

**RANCANG BANGUN PLATFORM E-COMMERCE PADA TUTUS  
BETTA FARM**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer ( S.Kom. )

Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer  
Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH :

**ALIEF BACHTIAR**

NPM : 2013030082

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA**  
**Universitas Nusantara PGRI KEDIRI**

**2024**

Skripsi oleh:

**ALIEF BACHTIAR**

NPM : 2013030082

Judul:

**RANCANG BANGUN PLATFORM E-COMMERCE PADA TUTUS  
BETTA FARM**

Telah Disetujui Untuk Dilanjutkan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Nusantara PGRI Kediri

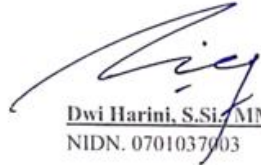
Tanggal : 4 Juli 2024

Pembimbing 1



Rina Firliana, M.Kom  
NIDN. 0731087703

Pembimbing 2



Dwi Harini, S.Si, MM  
NIDN. 0701037903

Skripsi oleh:

**ALIEF BACHTIAR**

NPM : 2013030082

Judul:

**RANCANG BANGUN PLATFORM E-COMMERCE PADA TUTUS  
BETTA FARM**

Telah dipertahankan didepan panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Nusantara PGRI Kediri

tanggal: 11 Juli 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Rina Firliana, M. Kom
2. Penguji I : Erna Daniati, M. Kom
3. Penguji II : Dwi Harini, S. Si, MM



Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer



Dr. Sulistiono, M.Si  
NIP. 196807071993031004

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Alief Bachtiar

Jenis Kelamin : Laki – Laki

Tempat/Tgl. Lahir : Kediri / 26 Januari 2000

NPM : 2013030082

Fak/Jur/Prodi : Teknik dan Ilmu Komputer/ Sistem Informasi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 29 Juli 2024



Yang Menyatakan

**Alief Bachtiar**

NPM: 2013030082

**MOTTO:**  
**“NOTHING TO LOSE”**

Harus”n-YA” semua orang mendapat kesempatan ini.

## ABSTRAK

**Alief Bachtiar** : RANCANG BANGUN *PLATFORM E-COMMERCE* PADA TUTUS BETTA FARM, Skripsi, Sistem Informasi, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk perdagangan elektronik (E-Commerce). E-Commerce telah menjadi solusi bagi kebutuhan konsumen akan kemudahan dan efisiensi dalam berbelanja. Tutus Betta Farm, sebuah usaha peternakan ikan cupang di Kabupaten Kediri, menghadapi sejumlah tantangan, termasuk kesulitan akses ke toko fisik, pencatatan pesanan yang masih manual, dan terbatasnya pilihan pembayaran. Tantangan ini menghambat efisiensi operasional dan mempengaruhi kepuasan pelanggan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan platform E-Commerce berbasis web menggunakan teknologi React Js dan Next Js. Platform ini dirancang untuk meningkatkan aksesibilitas pelanggan terhadap produk ikan cupang dan perlengkapannya. Selain itu, integrasi dengan payment gateway Midtrans memungkinkan berbagai metode pembayaran online, sehingga memberikan fleksibilitas dan kenyamanan lebih bagi pelanggan dalam melakukan transaksi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi platform E-Commerce dapat memberikan solusi efektif bagi permasalahan bisnis yang dihadapi oleh Tutus Betta Farm. Dengan adanya platform ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, serta meningkatkan kepuasan pelanggan melalui kemudahan akses dan berbagai pilihan pembayaran yang tersedia.

