing adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya".

PhpMyAdmin

Menurut sibero (dalam Aminudin, 2013: 376) menjelaskan bahwa PhpMyAdmin adalah aplikasi berbasis web yang dikembangkan oleh phpmyadmin.net.

Web Browser

Menurut Sibero (dalam Hidayat, 2017: 12), "web browser adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengunduh dan menampilkan konten dari sumber informasi web."

Text Editor (Sublime Text 3)

Berdasarkan (Supono dan Putratama 2016: 14), "Sublime Text adalah sebuah perangkat lunak penyunting teks yang digunakan untuk membuat atau mengedit aplikasi, dan menyertakan berbagai plugin yang mempermudah para pengembang perangkat lunak."

XAMPP

Menurut Purbadian (2016: 1), ia mengatakan bahwa XAMPP adalah perangkat lunak sumber terbuka yang merupakan pengembangan dari LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP, dan Perl).

MySQL

Menurut Sibero (2013: 97), MySQL juga dikenal sebagai "MySekuel" adalah sistem pengelolaan database berbasis RDBMS (Relational Database Management System) yang berfungsi untuk mengelola data.

Basis Data

Menurut Kustiyaningsih (dalam Purnomo, 2016: 19) Database atau basis data adalah susunan penyimpanan data yang digunakan untuk menambah, mengakses, dan memproses data yang disimpan dalam komputer. Untuk mengelola data tersebut, dibutuhkan sistem manajemen database seperti MySQL Server.

ERD (Entity Relationship Diagram)

Menurut Yasin yang di kutip oleh Rahmat (2017: 92) Menyimpulkan bahwa: Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu rancangan atau bentuk suatu hubungan di dalam kegiatan yang berkaitan secara langsung dan mempunyai fungsi di dalam sebuah proses-proses tersebut.

Definisi DFD (Data Flow Diagram)

Menurut Kristanto yang di kutip oleh Purnama (2016: 237) menyatakan bahwa: Data Flow Diagram (DFD) disebut juga dengan Diagram Arus Data (DAD). DFD adalah: suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan: darimana asal data, dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan, dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

Definisi Bagan Alir (Flowchart)

Menurut Syamsiah (dalam Khairunnisa, 2019: 18) menyatakan bahwa: Flowchart (Diagram Alir) atau di sebut Flowchart merupakan bagan (Chart) yang mengarahkan alir (flow) di dalam prosedur atau program sistem secara logika. Flowchart adalah cara untuk menjelaskan tahap-tahap pemecahan masalah dengan merepresentasikan simbol-simbol tertentu yang mudah dipahamii, mudah digunakan dan standar.

METODE

Metode yang diterapkan dalam studi ini terbagi menjadi dua komponen utama, yaitu: Jenis penelitian dan Teknik pengumpulan data. Metode pengembangan yang akan digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC). *System Development Life Cycle* (SDLC) merupakan proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang akan digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, model SDLC yang dipakai dalam penelitian ini adalah Model *Waterfall*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah perancangan desain Interface, berikut ini adalah hasil implementasi website CV. Asacom Kotabumi dengan Framework Codeigniter menggunakan MVC (Model, View dan Controller), supaya dapat membangun website yang dinamis melalui PHP. Adapun dibawah ini merupakan tampilan dari implementasi setelah melakukan desain interface sebagai berikut.

a. Tampilan Menu Login Admin

Tampilan menu login admin ini digunakan untuk login kedalam menu administrator, apabila sudah memiliki akun kemudian memasukan email atau username dan password. Berikut tampilan menu login admin pada gambar 1. Di bawah ini:



Gambar 1. Tampilan Form Login Admin (Sumber: penulis, 2023)

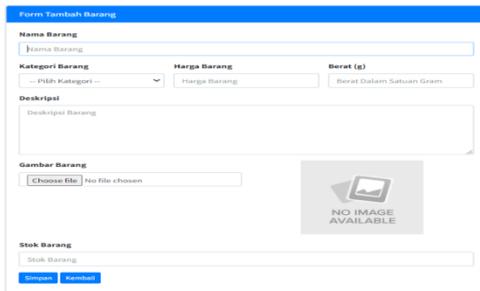
b. Tampilan Halaman Admin

Tampilan halaman admin berfungsi untuk administrator mengatur dan mengelola website CV. Asacom, seperti proses keluar masuknya barang serta rekapitulasi laporan. Berikut tampilan dari halaman admin pada gambar 2. Di bawah ini:



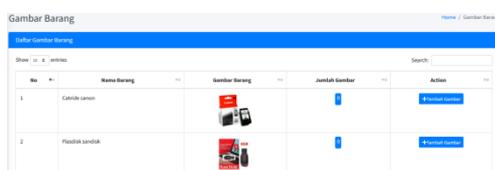
Gambar 2. Tampilan Halaman Admin (Sumber: penulis, 2023)

c. Tampilan Form Tambah Barang
 Tampilan form tambah barang digunakan untuk menambah atau mengelola barang baru untuk di tampilkan ke dalam website CV. Asacom. Berikut adalah tampilan form tambah barang pada gambar 3. Dibawah ini:



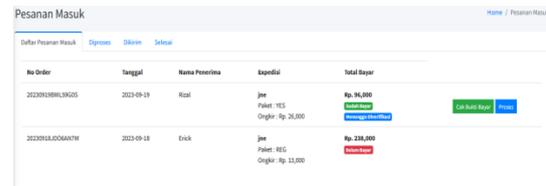
Gambar 3. Tampilan Form Tambah Barang (Sumber: penulis, 2023)

d. Tampilan Halaman Gambar Barang
 Tampilan ini memiliki fungsi sebagai halaman Gambar barang guna untuk menambah gambar barang dan yang akan ditampilkan di website Asacom, berikut adalah gambar rancangan halaman Gambar barang:



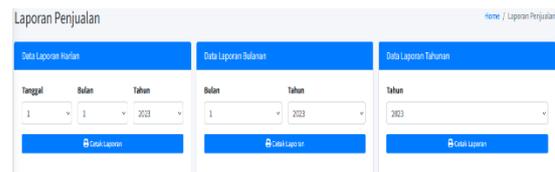
Gambar 4. Tampilan Halaman Gambar Barang (Sumber: penulis, 2023)

e. Tampilan Halaman Pesanan Masuk
 Tampilan ini memiliki fungsi sebagai halaman Gambar barang guna untuk melihat daftar pesanan yang masuk dan yang akan ditampilkan di website Asacom, berikut adalah gambar rancangan halaman Pesanan Masuk:



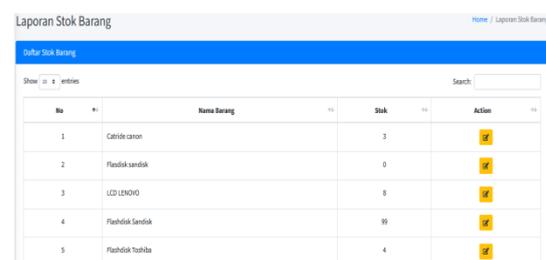
Gambar 5. Tampilan Halaman Pesanan Masuk (Sumber: penulis, 2023)

f. Tampilan Laporan Penjualan
 Tampilan ini memiliki fungsi sebagai halaman Laporan Penjualan barang guna untuk melihat hasil laporan penjualan dan yang akan ditampilkan di website Asacom, berikut adalah gambar rancangan halaman laporan penjualan:



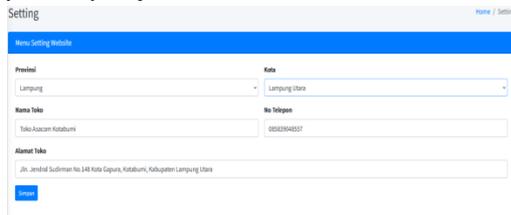
Gambar 6. Tampilan Halaman Laporan Penjualan (Sumber: penulis, 2023)

g. Tampilan halaman Stok barang
 Tampilan ini memiliki fungsi sebagai halaman Stok barang guna untuk melihat hasil stok barang yang telah terjual dan yang akan ditampilkan di website Asacom, berikut adalah gambar rancangan halaman laporan penjualan:



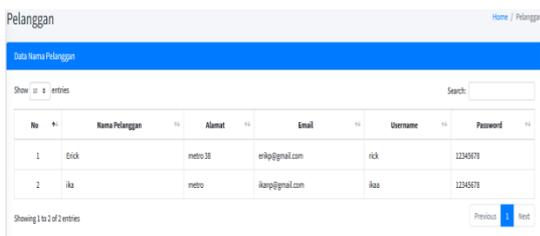
Gambar 7. Tampilan Halaman stok barang (Sumber: penulis, 2023)

h. Tampilan Halaman setting lokasi
 Tampilan ini memiliki fungsi sebagai halaman Stok barang guna untuk melihat hasil stok barang yang telah terjual dan yang akan ditampilkan di website Asacom, berikut adalah gambar rancangan halaman laporan penjualan:



Gambar 8. Tampilan Halaman Setting Lokasi (Sumber: penulis, 2023)

i. Tampilan Halaman Daftar Pelanggan
 Tampilan ini memiliki fungsi sebagai halaman Daftar Pelanggan guna untuk melihat daftar pelanggan yang telah terdaftar dan yang akan ditampilkan di website Asacom, berikut adalah gambar rancangan halaman pelanggan:



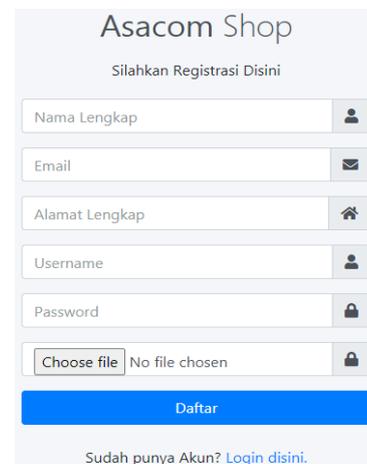
Gambar 9. Tampilan Halaman Daftar Pelanggan (Sumber: penulis, 2023)

j. Tampilan Halaman Home Pelanggan
 Tampilan home pelanggan ini adalah tampilan awal sebelum melakukan transaksi maupun aksi lainnya, tampilan Home ini digunakan untuk pelanggan melihat tampilan penjualan barang pada website CV. ASACOM dan awal mula sebelum melakukan transaksi pembelian barang. Berikut tampilan Home pelanggan pada gambar 10 dibawah ini:



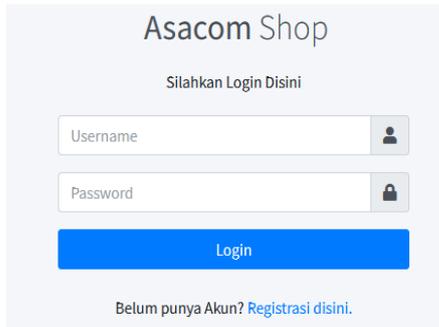
Gambar 10. Tampilan Halaman Home Pelanggan (Sumber: penulis, 2023)

k. Tampilan Halaman Registrasi Pelanggan
 Tampilan menu registrasi ini digunakan untuk pelanggan mendaftar akun supaya bisa sepenuhnya mengakses website CV. Asacom. Berikut adalah tampilan menu registrasi pelanggan pada gambar 11. Dibawah ini:



Gambar 11. Tampilan Halaman Registrasi Pelanggan (Sumber: penulis, 2023)

l. Tampilan Halaman Login Pelanggan
 Tampilan halaman login ini digunakan untuk login sebagai pelanggan agar dapat melakukan transaksi, dengan menginputkan username dan password. Berikut adalah tampilan dari halaman login pelanggan pada gambar 14. Dibawah ini:



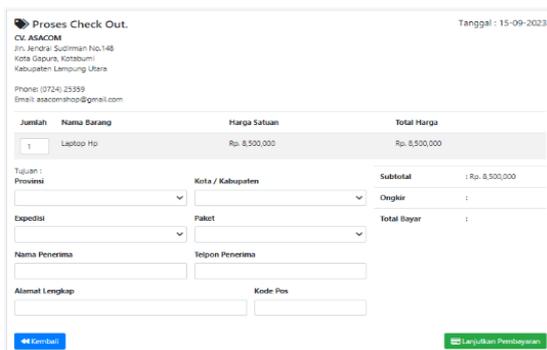
Gambar 12. Tampilan Halaman Login Pelanggan (Sumber: penulis, 2023)

m. Tampilan Halaman Keranjang Belanja
 Tampilan halaman keranjang belanja ini berfungsi untuk pelanggan memilih barang yang ingin di simpan sebelum di cekout. Berikut adalah tampilan halaman keranjang belanja pada gambar 13. Dibawah ini:



Gambar 13. Tampilan Halaman Keranjang Belanja (Sumber: penulis, 2023)

n. Tampilan Halaman Check Out
 Tampilan halaman check out ini adalah proses setelah memilih barang yang dibeli dan akan melanjutkan pembayaran, lalu mengisi data tujuan dan alamat pengiriman yang lengkap sesuai alamat rumah atau kantor pelanggan. Berikut ini adalah tampilan halaman check out pada gambar dibawah ini:



Gambar 14. Tampilan Halaman Check Out (Sumber: penulis, 2023)

o. Tampilan Halaman Daftar Pesanan Pelanggan

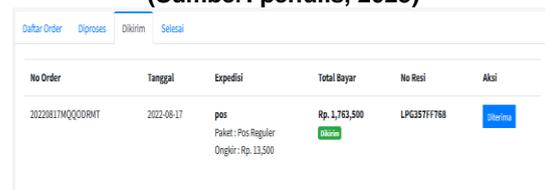
Tampilan menu daftar pesanan ini digunakan untuk pelanggan melakukan transaksi pembayaran dan melihat proses pengiriman barang yang telah di beli. Dibawah ini adalah tampilan menu daftar pesanan pelanggan, yaitu:



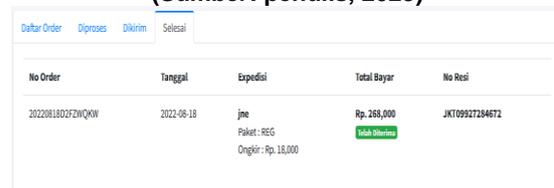
Gambar 15. Tampilan Daftar Order pesanan (Sumber: penulis, 2023)



Gambar 16. Tampilan Daftar Order Diproses (Sumber: penulis, 2023)



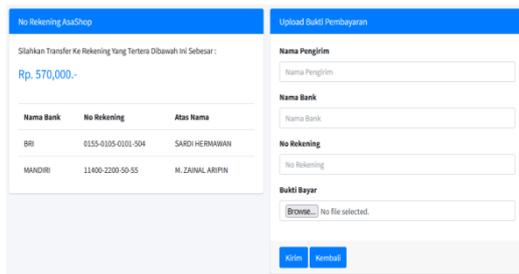
Gambar 17. Tampilan Daftar Order Dikirim (Sumber: penulis, 2023)



Gambar 18. Tampilan Daftar Order Telah Diterima (Sumber: penulis, 2023)

p. Tampilan Menu Pembayaran

Tampilan menu pembayaran ini digunakan untuk pelanggan melakukan transaksi pembayaran dan mentransfer sesuai nominal yang tertera pada menu pembayaran. Berikut adalah tampilan menu pembayaran pada gambar 19. Dibawah ini:



Nama Bank	No Rekening	Atas Nama
BR	0155-0105-0101-504	SARDI HERAWAN
MANDIRI	11400-2200-50-55	M. ZANAL ARIFIN

Gambar 19. Tampilan Menu Pembayaran (Sumber: penulis, 2023)

KESIMPULAN

Setelah melakukan riset penelitian yang dilaksanakan pada CV. ASACOM Kotabumi Tanggal 20 September hingga 20 Oktober 2021, dengan menggunakan metode SDLC (System Development Life Cycle) serta melakukan Black Box Testing penulis menarik kesimpulan bahwa tujuan dari penelitian ini sudah tercapai yang dimana telah menghasilkan sebuah website penjualan barang lebih tepatnya membuat aplikasi penjualan barang Online sesuai dengan tujuan riset penelitian ini yaitu implementasi metode SDLC (System Development Life Cycle) pada perancangan aplikasi penjualan barang CV. ASACOM di Kotabumi berbasis website.

