

Rancang Bangun Sistem *E-Commerce* Dengan Menerapkan B2C Model Pada Mumyclothes Store

Wayan Ahmad Denny¹⁾, Ari Yanti Rahmadhani²⁾

¹⁾Informatika

*) Email : wayanahmaddenny@gmail.com

Abstrak

Teknologi informasi berbasis internet dapat menjadi salah satu cara untuk menghadapi persaingan didunia bisnis seiring dengan semakin dikenal dan berpengaruhnya internet ditengah masyarakat. perusahaan menggunakan *website E-Commerce* untuk memperluas pemasaran. Mumyclothes Store merupakan bisnis yang bergerak dibidang penjualan produk *fashion* dan aksesoris. Mumyclothes menyediakan berbagai macam produk seperti kaos, tas, jeans, kemeja, sweater dan sepatu. Selama ini proses pelaksanaan bisnis pada Mumyclothes masih dilakukan semua dengan manual seperti penjualan dan pemasaran produk pada toko konvensional. Dalam meningkatkan operasional kerja dan layanan bagi pelanggan Mumyclothes maka dirancanglah sebuah Sistem Informasi *E-Commerce* dengan model B2C (*Business to Customer*) pada Mumyclothes Store. Sistem ini dibangun dengan menggunakan metode pengembangan Extreme Programming, bahasa pemrograman PHP, database Mysql, pengujian menggunakan Blackbox testing dan Webquality 4.0. Berdasarkan penilaian responden menunjukkan website Mumyclothes mendapatkan nilai pada dimensi *Usability* rata-rata sebesar 3,57, *Information Quality* 3,59 dan *Service Interaction* 3,52 yang dapat diartikan responden sangat puas terhadap website *Mumyclothes* yang telah dibangun.

Kata Kunci: *Smart Tour*, Sistem Informasi, *Jasa Tour*, Travel

PENDAHULUAN

Pentingnya teknologi informasi dalam bisnis tidak diragukan lagi. Banyak perusahaan berkeinginan untuk mengubah perusahaannya menjadi pembangkit daya (*power house*), melalui berbagai investasi besar dalam *E-Business*, *E-Commerce* dan usaha teknologi informasi (Jamra et al., 2020; Juniansyah et al., 2020). Mengelola sistem dan teknologi informasi yang mendukung proses bisnis modern perusahaan adalah tantangan besar untuk para praktisi bisnis (Husna et al., 2021; Novita et al., 2020). Semua merupakan salah satu dampak dari perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga berkembang disegala sektor, tidak terkecuali disektor perdagangan.

Teknologi informasi berbasis internet dapat menjadi salah satu cara untuk menghadapi persaingan didunia bisnis seiring dengan semakin dikenal dan berpengaruhnya internet ditengah masyarakat (Dwinta, 2017). *E-Commerce* dapat didefinisikan sebagai penggunaan jaringan komputer yaitu internet untuk membeli dan menjual produk, layanan, informasi dan komunikasi atau sebagai suatu kegiatan yang memberikan nilai tambah kepada

pelanggan bisnis dan konsumen (Pasha & Suryani, 2017; Sari et al., 2021). Dengan fleksibilitasnya, *E-Commerce* dapat mengefektifkan konsumen untuk memperoleh informasi tentang barang atau jasa yang dibutuhkan, memangkas biaya pemasaran, biaya operasional organisasi, memperluas pangsa pasar dan mitra bisnis serta meningkatkan layanan dan juga meningkatkan kemampuan bisnis organisasi atau perusahaan untuk berkompetisi dengan organisasi atau perusahaan lain (Juniansyah et al., 2020; Putra, 2020).

Mumyclothes *Store* merupakan bisnis yang bergerak dibidang penjualan produk fashion dan aksesoris. Mumyclothes merupakan bisnis yang memproduksi produknya sendiri mulai dari mendesain produk, lalu menjual produknya kepada konsumen akhir (*end user*) atau disebut dengan B2C (*Business to Costumer*). Selama ini proses pelaksanaan bisnis pada Mumyclothes masih dilakukan semua dengan manual seperti penjualan dan pemasaran produk pada toko konvensional. Bahwa dengan membangun sistem informasi *E-Commerce* berbasis website dapat memudahkan pihak manajemen toko dalam mengelola data penjualannya dikarenakan memiliki database yang terintegrasi dengan internet serta sudah terkomputerisasi dengan baik dan tentunya sangat memudahkan untuk pelanggan dalam melihat barang-barang yang dijual Mumyclothes *Store* tanpa harus pergi ke toko dikarenakan pembelian barang dapat dilakukan secara *online* (Huda & Fernando, 2021; Indrayuni, 2019).

