



Perancangan *E-Commerce* Toko Kerupuk Udang Manda menggunakan *Framework Laravel*

Muhammad Aprizal^{1*}, Sepriano², Albet Triadi³

^{1,2,3}Prodi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi,
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Email: muhammadafrizal817@gmail.com, sepriano@uinjambi.ac.id,
albettriadi@uinjambi.ac.id

Korespondensi penulis: muhammadafrizal817@gmail.com*

Abstract : *E-commerce is all activities selling goods and services carried out through electronic media. Shrimp Cracker Shop, is a business that operates in the field of selling typical souvenirs. Currently, sales of goods are still carried out manually, namely by buyers coming directly to the shop or by purchasing by telephone. This type of research uses a descriptive method with a qualitative approach. This research provides an accurate description and explanation of the conditions or symptoms faced. The materials used in this research are data obtained from the results of interviews and later the results of the interviews can find out what needs are needed to build a website. System Design Methods in Designing a The system definitely requires modeling so that the results of the system design that you want to achieve can obtain maximum results. What the author uses is Unified Modeling Langue (UML). Which consists of use case diagrams, class diagrams, and activity diagrams. In this research the author uses the Rapid Application Development system development method. The software development method in this research uses the Rapid Application Development (RAD) model system development method. After the design is carried out, the researcher draws conclusions namely the e-commerce design of the Manda Shrimp Cracker Shop was successfully created to help promotion and sales. The results of testing the Blackbox Testing software system were declared successful, and the feasibility test using a Likert scale resulted in a score of 93% (very feasible). Overall, the results were successful and in accordance with what was designed.*

Keywords: *E-Commerce, Laravel Framework, Online store, Blackbox*

Abstrak : *E-commerce adalah segala aktivitas penjualan barang maupun jasa yang dilakukan melalui media elektronik. Toko Kerupuk Udang Manda ini terletak di kecamatan niaph panjang, sebuah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan bahan oleh-oleh khas. Saat ini penjualan barang masih dilakukan dengan cara manual yaitu dengan cara pembeli datang langsung ke toko atau melalui pembelian melalui telepon Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini memberikan gambaran dan penjelasan yang tepat mengenai keadaan atau gejala yang dihadapi, Bahan yang digunakan penelitian ini adalah data-data yang didapat dari hasil wawancara dan nantinya hasil wawancara dapat mengetahui apa saja kebutuhan yang di perlukan untuk membangun website Metode Perancangan Sistem Dalam Merancang suatu sistem pastinya diperlukan pemodelan agar hasil dari perancangan sistem yang ingin dicapai dapat memperoleh sebuah hasil yang maksimal. Yang penulis gunakan adalah Unified Modeling Langue (UML). Yang terdiri dari usecase diagram, class diagram, dan Activity diagram Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem Rapid Application Development metode pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem model Rapid Application Development (RAD)Setelah dilakukan perancangan, maka peneliti menarik kesimpulan yaitu Perancangan e-commerce Toko Kerupuk Udang Manda berhasil dibuat untuk membantu promosi dan penjualan. Hasil pengujian sistem perangkat lunak Blackbox Testing dengan hasil yang dinyatakan berhasil, dan uji kelayakan menggunakan skala likert menghasilkan skor 93% (sangat layak). Secara keseluruhan memberikan hasil sukses dan sesuai dengan apa yang dirancang.*

Kata Kunci : *E-Commerce, Laravel Framework, Toko Online, Blackbox*

1. PENDAHULUAN

Di era sekarang ini semua kebutuhan sudah bisa di peroleh dengan cara yang mudah dan cepat karena di akibatkan oleh teknologi yang dari tahun ke tahun semakin canggih, contohnya dulu jika kita ingin membeli suatu barang atau makanan kita harus membeli langsung kepada penjual atau toko – toko yang tersedia. Tapi dengan teknologi yang semakin canggih dan ilmu pengetahuan yang semakin maju sekarang kita tidak perlu lagi atau tidak perlu susah karena sekarang sudah terdapat toko – toko yang menjual barang atau makanan melalui internet yaitu dengan cara E-Commerce atau yang biasa dikenal dengan toko online.

