

Sistem Informasi Penjualan Ikan Cupang Berbasis *E-Commerce* Pada *Rex Betta Gallery* Magetan

M. Taufik Purnama Putra

Universitas PGRI Madiun

email: taufikputra4@gmail.com

Abstract: *This study aims to build an e-commerce-based betta fish sales information system at Rex Betta Gallery Magetan. With the creation of the E-Commerce Website, it will make it easier for employees to process data and generate reports automatically. Buyers also get convenience in purchasing transactions and access to information. In this study, the system development model used by the researcher is a waterfall model. This system development model is formed from Requirements Definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing, Operation and Maintenance. The result of this study is an e-commerce-based betta fish sales information system at Rex Betta Gallery Magetan.*

Keywords: *Information System, Betta Fish, E-Commerce*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi penjualan ikan cupang berbasis *e-commerce* pada *Rex Betta Gallery* Magetan. Dengan dibuatnya *Website E-Commerce* tersebut akan mempermudah karyawan dalam mengolah data dan membuat laporan secara otomatis. Pembeli juga mendapatkan kemudahan dalam transaksi pembelian dan akses informasi. Dalam penelitian ini, model pengembangan sistem yang digunakan peneliti adalah model air terjun (*waterfall* model) model pengembangan sistem ini terbentuk dari *Requirements Definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing, Operation and Maintenance*. Hasil penelitian ini adalah sistem informasi penjualan ikan cupang berbasis *e-commerce* pada *Rex Betta Gallery* Magetan.

Kata kunci: *Sistem Informasi, Ikan Cupang, E-Commerce*

Pendahuluan

Teknologi *internet* adalah sebuah media informasi yang sangat berguna untuk menyebarkan informasi. *Internet* dapat diakses kapan saja, dan siapa saja yang memiliki koneksi dapat mengaksesnya dari mana saja. *Internet* menjadi sebuah *marketplace* raksasa (Orare & Nkrina, 2019). Teknologi *internet* memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia bisnis dengan membuka saluran *online* atau *e-commerce*. Hal ini memudahkan calon pelanggan untuk mengakses detail informasi produk, melakukan pemesanan, dan melakukan pembayaran. *E-commerce* adalah sebuah sistem perdagangan *online* yang memungkinkan pembeli tidak perlu datang langsung untuk membeli barang. Konsumen dapat melakukan transaksi apapun dan dimanapun setiap saat (Jan et al., 2019). *E-commerce* juga dapat dilihat sebagai alat untuk mengelola dan mempercepat penyampaian layanan *online* kepada pelanggan bisnis.

Rex Betta Gallery adalah sebuah usaha yang bergerak dibidang penjualan ikan cupang. Saat ini sistem penjualan yang dilakukan dengan menggunakan sosial media dan pengirimannya menggunakan ekspedisi. Kendala yang dihadapi saat ini *Rex Betta Gallery* masih belum memiliki *Website E-Commerce* sehingga konsumen kurang percaya jika melakukan pembelian lewat sosial media karena saat ini sering terjadi penipuan melalui sosial media. Proses pemesanan melalui sosial media kemudian data pesanan direkap dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Pembuatan nota pembelian masih manual dengan menulis didalam nota. Proses transaksi tersebut kurang efektif karena ada beberapa proses yang harus dilakukan selain itu pada akhir bulan juga masih membuat laporan pembukuan yang diambil dari rekapan data di *Microsoft Excel*.

Sistem merupakan suatu tatanan (terintegrasi) yang terbentuk dari berbagai komponen yang memiliki fungsi (termasuk unit dan pekerjaan fungsional tertentu) yang terintegrasi dan bekerja sama dalam mencapai suatu proses tertentu (Zaliluddin & Shalleha, 2020). Sistem informasi merupakan sebuah sistem terintegrasi yang memiliki berbagai komponen (manusia, *hardware*, *software*, alur kerja) yang bekerja untuk mengolah data menjadi informasi agar tercapainya tujuan tertentu (Harja et al., 2018). "Sistem informasi adalah elemen yang menghasilkan informasi secara terhubung dalam suatu perusahaan." (Muslihudin & Oktafianto, 2016).