KAJIAN PUSTAKA

Perancangan

Perancangan adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik (Putra et al., 2009; Rahmanto, 2021). Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisis kedalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada (Sintaro, 2020).

Sistem

Sistem dapat di definisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen (Borman et al., 2017). Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat di definisikan

sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu (Kurniawan & Susanto, 2019; Phelia & Sinia, 2021). Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa sistem adalah suatu kumpulan dari suatu proses yang saling memiliki ketergantungan dan memiliki suatu tujuan tertentu (Damayanti, 2020; Nugroho et al., 2021).

Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Untuk dapat berguna, maka informasi harus didukung oleh tiga pilar sebagai berikut: tepat kepada orangnya atau relevan (*relevance*), tepat waktu (*timeless*) dan tepat nilainya atau akurat (*accurate*). Keluaran yang tidak didukung oleh ketiga pilar ini tidak dapat dikatakan sebagai informasi yang berguna, tetapi merupakan sampah (*garbage*) (Kurniawati & Ahmad, 2021).

Sistem Informasi

Sistem informasi dapat diartikan sebagai sistem yang menghasilkan output berupa informasi yang berguna bagi tingkatan manajemen (Wantoro & Alkarim, 2016). Untuk memahami pengertian sistem informasi, harus dilihat keterkaitan antara data dan informasi sebagai entitas penting pembentuk sistem informasi (Budiman et al., 2019; Riswanda & Priandika, 2021). Panduan berasal dari kata dasar pandu. Panduan adalah sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Panduan memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga panduan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Secara umum panduan ditelaah sebagai petunjuk jalan atau pengiring dan juga dapat didefinisikan sebagai petunjuk (Napianto et al., 2017; Sugirianta et al., 2019).

Konsep Dasar E-Commerce

E-Commerce dapat didefinisikan sebagai penggunaan jaringan komputer yaitu internet untuk membeli dan menjual produk, layanan, informasi dan komunikasi atau sebagai suatu

kegiatan yang memberikan nilai tambah kepada pelanggan bisnis dan konsumen (Damayanti & Sumiati, 2018; Ichsan et al., 2020).

Website

Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk digital, baik berupa teks, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet (Riskiono & Pasha, 2020a; Ulum & Muchtar, 2018).

UML (*Unified Modeling Language*)

UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan (Ernain et al., 2011). Oleh karena itu penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek. Salah satu pemodelan yang saat ini paling banyak digunakan adalah UML. UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Pasha, 2017; Samsugi & Silaban, 2018; Saputra et al., 2020).

Analisis PIECES

Analisis PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency, dan services*) merupakan panduan untuk mengidentifikasi masalah dengan melakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan (Riskiono & Pasha, 2020b). Hasil analisis PIECES adalah dokumen kelemahan sistem lama yang menjadi rekomendasi untuk *maintenance-maintenance* yang harus dibuat pada sistem yang akan dikembangkan : *Performance* (kinerja), peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) sistem yang baru sehingga menjadi lebih efektif, *Information* (informasi), peningkatan terhadap kualitas informasi yang disajikan, *Economy* (ekonomis), peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan-keuntungan atau penurunan-penurunan biaya yang terjadi, *Efficiency* (efisiensi), peningkatan terhadap efisiensi operasi. Efisiensi

berbeda dengan ekonomis, *Services* (pelayanan), peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem (Ahdan et al., 2018; Budiman et al., 2021).

Black Box Testing

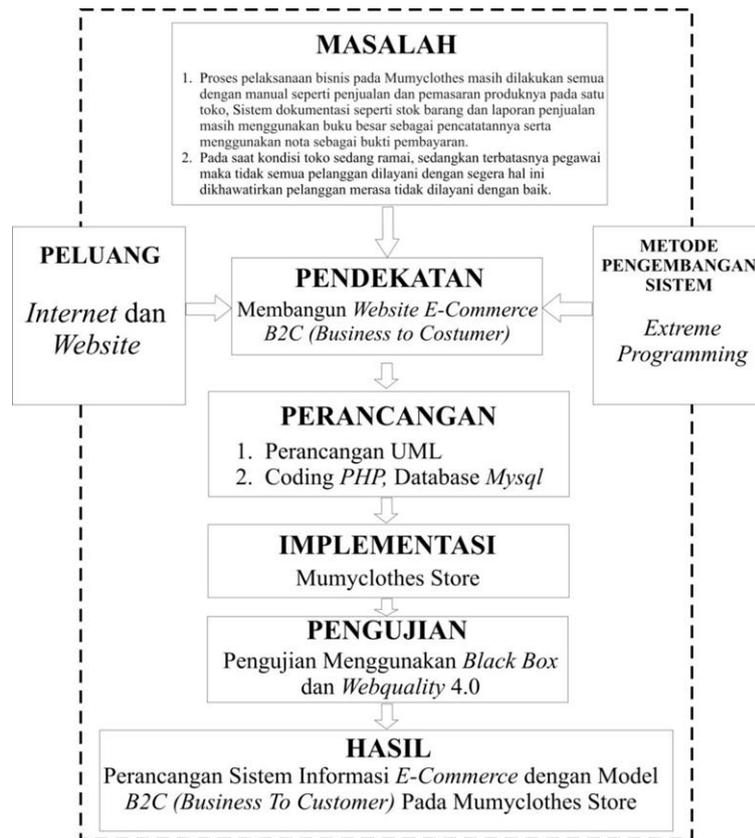
Black box testing adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program (Ashari, 2019; Puspaningrum, 2017). Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan (Amanda, 2017; Ashari, 2019).