E-commerce adalah segala aktivitas penjualan barang maupun jasa yang dilakukan melalui media elektronik. Toko Kerupuk Udang, Jadi misalnya sebuah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan bahan oleh-oleh khas. Saat ini penjualan barang masih dilakukan dengan cara manual yaitu dengan cara pembeli datang langsung ke toko atau melalui pembelian via telepon. Tujuan dari rancang bangun sistem ini adalah untuk membantu mempermudah proses penjualan produk agar lebih efektif dan efisien.(

Napitupulu, Theo Yohanes 2017). E-Commerce adalah kegiatan jual beli atau transaksi yang menggunakan sarana media Elektronik, yang menjadi salah satu kemajuan teknologi (Rahmadani et al. 2020).

Masyarakat dapat terbantu dengan adanya aplikasi ini. Masyarakat tidak perlu lagi meluangkan waktu atau susah - susah datang ke tempat langsung untuk membeli sesuatu. (Fifit Alfiah, Rasyid Tarmizi, Aad Adyani Junidar 2020)

Keterbatasan pemasaran produk menjadi faktor kendala penjual di dalam meningkatkan omset sistem penjualan pengolahan penjualan yang kurang optimal, dan sulitnya menjangkau pelanggan serta pembuatan laporan yang masih manual menjadi suatu dampak yang buruk bagi pemilik toko sehingga laporan data penjualan produk menjadi terhambat (Penny Hendriyati 2021)

Toko kerupuk udang manda ini beralamat di lorong inul, jln. Agung, kec. Nipah panjang. Merupakan salah satu toko penjualan kerupuk udang yang ada di kec. Nipah panjang yang memiliki beberapa macam jenis kerupuk salah satunya udang dan ikan.

Dalam kegiatan yang diterapkan Di Toko Kerupuk Udang Manda masih menggunakan pelanggan tiba ke rumah secara langsung atau menggunakan telepon dan pencatatan masih menggunakan nota yang di kumpulkan dan di catat kembali ke dalam pembukuan sebagai pencatatan transaksi harian, mingguan dan bulanan dengan rata-rata penjualan terjadi sekitar 5-15 transaksi per hari. Catatan tersebut dibutuhkan sebagai acuan

untuk penjualan barang berikutnya sehingga proses pengolahan data penjualan yang sering terjadi salah pencatatan nama barang dan harga jual, omset penjualan yang sulit meningkat secara signifikan dan pelanggan yang harus datang ketempat secara langsung membutuhkan waktu dan biaya.

Untuk mengatasi masalah yang timbul tersebut dibutuhkan sistem penjualan yang terkomputerisasi, terkomputerisasi yaitu perubahan dalam pengolahan data yang dulunya masih bersifat manual menjadi otomatis karena telah menggunakan komputer. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan sekaligus mengenalkan sistem yang terkomputerisasi berbasis web penjualan kerupuk udang dengan membuat dalam tulisan bentuk tugas akhir yang berjudul **“PERANCANGAN E- COMMERCE TOKO KERUPUK UDANG MANDA MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL”** Sistem pengelolaan penjualan kerupuk merupakan faktor penting yang harus dilakukan dan di kelola dengan baik dan benar.