**Kata kunci** : *E-Commerce, Next Js, Payment Gateway.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur Kami panjat kan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan- Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus- tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Teguh Andriyanto, ST., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Rina Firliana, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 1 pembuatan Skripsi
5. Dwi Harini, S.Si., MM selaku Dosen Pembimbing 2 pembuatan Skripsi
6. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dalam kelancaran perkuliahan.
7. Terima kasih banyak pada Warkop Mas Bedjo dan juga teman – teman Warkop Mas Bedjo telah menerima saya sebagai pegawai dan juga tempat berhura – hara ketika sedang pusing mikirin skripsi.
8. Terima kasih banyak pada temen – teman Sobat Sambat yang selalu tidak mau mendengar samabatan saya.
9. Terima kasih kepada teman – teman yang tidak bisa saya sebutkan nama-

nya satu satu karena telah merepotkan saya.

10. Terima kasih banyak kepada Linkin Park telah menciptakan lagu “Somewhere I Belong” sebagai motivasi saya.
11. Terima kasih kepada seseorang yang tak bisa saya sebutkan namanya, LOVE YOU.

Akhir kata, penulis mempersembahkan karya ini kepada para pembaca dengan harapan mendapat saran dan kritik yang membangun demi perbaikan lebih lanjut. Semoga karya ini bermanfaat dan mendapat ridho Allah SWT.

Kediri, 1 Juli 2024



Alief Bachtiar  
NPM : 2013030082



## DAFTAR ISI

COVER .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
MOTTO.....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Rumusan Masalah .....	3
1.5. Tujuan Penelitian.....	4
1.6. Manfaat Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	4

BAB 1 : PENDAHULUAN .....	4
BAB II : DASAR TEORI .....	4
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN.....	5
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....	5
BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM .....	5
BAB VI : PENUTUP .....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	6
2.1. Kajian Teori .....	6
2.1.1 <i>E-Commerce</i> .....	6
2.1.2 Sistem Informasi Pemasaran.....	6
2.1.3 <i>Website</i> .....	7
2.1.4 <i>React Js</i> .....	7
2.1.5 <i>Next Js</i> .....	7
2.1.6 <i>MySql</i> .....	7
2.1.7 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	8
2.2. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	8
2.3. Kerangka Berpikir .....	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	12
3.1. Teknik dan Pendekatan Penelitian .....	12
3.1.1 Teknik Penelitian. ....	12
3.1.2 Pendekatan penelitian. ....	13

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	13
3.2.1 Tempat Penelitian .....	13
3.2.2 Waktu Penelitian .....	13
<b>BAB IV DESAIN SISTEM.....</b>	<b>14</b>
4.1 Tinjauan Lokasi.....	14
4.2 Analisa Proses Bisnis .....	15
4.2.1 Analisa Proses Bisnis yang Sedang Berjalan.....	15
4.2.2 Analisa Proses Bisnis Usulan.....	16
4.3 Desain Arsitektur Sistem.....	17
4.4 Pemodelan Data dan Proses .....	18
4.4.1 Use Case Diagram.....	18
4.4.2 Diagram Aktivitas Login .....	20
4.4.3 Diagram Aktivitas Input Data.....	21
4.4.4 Diagram Aktivitas Update Data.....	22
4.4.5 Diagram Aktivitas Hapus Data .....	23
4.4.6 Diagram Aktivitas Pembayaran .....	23
4.4.7 Sequence Diagram Login.....	24
4.4.8 Sequence Diagram Register.....	24
4.4.9 Sequence Diagram Register.....	25
4.5 Class Diagram .....	26
4.6 Design Wireframe .....	27

4.6.1 Design Hero Section .....	27
4.6.2 Design Daftar Produk .....	27
4.6.3 Design Keranjang.....	28
<b>BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM .....</b>	<b>29</b>
5.1 Arsitektur Sistem.....	29
5.1.1 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	29
5.1.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	29
5.2 Basis Data .....	29
5.2.1 Relasi Antar Tabel .....	29
5.2.2 Struktur Tabel .....	31
5.3 Tampilan Website dan Laporan .....	32
5.3.1 Tampilan Halaman Product dan Product Detail .....	32
5.3.3 Tampilan Dashboard Admin Category .....	34
5.3.4 Tampilan Dashboard Admin Product .....	34
5.3.5 Laporan .....	35
5.4 Pengujian Sistem.....	35
5.4.1 Menu Login.....	35
5.4.2 Menu Kategori, Produk dan Produk Detail.....	36
5.4.3 Menu Checkout dan Pembayaran .....	37
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>29</b>
6.1 Kesimpulan .....	29