Web Quality 4.0

Webqual merupakan salah satu metode atau teknik pengukuran kualitas *website* berdasarkan persepsi pengguna. *Webqual* mulai dikembangkan sejak tahun 1998, yaitu *Webqual* versi 1.0 (Andrian, 2021). Pada *Webqual* versi 1.0 ditekankan pada kualitas informasi sebuah *website*. *Webqual* versi 2.0 merupakan perbaikan dari *Webqual* versi 1.0, dimana pada versi 2.0 ditambahkan aspek kualitas interaksi pengguna dalam pengukuran kualitas *website* dengan mengadopsi *SERVQUAL*. *Webqual* versi 3.0, kualitas sebuah *website* dibagi menjadi 3 area, yaitu kualitas *site* (*site quality*), kualitas informasi (*information quality*) dan kualitas layanan interaksi pengguna (*service interaction quality*). Pada *Webqual* versi 4.0, aspek kualitas *site* (*site quality*) digantikan dengan usability. Perubahan aspek tersebut dikarenakan usability menekankan sisi persepsi pengguna, bukan dari sisi pengembang. Pada *Webqual* versi 4.0, dimensi usability mengacu pada literatur interaksi manusia dan komputer (*human computer interaction*) dan *Web usability* (Jupriyadi & Prabowo, 2017; Riskiono & Reginal, 2018; Susanto & Ramadhan, 2017)

METODE

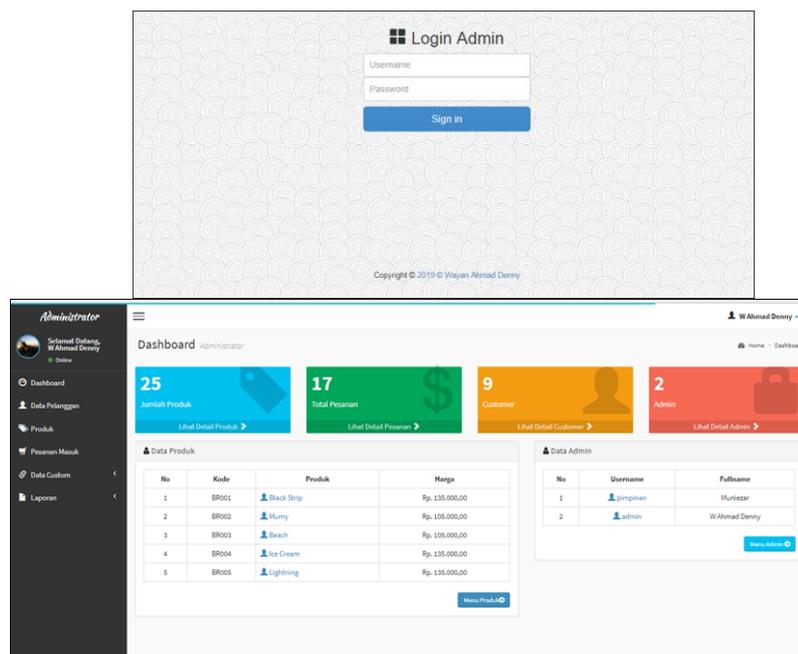
Kerangka pemikiran adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan (Sofa et al., 2020). Maka kerangka pemikiran yang digunakan dapat ditinjau pada gambar 1 berikut :



Gambar 1 Kerangka pemikiran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Interface



Gambar 2 Tampilan Login Admin Dan Dashboard Admin

Pelanggan Administrator

Cari pelanggan berdasarkan nama atau alamat

[Cari Data](#) [Refresh](#)