E-commerce adalah tempat situs *web* dapat menawarkan atau bertransaksi secara *online*. Ini juga merupakan metode pembelian atau transaksi *online* atau penjualan langsung menggunakan fasilitas *Internet* yang situs *web*nya dapat menawarkan layanan "get and deliver" (Sudaryono et al., 2020). Perdagangan elektronik atau disebut *e-commerce* merupakan kegiatan transaksi barang maupun jasa di *internet* (Mammar, 2013). Tidak jarang pula pengguna internet menggunakan teknologi ini untuk membandingkan harga sebuah produk di toko satu dengan toko lain (Vasic et al., 2019). Terkadang proses ini disebut dengan *e-business*.

Faktanya, ini selalu dipakai untuk menunjuk sebuah proses umum tentang cara *internet* mempengaruhi cara kita berbisnis, cara kita berinteraksi dengan pelanggan dan pemasok, dan cara kita mengharapkan fitur seperti penjualan dan suplai yang digunakan. Untuk tujuan penelitian ini, *e-commerce* didefinisikan sebagai aktivitas bisnis elektronik. (Khan, 2016). *Electronic commerce (e-commerce)* proses transaksi antara penjual dan pembeli yang berupa barang maupun jasa yang dilakukan secara *online* dan masuk dalam salah satu bagian dari *e-business*, dan ruang lingkup *e-business* bukan hanya mencakup perdagangan, tetapi juga mitra usaha, layanan pelanggan, pekerjaan, dan banyak lagi. Sekarang, *e-commerce* menggunakan teknologi jaringan *www* (Steve Axtman, 2020) selain itu, *e-commerce* memerlukan *database*, surat elektronik, dan wujud yang berbeda dari aspek non komputer seperti sistem pengiriman ekspedisi dan layanan *payment*. Perdagangan elektrik atau *E-Commerce* berarti pembelian, penjualan, dan pemasaran segala bentuk layanan informasi dan produk yang dilakukan dalam bentuk elektronik. Membeli, menjual, dan memasarkan barang dan jasa secara elektronik seperti TV, radio, jaringan komputer atau internet, dll. (Asih et al., 2019).

Sistem basis data adalah sistem manajemen dan pengeditan catatan penggunaan komputer yang menyimpan, mencatat, dan memelihara semua data operasional organisasi bisnis dan menyediakan berbagai informasi kepada pengguna informasi dan pengaturan maksimum yang mereka butuhkan untuk pengambilan keputusan (Nurhadi, 2019). Contoh basis data adalah MySQL. MySQL merupakan penerapan dari sistem tata kelola *database* relasional (RDBMS) yang bebas digunakan di bawah GPL (*General Public License*). MySQL bebas digunakan oleh setiap penggunanya, namun dengan sebuah syarat yaitu *software* tidak boleh digunakan sebagai turunan komersial (Syariat & Samsudin, 2020). XAMPP merupakan aplikasi yang mengeksekusi halaman *web* dengan dasar PHP dan memakai *database* MySQL di sebuah *localhost*. XAMPP bertindak menjadi *server web* di perangkat anda (Isoni et al., 2019). PHP adalah salah satu dari bahasa program paling simple, itu karena PHP *ObjectOriented* (OO) dan memberi tahu desainer cara terbaik untuk memanfaatkan sorotan baru.

Struktur PHP sangat stabil dan jelas, hal ini meringankan beban desainer dari semua kompleksitas manajemen memori dan berurusan dengan versi bahasa C saat ini (Hammoudeh & Al-Ajlan, 2020). Pada dasarnya *website* adalah himpunan halaman yang tersimpan pada komputer tertentu (disebut *web server*) dan dapat diakses komputer lain. Sederhananya, pembuat *website* meletakkan arsip di *web server*. *Web server* hanyalah sebuah komputer yang

memiliki perangkat lunak special yang mengijinkan orang lain mengakses halaman tersebut ketika mereka mengetikkan alamat dari *web server* tersebut di *internet* (Bell, 2021).