Sistem pengelolaan penjualan kerupuk yang baik dapat membuat kegiatan usaha yang dilakukan menjadi lebih besar dan maju. Berhasil atau tidaknya suatu perusahaan, ditentukan oleh bagaimana sistem pengelolannya. Kerupuk udang menggunakan sistem penjualan online untuk memeberikan informasi tentang jenis kerupuk yang disukai oleh masyarakat. Dengan demikian masyarakat juga dapat memanfaatkan teknologi informasi internet dalam hal penjualan kerupuk. Cara mengelola dan manajemen usaha penjualan kerupuk yang baik adalah dengan melakukan pencatatan dan pembukuan yang baik. Namun yang lebih baik lagi apabila pencatatan tersebut menggunakan program atau aplikasi yang mampu membuat pencatatan informasi pembukuan lebih cepat, sistem informasi kerupuk inilah yang menjadi program pencatatan pembukuan kerupuk yang paling baik. Sistem informasi pengelolaan ini juga dinilai lebih efisien dalam pemanfaatan mengurangi biaya pengeluaran untuk pemasaran (Handika Prasetya).Melihat sistem yang sedang berjalan masih dengan metode yang lama, dimana calon penumpang harus mendatangi loket PO Jambi Transport untuk mendapatkan informasi, sehingga calon penumpang menjadi lama mendapatkan informasi karena adanya antrian calon penumpang dan pengolahan data penumpang. PO Jambi Transport juga masih bersifat manual dimana pihak loket masih melakukan pengolahan data secara tertulis, sehingga data yang dihasilkan tidak lengkap bahkan beberapa kali ada kesalahan pencatatan data, dan proses pengolahan data yang bisa dibbilang lama. Resiko ini semakin besar terasa jika calon penumpang tinggal jauh dari loket, misalnya dari Sabak, atau Kuala Tungkal.

Perancangan sistem E-Commerce khusus produk oleh-oleh khas Kec, nipah panjang memiliki fasilitas untuk menyimpan data pribadi member (anggota) dengan dilengkapi dengan username dan password untuk mengantisipasi penyalahgunaan oleh orang-orang yang tidak bertanggung-jawab. Sistem E-Commerce ini juga menyediakan fasilitas pembayaran melalui transfer bank dan Cash On Delivery.

Maka untuk memecahkan masalah tersebut, sangat di perlukan perancangan E-commerce (toko pejualan online) untuk mempermudah proses menjual belikan suatu produk memudahkan pencarian kerupuk udang, kerupuk ikan, serta mengetahui harga penjualan.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut (Donald Norman 2021), seorang desainer dan ahli psikologi kognitif, perancangan adalah proses yang melibatkan empat tahap utama: memahami, merencanakan, membangun, dan menguji. Perancangan tidak hanya terbatas pada produk fisik, tetapi juga dapat mencakup desain pengalaman pengguna (user experience) dan sistem kompleks. (John Buch & Gary Grudnitski) menyatakan bahwa Perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh.

Dari defenisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Perancangan adalah suatu proses yang melibatkan perencanaan, pemikiran dan penentuan keputusan untuk menciptakan atau mengembangkan suatu objek, sistem dan konsep.

E-Commerce adalah kegiatan jual beli atau transaksi yang menggunakan sarana media Elektronik, yang menjadi salah satu kemajuan teknologi (Rahmadani et al. 2020). e-commerce mengacu pada model bisnis yang memungkinkan untuk melakukan pembelian dan penjualan barang dan jasa melalui Internet. E-commerce sangat menguntungkan penggunanya, user dapat membeli apapun yang mereka inginkan tanpa harus keluar rumah.

(Ramdan 2022) Membagikan bahwa Jenis-Jenis e-commerce ada 4 yaitu:

a. Business-to-Business (B2B)

Business-to-Business (B2B), E-commerce ini biasanya terdiri dari transaksi elektronik barang dan jasa di mana barang atau jasa dikirimkan antar perusahaan. Perdagangan elektronik jenis business to business ini biasanya menggunakan email dan Electronic Data Interchange (EDI), yaitu suatu proses dimana data yang sangat terstruktur ditransfer dalam format standar yang telah dilepaskan dari satu sistem

komputer ke sistem komputer lain dalam bentuk elektronik.

b. Business-to-Consumer (B2C)

Business-to-Consumer (B2C) adalah jenis perdagangan elektronik yang melibatkan produsen dan konsumen. Jenis bisnis ini dinilai cenderung lebih mudah dan dinamis, tapi juga lebih menyebar secara tidak merata atau bisa terhenti.

c. Consumer-to-Consumer (C2C)

Pada jenis E-commerce ini transaksi akan dilakukan antar konsumen dengan konsumen yang melibatkan semua transaksi elektronik barang atau jasa. Umumnya, transaksi ini dilakukan oleh pihak ketiga yang menyediakan platform secara online untuk bertransaksi. Misalnya beberapa marketplace yang populer di Indonesia sekarang ini bisa disebut sebagai jenis business-to-consumer

d. Consumer-to-Business (C2B)

Consumer-to-Business (C2B) Adalah Jenis perdagangan elektronik di mana konsumen (end-use) menyediakan produk atau layanan ke suatu perusahaan. Jenis bisnis ini berbeda dengan B2C, di mana bisnis menghasilkan produk serta pelayanan konsumsi konsumen.