Data Customer

No	Nama Pelanggan	Alamat	No Telepon	Email	Username	Password	Aksi
1	Ali Imran	Jl. Pahoman no 6	081212345678	imran@gmail.com	ali	b42a699d7969152226fb2f4d6137d93c1c0b	
2	Dwi Ayu	Jualang, hutan kira	081212345678	tuti@gmail.com	tuti	3d11e156ce12f6ec9720e884d8fa954ac141bc7f	
3	Gusti Amalia	Padang cermin, pesawaran	081212345678	gusti@gmail.com	gusti	87a18fb14b9d4ac8d063a7ba503e5af2e4659d	
4	Agus Roni	Jl. untung surupati no 5	081212345678	agus@gmail.com	agus	0525885569b6a150db69f19042f11b020b4702	
5	Aprilia Prasasti	Jl. Panglima Polim No, 4	081212345678	april@gmail.com	april	8fa8a3c2de612bc6cc7e5f51f471f54ac1b1c09	
6	Raushan Fikri	Teluk Betung Selatan	081212345678	fikri@gmail.com	fikri	fea9b9237f93a896ea4f85bb13ce352c3cebb3	
7	Rizki Oktavian	Kruki Pesisir Barat	081212345678	rizki@gmail.com	rizki	950dca8816a8e452b980cb20d042c4d597180	
8	Astrini Adeswari	Way Halim	081212345678	astrini@gmail.com	astrini	1ed7653754481e7e262c4657537f936b09621a86	
9	W Ahmad Denny	GG, Revok	082167610707	dennyway88@gmail.com	denny	d9e488069ca966ba998402d6c8eeb0d3eeeb0f	

Gambar 3 Tutorial Menu Data Produk

Data Pesanan Masuk Administrator

Cari berdasarkan no pesanan atau kode pelanggan

[Cari Data](#) [Refresh](#)

Data Pesanan Masuk

No	No Pesanan	Pelanggan	Tanggal Pesanan	Bukti Pembayaran	Status Pembayaran	Status Pesanan	Total	Aksi
1	20082019153212	PL001	2019-09-20	---	Belum Dibayar	Terbatal	Rp. 113.000,00	
2	19082019223148	PL001	2019-08-19		Sudah Dibayar	Pesanan Silakan	Rp. 218.000,00	
3	19082019223026	PL004	2019-08-19	---	Belum Dibayar	Terbatal	Rp. 115.000,00	
4	19082019211744	PL002	2019-07-27		Sudah Dibayar	Selesai	Rp. 113.000,00	
5	19082019211326	PL009	2019-07-25		Sudah Dibayar	Selesai	Rp. 236.000,00	
6	19082019210916	PL008	2019-07-19		Sudah Dibayar	Selesai	Rp. 143.000,00	
7	19082019210343	PL007	2019-07-19		Sudah Dibayar	Selesai	Rp. 115.000,00	

Detail Pesanan Masuk Administrator

Nomor Pesanan : 20082019153212

No	Kode Produk	Nama Produk	Size	Qty	Jumlah
1	BR029	Skate	L	1	Rp. 105.000,00

Kurir : Jalur Nugraha Ekakurir (JNE)
 Ongkos Kirim : Rp. 8.000,00
 Alamat Pengiriman : GG, Revok
 No. Telepon : 082167610707

Total bayar Rp. 113.000,00

[Kembali](#)

Gambar 4 Tampilan Data danDetail Pesanan Masuk

No	No PO	Tanggal Pesanan	Kode Pelanggan	Foto Costum	Keterangan	Harga	Bukti Transfer	Status	Aksi
1	19082019212126	2019-08-19	PL002		Ukuran : M = Spcs Lengan Pendek L = Spcs Lengan Panjang	Rp. 0,00	---	Bekas di Bayar	
2	30072019191730	2019-07-30	PL001		Ukuran : M = Spcs Lengan Pendek L = Spcs Lengan Panjang	Rp. 750.000,00	---	Bekas di Bayar	