6.2 Saran .....	29
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN .....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	11
Gambar 4.1 Proses bisnis pembayaran yang sedang berjalan.....	15
Gambar 4.2 Proses Bisnis Usulan .....	16
Gambar 4. 3 Design Arsitektur Sistem .....	18
Gambar 4.4 Use Case Diagram.....	19
Gambar 4. 5 Customer Login.....	20
Gambar 4. 6 Activity Diagram Input Data.....	21
Gambar 4. 7 Activity Diagram Update Data.....	22
Gambar 4. 8 Activity Diagram Delete Data.....	23
Gambar 4. 9 Activity Diagram Pembayaran .....	24
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Login .....	24
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Register .....	25
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Checkout .....	25
Gambar 4. 13 Design Database.....	26
Gambar 4. 14 Design Hero Section.....	27
Gambar 4. 15 Design Daftar Produk.....	27
Gambar 4. 16 Design Keranjang.....	28
Gambar 5. 1 Relasi Tabel Basis Data.....	30
Gambar 5. 2 Struktur Tabel user .....	31
Gambar 5. 3 Struktur Tabel category .....	31
Gambar 5. 4 Struktur Tabel Product .....	31
Gambar 5. 5 Struktur Tabel Customer .....	32

Gambar 5. 6 Struktur Tabel Order's .....	32
Gambar 5. 7 Tampilan Website Product .....	32
Gambar 5. 8 Tampilan Website Detail Produk .....	33
Gambar 5. 9 Tampilan Payment Gateway .....	33
Gambar 5. 10 Tampilan Dashboard Admin Produk.....	34
Gambar 5. 11 Tampilan Dahboard Admin.....	34

## DAFTAR TABEL

Tabel 5. 1 Menu Login.....	35
Tabel 5. 2 Menu Kategori dan Produk.....	36
Tabel 5. 3 Menu <i>Checkout</i> dan Pembayaran.....	38



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 .....	43
Lampiran 2 .....	44
Lampiran 3 .....	45

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan komunikasi dan teknologi informasi melaju begitu pesat setelah kemunculan internet (Fian dkk., 2020). Salah satu perkembangan teknologi pada masa kini adalah *E-Commerce*. Arti dari *E-Commerce* sendiri adalah perdagangan elektronik yang merujuk pada proses pembelian dan penjualan barang atau jasa yang dilakukan secara elektronik atau melalui internet.

*E-commerce* hadir menjadi solusi terhadap kebutuhan konsumen akan kemudahan berbelanja dengan lebih efisien. *E-Commerce* merupakan suatu bentuk transaksi masa kini untuk melakukan jual- beli, pertukaran barang atau jasa yang dilakukan secara *online* yang melibatkan konsumen, *service provider*, dan pedagang (Solikhati dkk., 2023). Beberapa keuntungan dari penggunaan *E-Commerce* yaitu otomatisasi sejumlah besar proses bisnis, seperti pemrosesan pesanan, pembayaran dan pengiriman. Perubahan pola perilaku konsumen masa kini dalam berbelanja cenderung mencari kenyamanan pada proses berbelanja (Utamanyu & Darmastuti, 2022). Meningkatnya penggunaan internet menjadi solusi alternatif untuk memperoleh barang atau jasa yang diinginkan tanpa harus berkunjung ke toko fisik, salah satu contoh nya adalah membeli ikan.

*Betta Splendens* atau yang lebih familiar dengan sebutan Ikan Cupang merupakan salah satu pilihan hewan peliharaan yang sangat digemari oleh para pecinta ikan air tawar (Danang Krismawan dkk., 2022).