Peneliti akan merancang dan membangun sebuah *website* penjualan ikan cupang berbasis *e-commerce*. Dengan dibuatnya *website e-commerce* tersebut akan mempermudah karyawan dalam mengolah data dan membuat laporan secara otomatis. Pembeli juga mendapatkan kemudahan dalam transaksi pembelian dan akses informasi. Pembeli juga langsung mendapatkan nota transaksi pembelian secara otomatis yang bisa dicetak ketika melakukan pembelian. Tidak hanya itu, *website e-commerce* ini akan meningkatkan kepercayaan konsumen dan meningkatkan kredibilitas toko.

Metode

Metode pengembangan yang digunakan peneliti adalah bentuk air terjun (*waterfall* model) yang dikemukakan oleh Sommerville dalam (Sidik et al., 2020). Model pengembangan sistem ini terbentuk dari *Requirements Definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing, Operation and Maintenance*. Selama fase *maintenance*, anda bisa meningkatkan sistem secara berulang dari memonitori spesifikasi hingga memodifikasi *software* tersebut, namun bukan membuat ulang *softwaranya* (Sidik et al., 2020). Alasan bentuk *waterfall* yang digunakan untuk perancangan sistem ini karena memiliki proses yang urut, mempunyai spesifikasi tersendiri pada setiap proses, yang memungkinkan sistem berjalan sesuai dengan yang diinginkan dengan kata lain tepat sasaran sehingga tidak ada proses yang tumpang tindih. Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Rex Betta Gallery* beralamat RT. 06 RW. 02 Ds. Baheng, Kiringan, Kec. Takeran, Kab. Magetan.

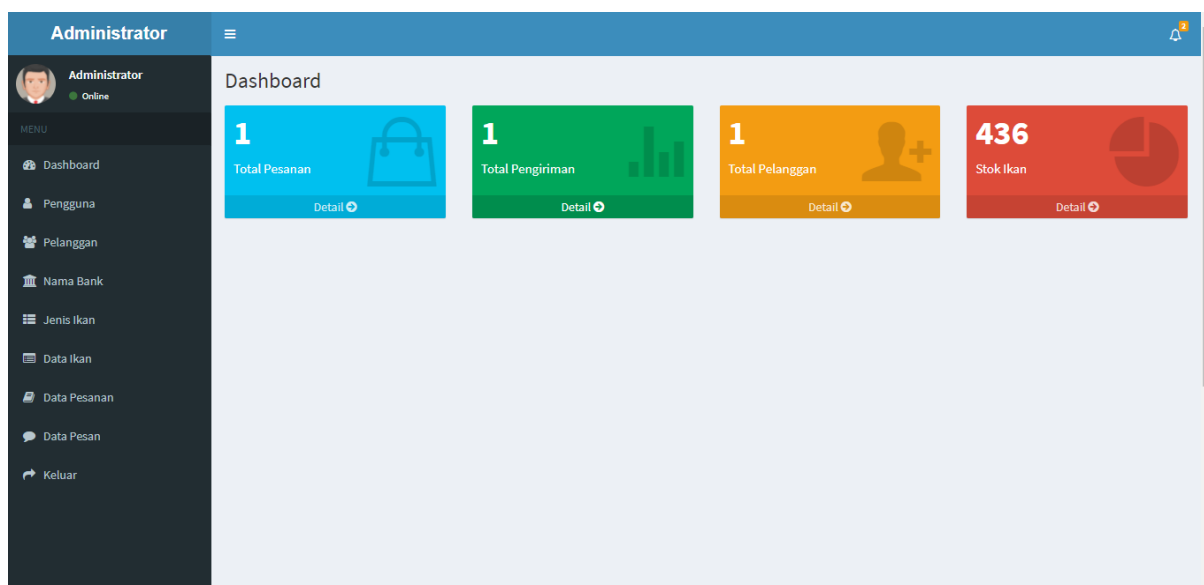
Teknik pengumpulan data yang dipakai oleh penulis meliputi wawancara dan kajian pustaka, Wawancara merupakan teknik pengambilan data yang dilaksanakan dengan mengadakan tanya jawab antar penanya dengan responden. Adapun tujuan dari wawancara tersebut adalah mendapatkan data yang dapat mendukung pembangunan sistem informasi penjualan ikan cupang berbasis *e-commerce* pada *rex betta gallery* Magetan. Sedangkan metode penelitian kepustakaan adalah penelitian yang memanfaatkan referensi dari buku, jurnal, dan penunjang lain yang sesuai dengan permasalahan sehingga dapat membantu dalam penyusunan Skripsi dan perancangan dan pembangunan sistem informasi penjualan ikan cupang berbasis *e-commerce* pada *rex betta gallery* Magetan.