Gambar 4 Tampilan Data Custom

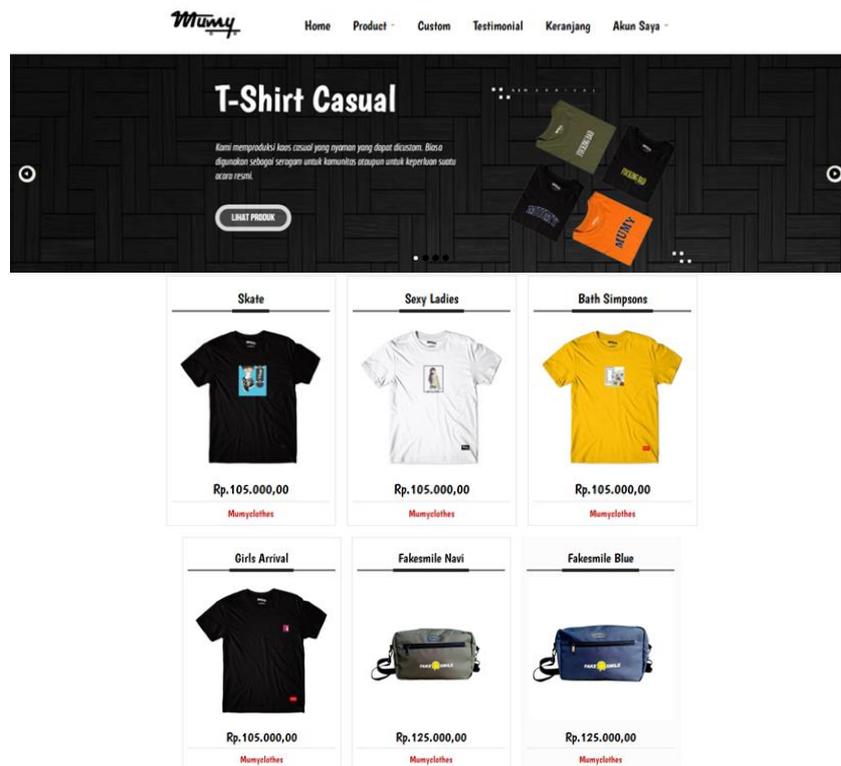
No	Kode	Nama Produk	Harga
1	BR001	Black Strip	Rp. 135.000,00
2	BR002	Mummy	Rp. 105.000,00
3	BR003	Beach	Rp. 105.000,00
4	BR004	Ice Cream	Rp. 135.000,00
5	BR005	Lightning	Rp. 135.000,00

Mummy **LAPORAN PENJUALAN PRODUK MUMYCLOTHES**
 Telepon : +62821 - 6761 - 0707
 Jl. RE Martadinata no. 15 kampung Palembang kel. Pesawahan, kec. Teluk betung selatan kota Bandar lampung

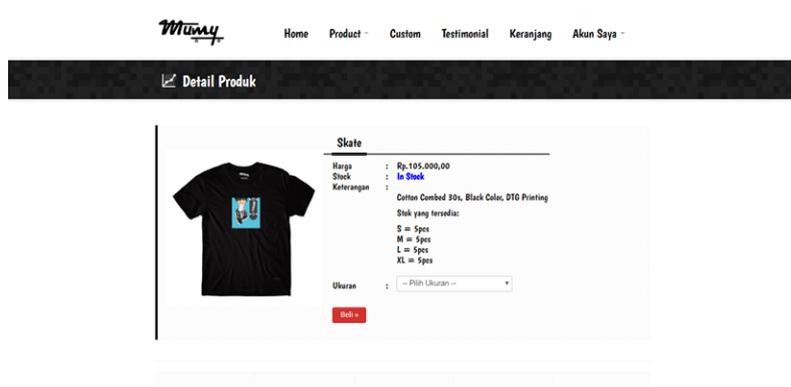
Report Filter Penjualan Periode: 01-09-2019 s/d 30-09-2019

NO	No Pesanan	Pelanggan	Kode Barang	Nama Barang	Kategori	Size	Qty	Jumlah	Ongkos Kirim	Total Harga
1	07092019113500	PL002	BR029	Skate	T-Shirt	L	1	Rp. 105,000	Rp. 8,000	Rp. 225,500
			BR025	Fakesmile Navi	Bag		1	Rp. 112,500		
2	07092019121407	PL005	BR027	Bath Simpsons	T-Shirt	M	1	Rp. 105,000	Rp. 8,000	Rp. 113,000
3	07092019121616	PL007	BR028	Sexy Ladies	T-Shirt	L	2	Rp. 210,000	Rp. 8,000	Rp. 218,000
4	07092019121936	PL006	BR025	Fakesmile Navi	Bag		1	Rp. 112,500	Rp. 16,000	Rp. 446,000
			BR026	Girls Arrival	T-Shirt	XL	1	Rp. 105,000		
			BR021	Denim Black	Pants	31	1	Rp. 212,500		
5	07092019122151	PL004	BR018	Beach	Sweater	L	1	Rp. 225,000	Rp. 10,000	Rp. 235,000
6	07092019122239	PL003	BR027	Bath Simpsons	T-Shirt	L	2	Rp. 210,000	Rp. 8,000	Rp. 218,000
7	07092019122610	PL002	BR023	Fakesmile art	Bag		1	Rp. 125,000	Rp. 8,000	Rp. 133,000
8	08092019000513	PL001	BR023	Fakesmile art	Bag		1	Rp. 125,000	Rp. 20,000	Rp. 355,000
			BR029	Skate	T-Shirt	L	2	Rp. 210,000		
9	08092019000642	PL001	BR028	Sexy Ladies	T-Shirt	L	1	Rp. 105,000	Rp. 8,000	Rp. 218,000
			BR028	Sexy Ladies	T-Shirt	M	1	Rp. 105,000		
Total Seluruh										Rp. 2,161,500