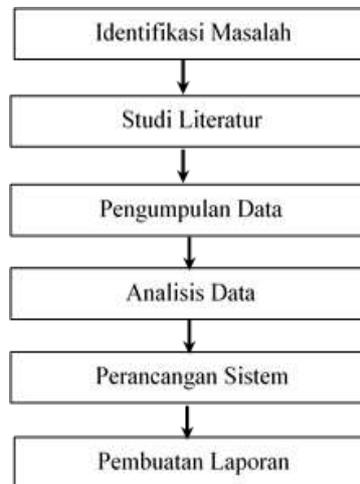
(Ramdan 2022) Keuntungan yang akan didapat apabila bertransaksi di E-commerce di antaranya :

- 1) Revenue Stream (Aliran Pendapatan) yang lebih menjanjikan, yang tidak bisa ditemukan di sistem transaksi tradisional.
- 2) Tidak memerlukan modal yang besar, bisa menurunkan Biaya operasional.
- 3) Fleksibilitas pemasaran dengan memanfaatkan berbagai platform online seperti media sosial dll.
- 4) Meningkatkan Pelanggan Loyalty, Meningkatkan Supplier management.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Generalisasi menurut Bogdan dan Biklen dalam Sugiyono (2020:7) metode penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data yang berbentuk kata-kata atau gambar-gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Data yang terkumpul setelah dianalisis selanjutnya dideskripsikan sehingga mudah dipahami oleh orang lain.

Dalam mempersiapkan pembuatan penelitian ini, diperlukan suatu susunan kerangka kerja terdiri dari berbagai tahapan secara jelas. Kerangka kerja ini didasarkan pada langkah-langkah digunakan untuk menjabarkan tahapan-tahapan yang dibutuhkan dalam menyelesaikan permasalahan yang akan diteliti.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Berikut penjelasan dari gambar 1 diatas : Prosedur tahap penelitian

- a) Identifikasi Masalah : Keterbatasan pemasaran produk menjadi kendala penjual di dalam meningkatkan omset sistem penjualan pengolahan penjualan yang kurang optimal, dan sulitnya menjangkau pelanggan serta pembuatan laporan yang masih manual menjadi suatu dampak yang buruk bagi pemilik toko sehingga laporan data penjualan produk menjadi terhambat.
- b) Studi Literatur : Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dengan cara mempelajari teori dan konsep dari literatur yang akurat dengan masalah penelitian yang terjadi, dimana peneliti banyak mencari data-data dari beberapa sumber buku dan website di internet yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Sehingga menghasilkan suatu informasi yang akan digunakan dalam penyelesaian penelitian. dimana penulis mencari penjelasan mengenai perancangan, sistem informasi, database, alat bantu pengembangan sistem dan alat bantu perancangan
- c) Pengumpulan Data : Pada tahap ini penulis akan melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi dan wawancara kepada objek penelitian untuk mendapatkan data dan informasi seputar promosi dan penjualan kepada penjual kerupuk udang yang ada di kec. nipah panjang
- d) Analisis Data : Pada tahap ini, penulis akan menganalisis data yang sudah didapatkan dari Objek Penelitian. Analisis ini bertujuan untuk mengkaji permasalahan yang

sedang terjadi dari data yang didapat dan mengkaitkannya dengan kebutuhan sistem informasi dalam proses pengambilan data yang akan dibangun. Dari data yang diambil tersebut, penulis akan mendeskripsikan kelengkapan dari sistem tersebut menggunakan pemodelan Unified Modelling Language (UML).