Hasil

Melalui penelitian ini penulis berhasil merancang dan membangun sistem informasi penjualan ikan cupang berbasis *e-commerce* pada *Rex Betta Gallery* Magetan yang memiliki basis *web* serta menerapkan bahasa pemrograman PHP dan memanfaatkan basis data MySQL. Penulis sendiri dapat mensosialisasikan manfaat *e-commerce* kepada pemilik dan pegawai *Rex Betta Gallery*. Selain sosialisasi mengenai *e-commerce*, penulis juga mendemonstrasikan cara menjalankan sistem informasi penjualan ikan cupang berbasis *e-commerce* ini kepada pemilik dan pegawai yang akan ditugaskan sebagai *admin*. Dengan adanya sistem penjualan ikan cupang berbasis *e-commerce* membuat pekerjaan pegawai lebih efisien dalam penjualan ikan dan pengolahan data ikan serta data penjualan.

Adapun hasil implementasi sistem informasi penjualan ikan cupang berbasis *e-commerce* berbasis *web* pada *Rex Betta Gallery* Magetan menjadi 2 bagian yaitu halaman untuk admin dan halaman untuk pelanggan. Pada halaman admin, admin dapat memperbarui data ikan, data pesanan, data pelanggan, dll. Semua data diperbarui di halaman ini. Selain untuk memperbarui data, halaman ini juga berfungsi untuk menerima pesanan, mencetak rekab penjualan, dll. Pada halaman admin, mengharuskan pengguna untuk *login* terlebih dahulu untuk mengakses halaman tersebut. Ini ditujukan agar tidak sembarang orang bisa

mengakses halaman admin dan mengotak-atik data didalamnya, dengan kata lain sebagai keamanan data-data penjualan di dalamnya. Adapun tampilan dashboard halaman admin sebagai berikut:



Gambar 1. Halaman admin

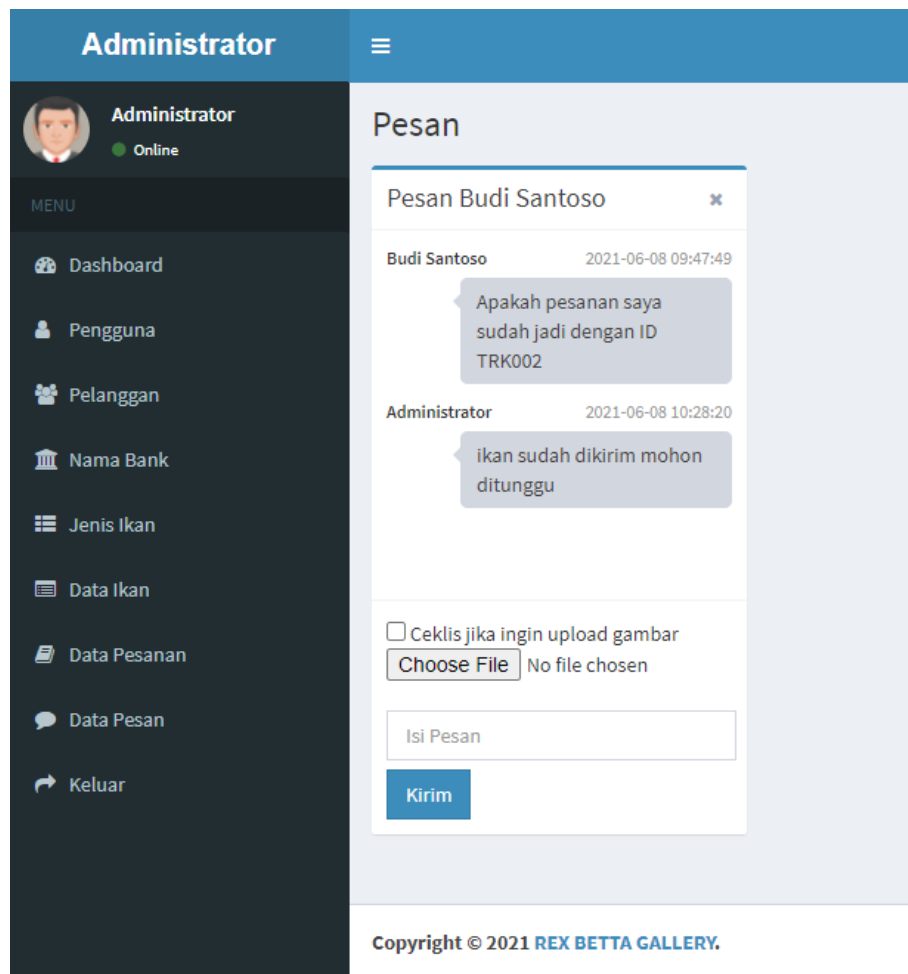
Di dalam halaman admin, terdapat fitur untuk mencetak laporan data pesanan yang dapat digunakan sebagai hasil rekap penjualan perbulan. Semua data penjualan akan tercatat dihalaman admin, hal ini memudahkan admin dalam pembuatan laporan. Adapun tampilan Laporan data pesanan sebagai berikut:

| No | ID Transaksi | Tanggal | ID Pelanggan | Nama | Alamat | Total Harga | Biaya Kirim | Total Bayar | Status |
|----|--------------|------------|--------------|--------------|----------------------------|--------------|--------------|--------------|------------------|
| 1 | TRK002 | 2021-07-20 | 40000123423 | Budi Santoso | Jl. Soekarno Hatta Magetan | Rp 35.000,00 | Rp 75.000,00 | Rp 42.500,00 | Proses Pemesanan |