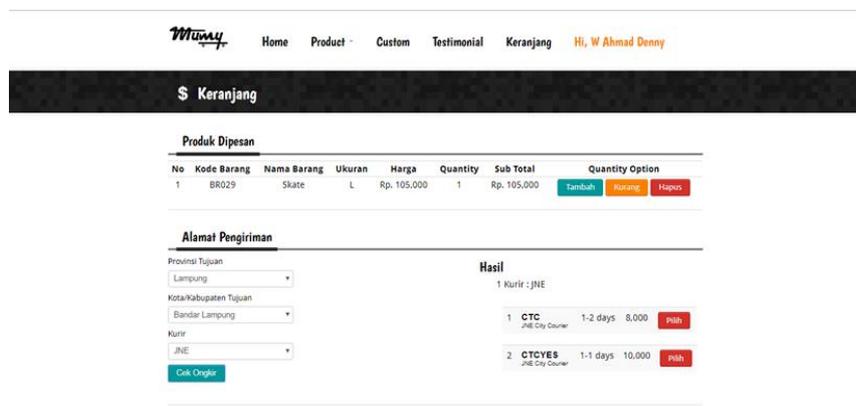
Gambar 5 Tampilan Laporan Penjualan



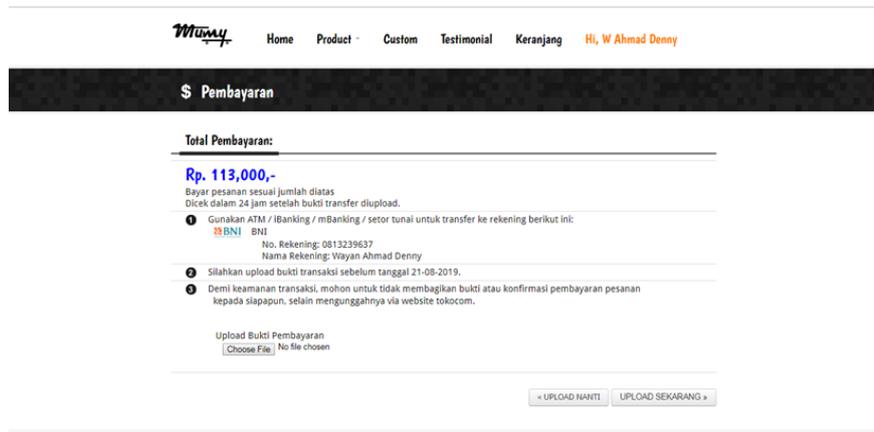
Gambar 6 Tampilan Halaman Utama



Gambar 7 Tampilan Detail Produk



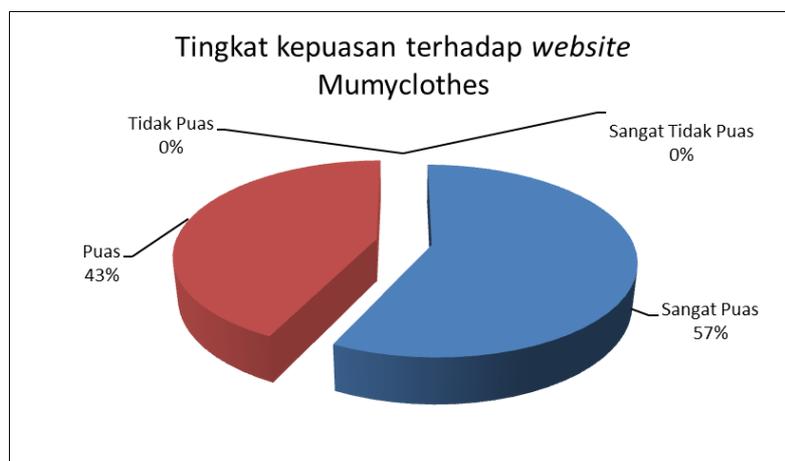
Gambar 8 Tampilan Keranjang Belanja



Gambar 9 Tampilan Pembayaran

Pengujian Sistem

NO	DIMENSI	RATA – RATA	INTERPRETASI
1	<i>Usability</i>	3.57	Sangat Puas
2	<i>Information Quality</i>	3.59	Sangat Puas
3	<i>Service Interaction</i>	3.52	Sangat Puas



Dari hasil pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode *Webqual 4.0* diperoleh hasil bahwa 57% pengguna atau responden merasa sangat puas, 43% responden puas, 0% responden untuk tidak puas dan sangat tidak puas. Dalam dimensi *webqual 4.0* yaitu *usability*, *information quality* dan *service interaction* mendapatkan hasil sangat puas.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan Sistem Informasi *E-Commerce* dengan Model *B2C (Business to Customer)* pada Mumyclothes dengan menggunakan metode pengembangan *Extreme*

Programming (XP) yang dimulai dari *planning, design, coding dan testing*. Sistem yang telah dibangun dapat memberikan peningkatan pelayanan terhadap calon pelanggan atau pelanggan tetap Mumyclothes Store.