- e) Perancangan Sistem : Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem menggunakan model Waterfall (Air Terjun). Hal ini bertujuan untuk mengembangkan sistem –sitem berdasarkan permasalahan yang ada. Pada tahap ini metode, prosedur- prosedur dan konsep pekerjaan sesuai dengan aturan untuk mendapatkan suatu sistem infromasi yang benar.
- f) Pembuatan Laporan : Pada tahap pembuatan laporan, penulis membuat laporan akhir mengenai hasil penelitian yang di dalamnya memuat apa saja yang penulis lakukan dalam mencapai tujuan dan hasil penelitian tersebut.

Selanjutnya dilakukan pengumpulan data dengan 3 metode yaitu :

- Observasi, Wawancara, Studi Pustaka

Selanjutnya dilakukan pengembangan sistem dengan Metode Waterfall. Metode ini mempunyai 5 tahapan yaitu :

- 1) Analisis Kebutuhan Sistem (Requirements Definition)
- 2) Desain Sistem (System and Software Design)
- 3) Implementasi dan Pengujian Unit (Implementation and unit testing)
- 4) Pengujian Sistem (Integration and System Setting)
- 5) Operasi dan pemeliharaan (Operation and maintenance)

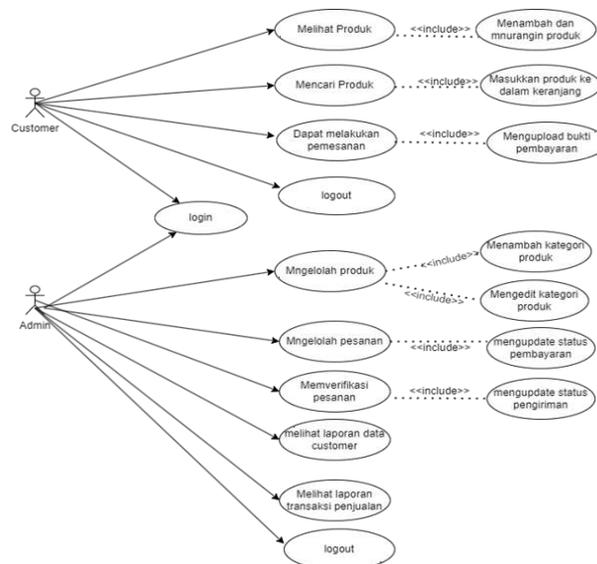
3. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1) Analisis Sistem

Spesifikasi kebutuhan dari sistem informasi *ticketing* bus di PO Jambi Transport ini yaitu :

- Halaman Admin
 - Admin dapat melakukan login
 - Admin dapat menambah kategori produk
 - Admin dapat mengedit kategori produk
 - Admin dapat menambah, edit dan menghapus produk
 - Admin dapat mengatur pesanan yang telah di lakukan oleh customer

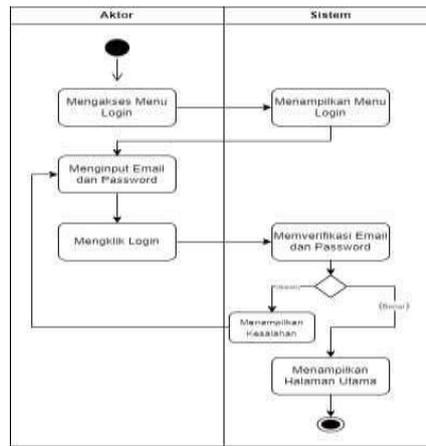
- Admin dapat mengupdate status pembayaran
- Admin dapat mengupdate status pengiriman
- Admin dapat melihat laporan data customer
- Admin dapat melihat laporan transaksi penjualan produk Toko Kerupuk Udang Manda
- Halaman User
 - Customer dapat melakukan Login
 - Customer dapat melihat produk dan detail produk apa saja yang ada pada E-Commerce Kerupuk Udang Manda
 - Customer dapat mencari produk
 - Customer dapat memasukan produk ke dalam keranjang
 - Customer dapat melakukan pemesanan produk pada E-Commerce Toko Kerupuk Udang
 - Setelah melakukan pemesanan, customer bisa langsung mentransfer uang sesuai dengan jumlah harga produk yang di pesan. Pembayaran dapat melakukan via transfer bank kepada Toko Kerupuk Manda dan mengupload bukti pembayaran Spesifikasi dari kebutuhan sistem informasi *ticketing* bus tersebut dibuatkan ke dalam bentuk usecase diagram seperti berikut :