Madiun, 20 Juli 2021
Pimpinan
Joko Widodo

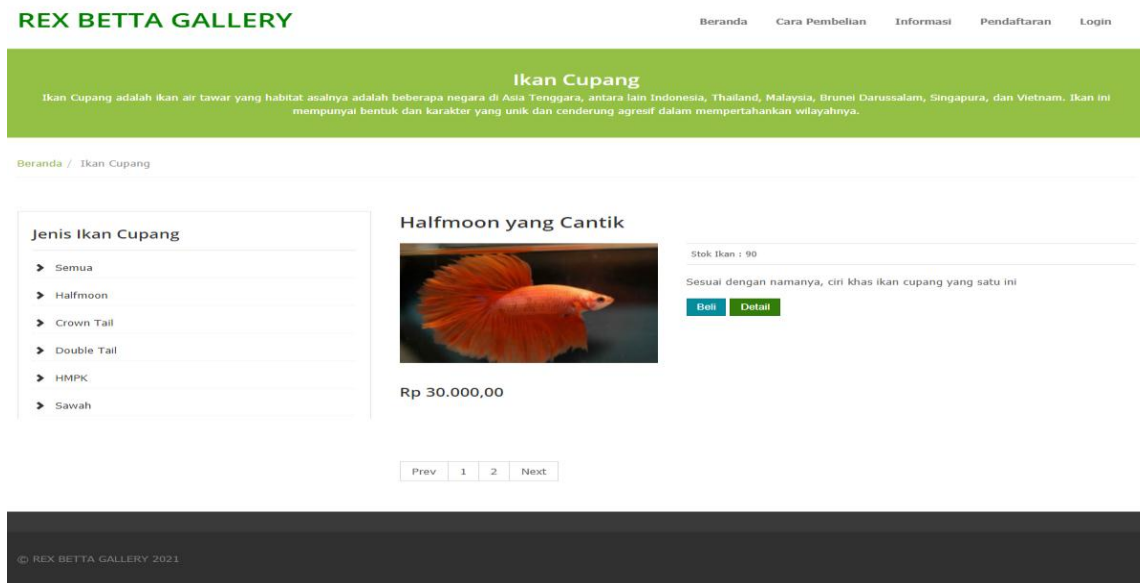
Gambar 2. Laporan data pesanan

Untuk menambah kebutuhan admin dan pelanggan, dalam sistem ini juga terdapat fitur pesan yang ada di halaman admin maupun halaman pelanggan. Fitur ini dapat digunakan admin untuk berkomunikasi dengan pelanggan. Fitur ini juga berguna untuk pelanggan dalam mendapatkan informasi yang belum tersedia pada *web* halaman pelanggan *Rex Betta Gallery* yang akan dijawab oleh admin. Adapun tampilan halaman pesan seperti dibawah ini:



Gambar 3. Halaman pesan

Sedangkan untuk halaman pelanggan, pelanggan tidak perlu melakukan login untuk melihat stok ikan yang ada pada Rex Betta Gallery Magetan. Pelanggan wajib melakukan login ketika mereka ingin melakukan transaksi. Dalam halaman ini, terdapat fitur-fitur seperti pendaftaran untuk data login pelanggan, halaman detail ikan, keranjang belanja, fitur chat dengan admin, dll. Adapun tampilan halaman beranda pelanggan sebagai berikut:



Gambar 4. Halaman beranda pelanggan

Pembahasan

Proses jual beli secara *online* di Indonesia sendiri semakin berkembang pesat dan disukai para pembeli. Poses jual beli secara *online* tidak hanya memiliki keuntungan untuk pembeli namun juga untuk penjual seperti mudahnya memasarkan barang jualan karena dapat dilihat semua orang yang didukung penelitian yang dilakukan oleh (Cahyono et al., 2020). *E-commerce* berbasis *web* dapat memudahkan dalam transaksi, pengolahan data, pembuatan laporan, juga mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi maupun melaksanakan transaksi walaupun tidak berkunjung ke toko. *Website* dapat menjangkau lebih banyak konsumen dan meningkatkan omset karena pelanggan dapat mengaksesnya dan melakukan pesanan dimanapun, hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya oleh (Hardilawati, 2020).

Website dapat meningkatkan proses transaksi jual beli antara pedagang dan pembeli karena terintegrasi dengan *internet* sehingga proses transaksi tidak terbatas kendala tempat dan waktu. *Website e-commerce* juga memudahkan *admin* dalam pengolahan data barang maupun jasa yang dijual, contohnya input data produk, memperbarui stok produk, juga menambahkan produk-produk baru. Tidak hanya sampai disitu, *website* ini juga memudahkan *admin* dalam pembukuan bulanan serta pengawasan penjualan oleh pemilik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Murni et al., 2020).

Sistem informasi penjualan ikan cupang berbasis *e-commerce* pada *Rex Betta Gallery* merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui *web* yang bertujuan menyelesaikan permasalahan *Rex Betta Gallery* antara lain pemasaran, pengolahan data dan pembuatan laporan oleh *admin*. Selain itu, web ini juga bertujuan meningkatkan kredibilitas *Rex Betta Gallery* dimata pelanggan. *Web* ini menyediakan beberapa fitur, contohnya live chat antara pembeli dengan *admin* dan fitur pencarian ikan yang diinginkan. *Web* ini juga menyiapkan jasa ekspedisi yang dapat dipilih pembeli saat ingin mengkonfirmasi pembelian. Sedangkan pembayaran dilakukan dengan sistem *transfer bank*.

Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP serta memanfaatkan database MySQL. Setelah program berhasil dibuat, penulis melakukan pengujian sistem menggunakan 2 metode yang berbeda yaitu pengujian *black box* dan kuesioner. Dalam pengujian sistem dengan metode *black box* yaitu melakukan uji coba disemua fungsi pada sistem. Mengikuti kesimpulan dari pengujian sistem melalui metode *black box* dapat diartikan jika seluruh menu dan fitur berjalan dengan normal. Selain menggunakan metode

black box peneliti juga menggunakan metode kuisisioner. Namun, dikarenakan waktu yang singkat menyebabkan kurangnya responden yang didapatkan untuk pengujian ini. Penilaian dilakukan oleh 5 pengguna. Adapun hasil dari pengujian kuisisioner seperti berikut:

Tabel 1. Rekap Hasil Perhitungan

| Pertanyaan | Pilihan | | | | Total |
|------------|---------|-----|----|-----|-------|
| | SS | S | TS | STS | |
| 1. | 40% | 60% | 0% | 0% | 100% |
| 2. | 100% | 0% | 0% | 0% | 100% |
| 3. | 40% | 60% | 0% | 0% | 100% |
| 4. | 100% | 0% | 0% | 0% | 100% |
| 5 | 20% | 80% | 0% | 0% | 100% |
| 6 | 100% | 0% | 0% | 0% | 100% |
| 7 | 100% | 0% | 0% | 0% | 100% |
| 8 | 100% | 0% | 0% | 0% | 100% |
| 9 | 100% | 0% | 0% | 0% | 100% |
| 10 | 100% | 0% | 0% | 0% | 100% |
| Total | 80% | 20% | 0% | 0% | 100% |

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Sistem

| Rentang Presentase | Kriteria |
|--------------------|----------------|
| 75%-100% | Sangat Efisien |
| 50%-74% | Efisien |
| 25%-49% | Cukup Efisien |
| 0%-24% | Tidak Efisien |

Berdasarkan tanggapan dari 5 responden survei, kami menemukan bahwa mayoritas responden berpendapat 80% sangat setuju dan 20% memilih setuju. Oleh karena itu, dapat diklasifikasikan sebagai responden nilai tambah yang sangat efektif untuk sistem yang dibangun dan sistem yang dibangun mudah digunakan.

Seiring berjalannya waktu, *e-commerce* menjadi pilihan utama bagi pembeli karena kemudahan yang diberikan. Karena hal itu, setelah penelitian ini diharapkan *Rex Betta Gallery* dapat semakin berkembang kedepannya. Selain untuk *Rex Betta Gallery*, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan sistem dari penelitian sebelumnya serta dapat digunakan sebagai referensi pengembangan penelitian selanjutnya.

Simpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem penjualan ikan cupang berbasis *e-commerce* berbasis *web* pada *Rex Betta Gallery* Magetan dirancang menggunakan metode *waterfall* dan dibangun dengan memanfaatkan bahasa pemrograman PHP juga memanfaatkan basis data MySQL. Program ini dapat memudahkan karyawan dalam pelaksanaan pengelolaan data dan pembuatan laporan. *Web* ini juga mempermudah pelanggan dalam akses informasi dan melakukan pemesanan secara *online*. *Web* ini juga diharapkan dapat mendongkrak kredibilitas *Rex Betta Gallery* dimata para pelanggan.

Berdasarkan hasil pengujian sistem menunjukkan bahwa program berfungsi dengan baik, tidak ada kerusakan pada program. Sedangkan untuk pengujian kuisisioner didapati jawaban para koresponden atas pertanyaan kuisisioner yang sudah dilakukan pada saat pengujian sistem, hasilnya mayoritas pendapat mengatakan bahwa 80% berpendapat sangat