Daya tariknya tidak hanya terletak pada warnanya yang indah dan bentuknya yang unik, tetapi juga pada kemudahan perawatannya yang menjadi salah satu faktor utama yang menarik minat banyak orang. Bersamaan dengan peningkatan popularitas ikan cupang, permintaan akan aksesibilitas terhadap jenis ikan cupang dan juga kebutuhannya juga mengalami peningkatan.

Salah satu peternak ikan cupang yang berada di Kabupaten KEDIRI yaitu TUTUS BETTA FARM memiliki beberapa permasalahan dalam menjalankan bisnis ikan cupang. Beberapa masalah dari segi pembeli adalah, tidak semua pembeli memiliki akses mudah untuk menuju ke toko fisik penjual ikan cupang, dikarenakan tempat penjual berada diluar kota atau luar daerah. Beberapa faktor lain seperti keterbatasan pilihan pembayaran juga menjadi salah satu faktor kurangnya minat pembeli dalam bertransaksi. Sedangkan dari segi penjual atau pemilik ikan cupang, tidak optimalnya pendaataan ikan cupang sehingga stok ikan sering tidak tersedia.

Pergeseran paradigma ini menciptakan suatu tantangan baru dan penyelidikan secara komprehensif (Putra dkk., t.t.).Maka dengan implementasi *platform E-Commerce* dapat memberikan solusi yang efektif terhadap masalah dalam bisnis TUTUS BETTA FARM.

Tidak hanya dari segi toko fisik, pembayaran pada *platform E – Commerce* ini juga ter - *integrasi* dengan *payment gateway*. Maka dengan ini para pelanggan akan lebih mudah dalam melakukan pembayaran dengan bisa memilih berbagai macam bank.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang terjadi di TUTUS BETTA FARM adalah :

1. jika membeli ikan cupang masyarakat harus pergi ke toko ikang cupang dan ini memerlukan banyak waktu.
2. Pencatatan order ikan cupang masih manual.
3. Belum adanya pembayaran online ke semua jenis bank.

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. *Platform E-Commerce* ini hanya dikhususkan untuk penjualan ikan cupang dan perlengkapannya.
2. *Platform E-Commerce* ini dibangun menggunakan *library* React Js, Next Js dan berbasis *website*.
3. *Platform E-Commerce* ini memiliki fitur pembayaran online dengan memanfaatkan *payment gateway* Midtrans.
4. Penelitian ini dilakukan di TUTUS BETTA FARM.

## 1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu

1. Bagaimana membangun *website E-Commerce* untuk TUTUS BETTA FARM KEDIRI ?
2. Bagaimana menerapkan *Payment Gateway* pihak ketiga untuk *website E-Commerce* TUTUS BETTA FARM ?
3. Bagaiman menerapkan *framework Next Js* untuk membangun *website E-Commerce*?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun sebuah *website E-Commerce* khusus ikan cupang untuk mengelola dan menangani segala jenis proses penjualan secara online.
2. Menerapkan fitur pembayaran online ke semua jenis bank dengan memanfaatkan *payment gateway*.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapat bagi pemilik usaha ini adalah Sistem yang bisa berguna untuk mengembangkan bisnis pada BETTA FARM yang dapat dilihat dari peluang bisnis yang menjanjikan dari aspek kecepatan dan kemudahan dalam bertransaksi.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi menjadi pedoman dalam penyusunan laporan akhir, agar tetap sesuai dengan tujuan yang diinginkan dan tidak menyimpang. langkah - langkah dalam proses penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

## **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Bab ini memberikan Gambaran tentang penelitian yang akan dilakukan dan meliputi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II : DASAR TEORI**

Bab ini memuat teori dan konsep dari para ahli yang mendukung penelitian secara ilmiah dan relevan dengan judul skripsi, serta hasil penelitian terdahulu yang bertujuan untuk membandingkan penelitian penulis dengan

penelitian sebelumnya.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti.

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti.

### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang implemenatsi dan pengujian yang dilakukan oleh peneliti.