Gambar 2. Usecase Halaman Admin dan User

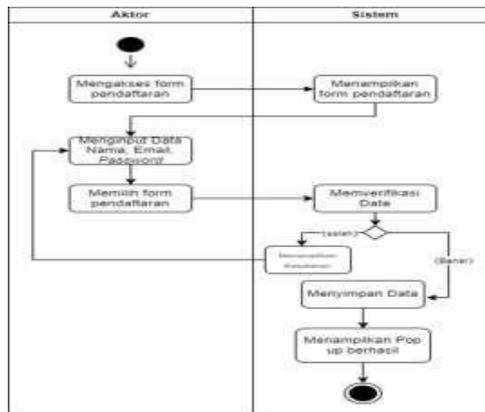
Setelah itu, dibuatkanlah diagram alur kerja atau proses bisnis sistem yang dibuat menggunakan activity diagram. Berikut beberapa activity diagram yang digambarkan dalam sebuah alur kerja sistem :

a) Activity Diagram Login (Admin dan User)

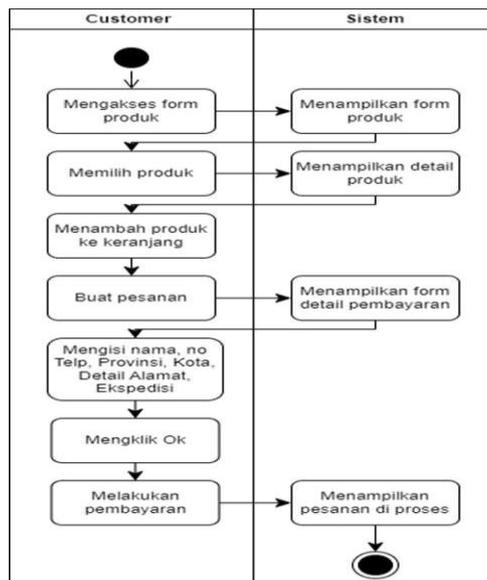


Gambar 3. Activity Diagram Login

b) Activity Diagram Registrasi (User)



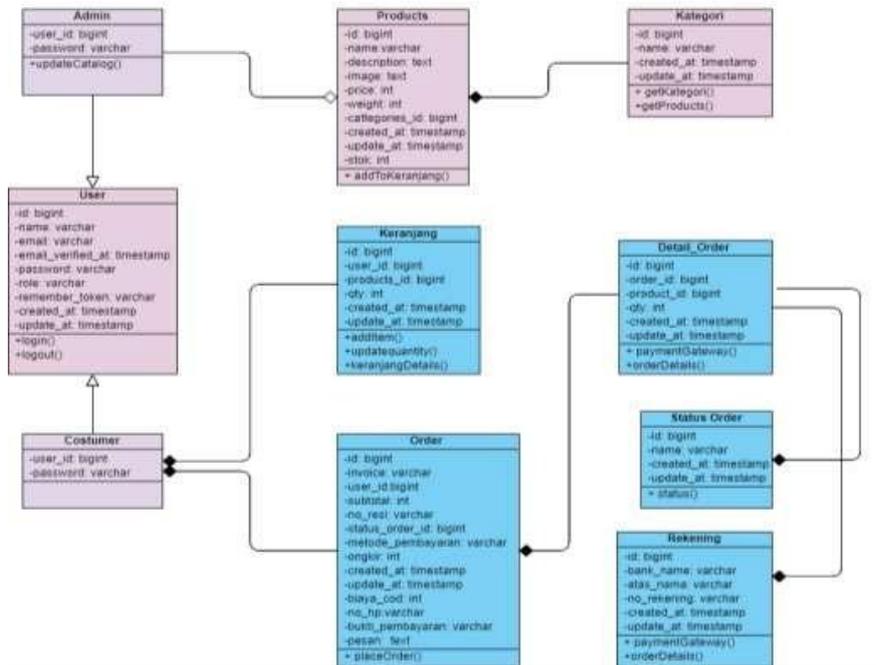
Gambar 4. Activity Diagram Registrasi Akun