Pada pengujian kualitas *website E-Commerce* dengan Model *B2C (Business to Customer)* pada Mumyclothes digunakan pengujian *Webquality 4.0* yang merupakan salah satu metode atau teknik pengukuran kualitas *website* berdasarkan persepsi pengguna akhir yang terdiri dari dimensi *usability, information quality dan service interaction quality*. Dari hasil pengujian yang didapatkan dari 7 responden bahwa dalam dimensi *webqual 4.0* yaitu *usability, information quality dan service interaction* mendapatkan hasil sangat puas terhadap *website* Mumyclothes.

REFERENSI

- Ahdan, S., Firmanto, O., & Ramadona, S. (2018). Rancang Bangun dan Analisis QoS (Quality of Service) Menggunakan Metode HTB (Hierarchical Token Bucket) pada RT/RW Net Perumahan Prasanti 2. *Jurnal Teknoinfo*, 12(2), 49–54.
- Amanda, D. (2017). *PENGUJIAN KEPUASAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING ANTARA PENGARUH KEPERCAYAAN DAN ATRIBUT PRODUK TABUNGAN BATARA IB TERHADAP LOYALITAS NASABAH (STUDI PADA PT. BANK TABUNGAN NEGARA (PERSERO) TBK, KANTOR CABANG SYARIAH PALEMBANG).*[SKRIPSI]. UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- Ashari, D. P. (2019). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENGUJIAN KELAYAKAN ANGKUTAN UMUM MENGGUNAKAN METODE ANALITYCAL HIERARCHY PROCESS (Decision Support System For Testing Feasibility Of Public Transport Using Analytical Hierarchy Process Method)*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Borman, R. I., Rosidi, A., & Arief, M. R. (2017). Evaluasi penerapan sistem informasi manajemen kepegawaian (simpeg) di badan kepegawaian daerah kabupaten pamekasan dengan pendekatan human-organization-technology (hot) fit model. *Respati*, 7(20).

- Budiman, A., Sucipto, A., & Dian, A. R. (2021). Analisis Quality of Service Routing MPLS OSPF Terhadap Gangguan Link Failure. *Techno. Com*, 20(1), 28–37.
- Budiman, A., Wahyuni, L. S., & Bantun, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 24–30.
- Damayanti, D. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM PENGUKURAN KESELARASAN TEKNOLOGI DAN BISNIS UNTUK PROSES AUDITING. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 92–97.
- Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- Dwinta, H. (2017). *PENGARUH BAURAN PEMASARAN TERHADAP MINAT MEMBELI BARANG ONLINE: STUDI KASUS MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM UIN RADEN FATAH PALEMBANG.[SKRIPSI]*. UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
- Ernain, E., Rusliyawati, R., & Sinaga, I. (2011). Sistem Pendukung Keputusan Pembiayaan Mikro Berbasis Client Server Studi Kasus Pada Perusahaan Pembiayaan Bandar Lampung. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Huda, A. M. S., & Fernando, Y. (2021). E-TICKETING PENJUALAN TIKET EVENT MUSIK DI WILAYAH LAMPUNG PADA KARCISMU MENGGUNAKAN LIBRARY REACTJS. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 96–103.
- Husna, N., Novita, D., Kharisma, O., Ayuning, N. W., & Mundarsih, M. (2021). Income and Net Profit of Culinary MSMEs in Bandar Lampung Before and After Using Fintech Payments. *Jurnal Manajemen dan Bisnis (Performa)*, 18(1), 14–18.
- Ichsan, A., Najib, M., & Ulum, F. (2020). Sistem Informasi Geografis Toko Distro Berdasarkan Rating Kota Bandar Lampung Berbasis Web. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(2), 71–79.
- Indrayuni, E. (2019). Klasifikasi Text Mining Review Produk Kosmetik Untuk Teks