setuju dan 20% berpendapat setuju. Dengan cara ini dapat diklasifikasikan memuaskan, nilai yang sangat efisien untuk sistem yang dibangun, dan sistem yang dibangun dapat digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, E. S., Kasmi, Nguyen, P. T., Lydia, E. L., Shankar, K., Hashim, W., & Maselena, A. (2019). *Mobile E-commerce website for technology-based buying selling services*. 8(6), 885.
- Bell, M. (2021). *Build Website For Free* (p. 384). Que Publishing.
https://openlibrary.org/books/OL28239799M/Build_a_Website_for_Free
- Cahyono, I. K. D., Astuti, A. P., Sari, N. H. E., Fitriyani, Y., Fitria, R. S., & Tanbiyaskur, T. (2020). Perluasan Segmen Pasar UKM Pembudidaya Ikan Berbasis E-Commerce Menggunakan Aplikasi Fishket di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Lahan Suboptimal*, 8, 978–979.
<http://www.conference.unsri.ac.id/index.php/lahansuboptimal/article/view/1970>
- Hammoudeh, M. A. A., & Al-Ajlan, A. S. (2020). Implementing web services using PHP soap approach. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(10), 35–45.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v14i10.14391>
- Hardilawati, W. Laura. (2020). Strategi Bertahan UMKM di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Akuntansi Dan Ekonomika*, 10(1), 89–98.
<https://doi.org/10.37859/jae.v10i1.1934>
- Harja, D. M., Anjarwani, S. E., & Zubaidi, A. (2018). Sistem Informasi Koperasi Pegawai Negeri (KPN) Universitas Mataram Berbasis Web. *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (J-Cosine)*, 2(2), 143–149.
<https://doi.org/10.29303/jcosine.v2i2.64>
- Isroni, M., Setiawati, D., & Fariyono. (2019). Analisis, Perancangan & Implementasi Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Di Toko Abon Rojokoyo. *JITU : Journal Informatic Technology And Communication*, 3(1), 64–75.
- Jan, R. H., Lydia, E. L., Shankar, K., Hashim, W., & Maselena, A. (2019). The increasing market of ecommerce and its impact on retailer. *Journal of Critical Reviews*, 6(5), 122–127. <https://doi.org/10.22159/jcr.06.05.21>
- Khan, A. G. (2016). *Electronic Commerce: A Study on Benefits and Challenges in an Emerging Economy*. 16(1), 19.
- Mammar, K. (2013). *BUILD YOUR ECOMMERCE STEP BY STEP* (p. 87).
- Murni, E., Diniati, D., Mustakim, M., Kusumanto, I., & Anwardi, A. (2020). Perancangan Dan Implementasi Sistem Website E-commerce Dalam Bisnis Bakery Upaya Meningkatkan Penjualan Dan Pemasaran Menggunakan Metode Waterfall Pada Pabrik Prima Sari Bakery. *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (JRSI)*, 7, 122.
<https://doi.org/10.25124/jrsi.v7i2.406>
- Muslihudin, M., & Oktafianto. (2016). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML* (p. 11).
- Nurhadi. (2019). *Sistem Basis Data MySQL di Ubuntu* (p. 6).
- Orare, G. A., & Nkrina, S. (2019). Influence of Internet Marketing Strategies on the Market Share of Online Shops in Nairobi County in. *Journal of Marketing Studies*, 3(2), 1–19.
- Sidik, Maulana, A., & Wahid, B. A. (2020). Penerapan Model Waterfall Pada Sistem Informasi Beasiswa Berbasis Web. *Jurnal Format*, 9(1), 48–57.
- Steve Axtman. (2020). Benefits and Challenges of MOOC:s. *Studies in Indian Place Names (SIPN)*, 40(33), 11–12. <https://archives.tpsnsindia.org/index.php/sipn/article/view/1935>
- Sudaryono, Rahwanto, E., & Komala, R. (2020). E-commerce dorong perekonomian Indonesia, selama pandemi covid 19 sebagai entrepreneur. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis (Jumanis) Prodi Kewirausahaan*, 2(3), 111–124.

- Syariat, M., & Samsudin. (2020). Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Faisal Elektronik 2 Indragiri Hilir Berbasis Web. *Jurnal Perangkat Lunak*, 2(1), 51–62.
<https://doi.org/10.32520/jupel.v2i1.1084>
- Vasic, N., Kilibarda, M., & Kaurin, T. (2019). The Influence of Online Shopping Determinants on Customer Satisfaction in the Serbian Market. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 14(2), 0–0. <https://doi.org/10.4067/s0718-18762019000200107>
- Zaliluddin, D., & Shalleha. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Data Absensi Sekolah Dasar Menggunakan Bahasa Pemrograman Java Netbeans Ide 8 . 0. *INFOTECH Journal*, 6(1), 19–24.