Gambar 5. Activity Diagram Pemesanan Kerupuk

2) Perancangan Sistem

Perancangan sistem informasi *ticketing* ini menggunakan *Class Diagram* untuk menggambarkan alur jalan dari database yang dirancang.

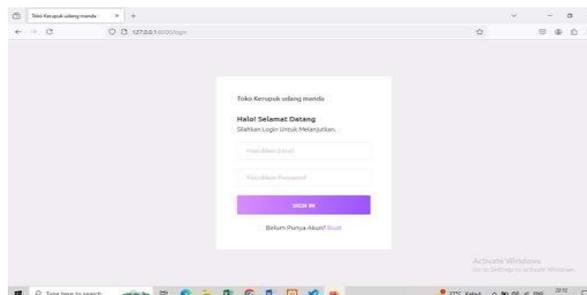


Gambar 6. Class Diagram

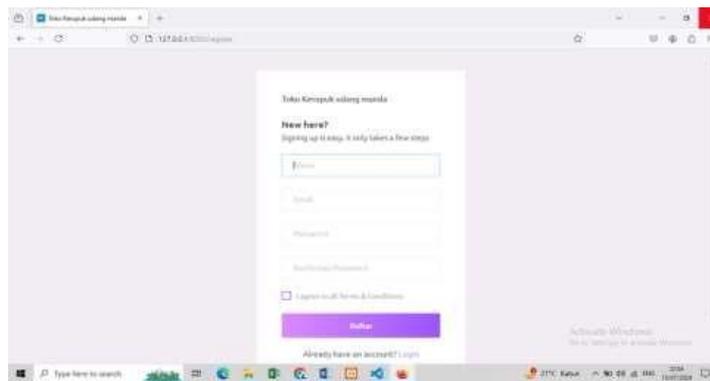
3) Hasil Perancangan Sistem

Hasil Perancangan Sistem ini ada beberapa tampilan implementasi sistem yang dibangun sebagai tindak lanjut dari perancangan interface dan dibuat untuk mempermudah admin dan user dalam menggunakan web.

- o Tampilan Menu Login



○ Tampilan Menu Registrasi



○ Tampilan Halaman Utama



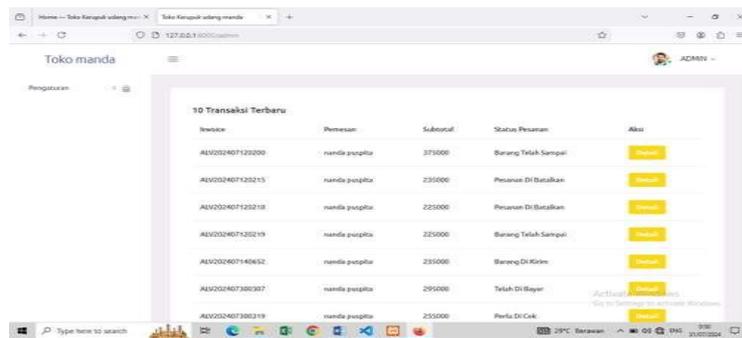
○ Tampilan Halaman Produk



○ Tampilan Halaman Detail Produk



○ Tampilan Menu Laporan Penjualan



Invoice	Pesanan	Subtotal	Status Pesanan	Aksi
ALV002407129200	manda puspita	375000	Barang Telah Sampai	Detail
ALV002407129213	manda puspita	235000	Pesanan Di Batalkan	Detail
ALV002407129218	manda puspita	225000	Pesanan Di Batalkan	Detail
ALV002407129219	manda puspita	225000	Barang Telah Sampai	Detail
ALV002407149632	manda puspita	235000	Barang Di Kirim	Detail
ALV002407300307	manda puspita	295000	Telah Di Bayar	Detail
ALV002407300319	manda puspita	255000	Perlu Di Cak	Detail

4. KESIMPULAN

Setelah dilakukan perancangan, maka peneliti menarik kesimpulan yaitu perancangan e-commerce toko kerupuk udang manda dibuat untuk membantu promosi dan penjualan.