Pada website aplikasi penjualan barang CV. ASACOM yang telah dirancang oleh penulis ini, terdapat kelebihan yang bermanfaat bagi admin atau kasir dan pelanggan. Kelebihan dan manfaat tersebut antara lain yaitu dengan tersedianya :

Informasi tentang penjualan barang secara online sehingga jangkauan tersebar informasi menjadi lebih luas. Menu upload bukti transfer pembayaran yang memudahkan pelanggan dapat mempercepat proses pembelian dan tanpa harus datang ke lokasi CV. ASACOM. Menu laporan penjualan barang yang mempermudah admin melihat data laporan penjualan yang telah terjual guna untuk rekapitulasi penjualan. Tampilan menu

daftar order barang yang dapat mempercepat penyampaian informasi terhadap pelanggan yang membeli barang di website CV. ASACOM. Dibagian admin juga memiliki daftar pesanan masuk ketika ada pelanggan yang bertransaksi membeli barang maka akan muncul dibagian admin. Dalam pengembangan sistem ini, digunakan framework CodeIgniter karena framework ini dikenal memiliki stabilitas, keringanan, dan kecepatan. CodeIgniter menggunakan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun situs web dinamis dengan bahasa PHP, sehingga mempercepat proses pengembangan aplikasi web.

Meskipun website penjualan barang CV. ASACOM Kotabumi dirancang memiliki kelebihan, tetapi juga memiliki kekurangan dan diharapkan akan di perbaiki oleh peneliti selanjutnya. Adapun kekurangan yang menjadi saran yaitu penambahan fitur notifikasi jika saat pelanggan melakukan pembelian atau pembayaran yang sudah terverifikasi dan dibagian admin juga belum memiliki notifikasi saat ada pesanan yang masuk. Dengan adanya Framework CodeIgniter membantu penulis membuat sebuah web aplikasi yang bersifat open source dan digunakan untuk membangun aplikasi dinamis. Fokus utama dalam pengembangan CodeIgniter adalah membantu pengembang untuk meningkatkan kecepatan dalam pembuatan aplikasi

REFERENSI

- [1] Amiral, H. A., *et al.* 2022. Pembuatan Aplikasi Manajemen Penjualan Berbasis Web Toko Artha Mulia Pamenang. In *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), h. 206-214.
- [2] Hendriyati, L., dan Santoso, I. B. 2021. Strategi Pemasaran Food and Beverage

Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Cavinton Hotel Yogyakarta, Indonesia. *Journal of Tourism and Economic*, 4(1), h. 60-72.

[3] Hidayat, R. (2017). Aplikasi Penjualan Jam Tangan Secara Online Studi Kasus: Toko JAMBORESHOP. *Jurnal Teknik Komputer*, 3(2), h. 90-96.

[4] Jayanti, K. F., et al. 2022. Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan, Promosi Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Jasa Pengiriman Barang Jne Di Besuki. *Relasi: Jurnal Ekonomi*, 18(1), h. 182-191.

[5] Khairunnisa, H. 2022. RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEGIATAN EKSTRA KURIKULER DI SMP NEGERI 6 BINJAI. Skripsi diterbitkan. MEDAN: Program Studi Sistem Komputer.

[6] Komarudin, R., dan Noor, R. R. 2017. Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 13(1), h. 12-20.

[7] Muhtadin, M., & Ardi, Y. M. (2018). Aplikasi Web Pembelian Bahan Baku di PT. Matra Roda Piranti Cibitung. *Jurnal Sistem Informasi*, 7(2), 495080.

[8] Oktavian, F. A. 2019. *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Komputer Berbasis Web (Studi Kasus: Antasari Comp Kota Mojokerto)*. Skripsi diterbitkan. SURABAYA: Institut Bisnis dan Informatika STIKOM SURABAYA.

[9] Purnama, J. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Penerimaan Siswa Baru Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW)(Studi Kasus: SMA Negeri 01 Kalirejo). *Jurnal Sistem Informasi*, 4(1). h. 237.

[10] Purnomo, H. (2016). Sistem Informasi Customer Relation Management Berbasis Web Pada Isp (Studi Kasus: Pt. Nusantara Tamamultimedia). *Jurnal Teknologi Informasi: Teori, Konsep, dan Implementasi*, 7(1), h. 19.

[11] Riyanto, A., D., dan Ma'aruf, I. 2014. Perancang Sistem Informasi Penjualan Komputer Berbasis Web. *Jurnal Probisnis*, 7(1), h. 47-57.

[12] Rosa dan Shalahuddin M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika

[13] Sany, E., dan Kurniawan, Y. 2023. Penerapan E-Commerce Pada Usaha Batik Jambi Pada Toko Batik Duo Serangkai. *Jurnal Akademika*, 15(2), h. 84-90.