- Bahasa Indonesia Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.1>
- Jamra, R. K., Anggorojati, B., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2020). Systematic Review of Issues and Solutions for Security in E-commerce. *2020 International Conference on Electrical Engineering and Informatics (ICELTICs)*, 1–5.
- Juniansyah, B. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1), 41–46.
- Jupriyadi, J., & Prabowo, R. (2017). Implementasi Owncloud Sebagai Private Storage Berbasis Web Pada Perguruan Tinggi Xyz. *Prosiding Semnastek*.
- Kurniawan, I., & Susanto, A. (2019). Implementasi Metode K-Means dan Naïve Bayes Classifier untuk Analisis Sentimen Pemilihan Presiden (Pilpres) 2019. *Eksplora Informatika*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v9i1.237>
- Kurniawati, R. D., & Ahmad, I. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN KELAYAKAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 74–79.
- Napianto, R., Utami, E., & Sudarmawan, S. (2017). VIRTUAL PRIVATE NETWORK (VPN) PADA SISTEM OPERASI WINDOWS SERVER SEBAGAI SISTEM PENGIRIMAN DATA PERUSAHAAN MELALUI JARINGAN PUBLIK (STUDI KASUS: JARINGAN TOMATO DIGITAL PRINTING). *Respati*, 7(20).
- Novita, D., Husna, N., Azwari, A., Gunawan, A., Trianti, D., & Bella, C. (2020). Behavioral Intention Toward Online Food Delivery (OFD) Services (the study of consumer behavior during pandemic Covid-19). *Jurnal Manajemen dan Bisnis (Performa)*, 17(1), 52–59.
- Nugroho, N., Napianto, R., & Adithama, G. (2021). Pengembangan Sistem E-Procurement Pada SMK Yadika Baturaja Dengan Pendekatan Extreme Programming. *Ainet: Jurnal*

Informatika, 3(1), 1–10.

Pasha, D. (2017). *Pengembangan Model Rantai Pasok Industri CPO Untuk Meningkatkan Produktifitas Dan Efisiensi Rantai Pasok Menggunakan Sistem Dinamik (Studi Kasus: Minyak Goreng di PT Tunas Baru Lampung)*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Pasha, D., & Suryani, E. (2017). Pengembangan Model Rantai Pasok Minyak Goreng Untuk Meningkatkan Produktivitas Menggunakan Sistem Dinamik pada PT XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 3(2), 116–128.

Phelia, A., & Sinia, R. O. (2021). Skenario Pengembangan Fasilitas Sistem Pengolahan Sampah Dengan Pendekatan Cost Benefit Analysis Di Kelurahan Kedamaian Kota Bandar Lampung. *Jurnal Serambi Engineering*, 6(1).

Puspaningrum, A. S. (2017). *Pengukuran Kesesuaian Fungsional Dengan Pendekatan Berorientasi Tujuan Pada Sistem Informasi Akademik (SIA) Berdasarkan Model Kualitas ISO/IEC 25010*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.

Putra, A. D., Suryono, R. R., & Darmini, D. (2009). Rancang bangun media pembelajaran TOEFL berbasis web. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.

Rahmanto, Y. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining dan Sistem Informasi*, 2(1), 24–30.

Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020a). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.

Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020b). Analisis Perbandingan Server Load Balancing dengan Haproxy & Nginx dalam Mendukung Kinerja Server E-Learning. *InComTech: Jurnal Telekomunikasi dan Komputer*, 10(3), 135–144.

Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour). *Jurnal Informasi dan Komputer*, 6(2), 51–62.

- Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.
- Samsugi, S., & Silaban, D. E. (2018). Purwarupa Controlling Box Pembersih Wortel Dengan Mikrokontroler. *Prosiding Nasional Rekayasa Teknologi Industri dan Informasi*, 13, 1–7.
- Saputra, R. A., Parjito, P., & Wantoro, A. (2020). IMPLEMENTASI METODE JECKSON NETWORK QUEUE PADA PEMODELAN SISTEM ANTRIAN BOOKING PELAYANAN CAR WASH (STUDI KASUS: AUTOSHINE CAR WASH LAMPUNG). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(2), 80–86.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA KONVEKSI SJM BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- Sintaro, S. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI INDONESIA. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57.
- Sofa, K., Suryanto, T. L. M., & Suryono, R. R. (2020). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka Kerja COBIT 5 Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 39–46.
- Sugirianta, I. B. K., Dwijaya Saputra, I. G. N. A., & Sunaya, I. G. A. M. (2019). Modul Praktek PLTS On-Grid Berbasis Micro Inverter. *Matrix: Jurnal Manajemen Teknologi dan Informatika*, 9(1), 19–26. <https://doi.org/10.31940/matrix.v9i1.1168>
- Susanto, E. R., & Ramadhan, F. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Perizinan Praktik Tenaga Kesehatan Menggunakan Framework Codeigniter Pada Dinas Kesehatan Kota Metro. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 55–60.
- Ulum, F., & Muchtar, R. (2018). Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Website Start-Up Kaosyay. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 68–72.
- Wantoro, A., & Alkarim, I. (2016). Aplikasi Pengendalian Persediaan Spare Part Traktor dengan Metode Buffer Stock dan Reorder Point (ROP) di Gudang Cabang Tanjung

Karang (Studi Kasus CV. Karya Hidup Sentosa Lampung). *Explore: Jurnal Sistem informasi dan telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*, 7(2).