Perancangan e-commerce toko kerupuk udang manda berbasis website dengan menggunakan frampwork laravel berhasil dibuat sebagai media untuk membantu mendapatkan informasi mengenai toko kerupuk udanag manda yang lebih efektif

Dalam proses perancangan e-commerce, terdapat beberapa saran yang mungkin dapat digunakan sebagai penyempurnaan lebih lanjut, yaituperancangan ini kedepannya diharapkan memiliki tampilan yang lebih menarik lagi untuk menarik pembeli, fitur pembayar otomatis, memiliki banyak pilihan metode pembayaran agar mempermudah dalam proses transaksi dan memiliki lebih banyak pilihan ekspedisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, D. A., Setiawati, D., & Bahtiar, A. R. (2022). Membangun website e-commerce di toko Sean Shoes menggunakan metode Rapid Application Development. *JITU: Journal Informatic*, 6(1), 1–8. <https://www.ejournal.uby.ac.id/index.php/jitu/article/view/634>
- Al Ghani, R., et al. (n.d.). Perancangan sistem informasi e-commerce berbasis website menggunakan metode Waterfall.
- Astuti, P. (2018). Penggunaan metode black box testing (Boundary Value Analysis) pada sistem akademik (SMK/SMA). *Faktor Exacta*, 11(2), 186–195.
- Fitri Alfiah, R., Tarmizi, R., & Junidar, A. A. (2020). Perancangan e-commerce untuk penjualan pakaian pada toko A&S. *Innovative Creative and Information Technology*, 1, 81.
- Napitupulu, T. Y. (2021). Perancangan website e-commerce dengan menerapkan metode Rapid Application Development (RAD) sebagai media pemasaran usaha kecil dan menengah

(UMKM) Kerupuk Atom khas Natuna Kepulauan Riau dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL (Tesis). Universitas Putra Indonesia YPTK.

Ningsih, S., & Handayani, T. (n.d.). Rancangan strategi pemasaran usaha mikro kecil menengah Kerupuk Multisari.

Prasetya, A. F., Sintia, & Putri, U. L. D. (2022). Perancangan aplikasi rental mobil menggunakan diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, 1(1), 14–18.

Pratidina, H., Santoso, H., & Prastawa, H. (2019). Perancangan sistem Hazard Analysis Critical Control Point (HACCP) dan sistem jaminan halal di UD Kerupuk Ikan Tenggiri Dua Ikan Jepara. *Industrial Engineering Online Journal*, 7(4). Retrieved from <https://onlinejournal.industrialengineering.com>

Rahmadani, N., Handayani, M., Rohminatin, R., & Putri, P. (2020). Pemanfaatan e-commerce bagi generasi milenial. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 3(2), 123–128.

Rivanthio, T. R. (2020). Perancangan website e-commerce Rikas Collection. *Tematik*, 7(2), 186–195.

Sari, I. P., et al. (2022). Perancangan sistem informasi penginputan database mahasiswa berbasis web. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(2), 106–110.

Setiyani, L. (2019). Pengujian sistem informasi inventory pada perusahaan distributor farmasi menggunakan metode black box testing. *Techno Xplore: Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 4(1), 20–27.

Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). Perancangan sistem informasi pemesanan tiket bus pada PO Handoyo berbasis online. *Jurnal Intra-Tech*. Retrieved from <https://academia.edu>

Suarantalla, R., Nugroho, F. A., & Hermanto, K. (2020). Perancangan pembangunan aplikasi pemesanan makanan berbasis Android pada rumah makan "Begawan Tepi Sawah." *Hexogan*. Retrieved from <https://jurnal.uts.ac.id>