### **BAB VI : PENUTUP**

Bab ini berisi Kesimpulan dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggi Yuniar P, Anita Sari Wardani, & Arie Nugroho. (2023). Sistem Informasi Retail Sparepart Motor. *Semnas INOTEK*.
- Arshad Busro Cahyono, S., Firliana, R., Najibuloh Muzzaki, M., Sari Wardani, A., Iqbal Khalid, M., Wicak Milbar Gamas, A., & Setiawan, H. (2022). *Rancangan Pembuatan Api Website Data Tanaman Obat Dan Langka Kabupaten Kediri*. 3(4), 255–260. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>
- Danang Krismawan, A., Rachmawanto, E. H., & Sari, C. A. (2022). E-Market Dalam Peningkatan Ekonomi UMKM Cupang Mania di Masa Pandemi. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.12487/JNPMIK.v1i1.xxxxx>
- Fian, A., Sokibi, P., & Magdalena, L. (2020). Penerapan Payment Gateway pada Aplikasi Marketplace Waroeng Mahasiswa Menggunakan Midtrans. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 387. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i3.6719>
- Imam Wahjono, S. (2023). *BISNIS E-COMMERCE DI INDONESIA*. <https://www.researchgate.net/publication/369034641>
- Jubhari Phie Joarno, R., Fajar, M., Yunus, A., Informasi, S., & Kharisma Makassar, S. (2022). IMPLEMENTASI PROGRESSIVE WEB APPS PADA WEBSITE GETHELP MENGGUNAKAN NEXT.JS. *Jurnal KHARISMA Tech*, 17, 1–15. <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>
- Maulana, R., & Ikasari, I. H. (t.t.). *Literature Review: Implementasi Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berbasis Web dengan Pendekatan Metode Waterfall*. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/jriin>
- Putra, D. T., Wahyudi, I., Megavitry, R., & Supriadi, A. (t.t.). Pemanfaatan E-Commerce dalam Pemasaran Hasil Pertanian: Kelebihan dan Tantangan di Era Digital. Dalam *Jurnal Multidisiplin West Science* (Vol. 02, Nomor 08).
- Putri, T. N., & Rifnaldi, S. (2019). Penggunaan Bahasa Pemrograman PHP Dan MySQL Sebagai Penunjang Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan Secara Online. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(2), 64–73.
- Regia Raffin, A., Sari Wardani, A., Informasi, S., Teknik, F., & Nusantara PGRI Kediri, U. (2022). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Pada Outlet Marboba. *JITEKH*, 10(1), 45–51.
- Sitanggang, R., Dachy, T. U., & Manurung, I. H. G. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN TANAMAN HIASBERBASIS WEB. *TEKESNOS*, 4.
- Solikhati, A. N., Febriyanti, D., Fibrianto, D., Amaleo, S., & Hawa, S. D. (2023). Penerapan E-commerce dan Digital Marketing untuk Meningkatkan Daya

Saing Usaha UMKM WINSHOP. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 4(01), 61. [www.djkn.kemenkeu.go.id](http://www.djkn.kemenkeu.go.id)

Sulistiyorini, T., Sova, E., & Ramadhan, R. (2022). *PEMANTAUAN KASUS PENYEBARAN COVID-19 BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK REACT JS DAN API*. 1(4). [www.corona.jakarta.go.id](http://www.corona.jakarta.go.id).

Utamanyu, R. A., & Darmastuti, R. (2022). BUDAYA BELANJA ONLINE GENERASI Z DAN GENERASI MILENIAL DI JAWA TENGAH (Studi Kasus Produk Kecantikan di Online Shop Beauty by ASAME). *Scriptura*, 12(1), 58–71. <https://doi.org/10.9744/scriptura.12.1.58-71>

Fitri, R. S., Rukun, K., Pd, M., Dwiyani, N., & Pd, S. (2016). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN KOMPUTER DAN ACCESSORIES PADA TOKO MUJAHIDAH COMPUTER BERBASIS WEB. *Teknik Elektronika & Informatika*, 4(1).