

Perancangan *Business to Customer* Pada Toko Pakaian Njs Collection

Frankie*¹, Sandy Kosasi², ³Diana Fitriani, ⁴Gusti Syarifudin, ⁵I dewa Ayu Eka Yuliani

^{1,2}STMIK Pontianak; Jl. Merdeka Barat No 374, 0561-735555

³Program Studi Sistem Informasi, STMIK Pontianak, Pontianak

e-mail: *¹Frankie21102000@gmail.com, ²sandykosasi@stmikpontianak.ac.id,

³diana.fitriani@stmikpontianak.ac.id, ⁴guswet2907@gmail.com, ⁵dewaayu.ekayuliani@gmail.com

Abstrak

Toko pakaian NJS Collection merupakan bisnis yang bergerak dibidang penjualan produk pakaian yang memiliki hambatan bisnis pada toko fisik seperti tempat penjualan yang kecil dan tidak seimbang dengan banyaknya jumlah produk yang ada sehingga pemilik kesulitan mencari tempat untuk memajang produk pakaiannya. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang website B2C pada toko pakaian NJS Collection agar bisa membantu bisnisnya yang memiliki kekurangan pada toko fisik dan sekaligus mengembangkan proses penjualan produknya. Penelitian ini berbentuk penelitian studi kasus dengan metode penelitian yang digunakan adalah Design Science Research (DSR). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi pustaka. Model perancangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model Rapid Application Development (RAD). Website B2C dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, Javascript, HTML dan database MySQL. dan pemodelan sistem dalam perancangan website, penulis menggunakan UML (Unified Modeling Language). Penelitian ini menghasilkan adalah sebuah website B2C yang dapat membantu bisnis tanpa ada hambatan toko fisik seperti website dapat dimasukkan data produk beserta infomasinya dan menjadi sarana untuk mempermudah dalam proses pengelolaan data produk, menampilkan laporan penjualan, mengelola stock, pemesanan, pembayaran secara online, dan selain itu memudahkan konsumen dalam melakukan pembelian tanpa harus datang ke toko.

Kata kunci— Website, B2C, NJS.

Abstract

The NJS Collection clothing store is a business engaged in the sale of clothing products which has business constraints on physical stores such as a small sales area and is not balanced with the large number of existing products so that the owner has difficulty finding a place to display his clothing products. The purpose of this research is to design a B2C website for the NJS Collection clothing store so that it can help businesses that have deficiencies in physical stores and at the same time develop their product sales process. This research is in the form of case study research with the research method used is Design Science Research (DSR). Data collection techniques used are observation, interviews and literature study. The design model used in this study is the Rapid Application Development (RAD) model. B2C websites are built using the programming languages PHP, Javascript, HTML and MySQL database. and system modeling in website design, the author uses UML (Unified Modeling Language). This research resulted in a B2C website that can help businesses without physical store barriers such as a website where product data and information can be entered and becomes a means to simplify the process of managing product data, displaying sales reports, managing stock, ordering, paying online, and other than it makes it easier for consumers to make purchases without having to come to the store.

Keywords— Website, B2C, NJS.

1. PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi informasi yang semakin berkembang sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari memperlancar arus pertukaran informasi dan komunikasi. Perkembangan ini sangat berpengaruh pada pergeseran kegiatan pemasaran yang sebelumnya dilakukan secara konvensional sekarang menjadi *online* [1]. Perusahaan akan mendapatkan kemudahan dengan memadukan teknologi informasi dalam proses bisnisnya dan pelanggan lebih mudah dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Aktivitas perusahaan yang terpenting adalah aktivitas penjualan, dimana penjualan merupakan peran terpenting dan ujung tombak perusahaan itu sendiri [2].

Toko online yang dapat memberikan kemudahan kepada konsumen atau pelanggan melakukan transaksi serta memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi [3]. *Website* membawa banyak hal positif yang bisa kita manfaatkan dibandingkan bisnis konvensional. Perkembangan teknologi seperti *website* akan sangat membantu proses bisnis suatu perusahaan yang akan semakin berkembang dalam melakukan transaksi dan pertukaran informasi bagi penggunaannya, sehingga masyarakat akan merasa nyaman dan percaya dalam menggunakan *website* tersebut [4]. Bisnis toko *online* yang dikenal dengan tipe B2C (*business to customer*), memberikan kemudahan dan keleluasaan dalam menjalin hubungan personal dengan pelanggan, serta memiliki jangkauan pemasaran yang lebih luas [5]. Memanfaatkan B2C Perusahaan dapat membangun personalisasi hubungan pelanggan sehingga menjadi lebih komunikatif dan interaktif [6].

Model bisnis B2C kerap digunakan oleh perusahaan ritel dan proses transaksi yang dilakukan menghemat biaya karena perusahaan dapat menjual langsung secara *online* dengan melalui media perantara seperti *website*. Adopsi *Business to Consumer (B2C) e-commerce* sangat bermanfaat untuk meningkatkan produktivitas perusahaan, Di industri ritel, situs *website* untuk *Business to Consumer (B2C)* lebih mudah diakses, cepat, dan lebih murah sehingga belanja *online* terus mendapatkan popularitas sebagai media transaksi [7]. Memiliki *website* penjualan *online* sendiri kita pula dapat lebih efisien serta efektif dalam mengelola produk, memudahkan proses transaksi pembelian dan penjualan untuk pelanggan, serta mempermudah dalam mengelola proses transaksi penjualan [8].

Beberapa penelitian yang relevan dengan konsep yang hampir sama pernah dilakukan oleh beberapa pihak, rancang bangun sistem *E-Commerce* yang dilakukan pada Mumyclothes Store. Sistem yang telah dibangun dapat memberikan peningkatan pelayanan terhadap calon pelanggan atau pelanggan tetap Mumyclothes Store [9]. Noviand Collection perancangan aplikasi ini memudahkan pemilik dan pengguna dapat mengolah data digital dengan baik, Perancangan aplikasi ini juga untuk meningkatkan penjualan dan pemasaran produk serta pendataan penjualan, lebih terstruktur efektif dan efisien [10]. Perancangan sistem *e-commerce (toko online)* pada toko A&S sistem penjualan *e-commerce* yang diterapkan memudahkan toko a&s untuk mempromosikan dan menjual produk-produk yang mereka punya dan dapat memudahkan *user* yang ingin membeli produk a&s dengan mudah, tanpa harus datang ketoko tersebut [11].

Toko pakaian NJS Collection merupakan yang bergerak dibidang penjualan pakaian *fashion* remaja dengan model bisnis yang menjual ke konsumen akhir. Permasalahan utama yang dihadapi pada toko pakaian NJS Collection adalah tidak memiliki cukup tempat untuk memajang semua pakaian yang dimiliki dan juga cara pemasarannya masih mengandalkan interaksi secara langsung dengan pelanggan yang hanya terjadi pada saat adanya pengunjung.

Penelitian ini menghasilkan *website* B2C yang dapat membantu proses bisnis sebelumnya yang berkekurangan pada toko fisik seperti menginputkan produk pakaian dengan kategori yang sesuai beserta daftar stock dan harga produk yang dimiliki. *Website* B2C mempermudah proses transaksi bagi kedua belah pihak dari pelayanan yang diberikan dan dapat menghemat waktu pelanggan karna dapat melakukan pembelian produk dimanapun dan kapanpun dengan melakukan pemesanan secara *online*. Pelanggan juga dapat memperoleh informasi produk yang dicari melalui *website* tanpa harus mengunjungi toko secara langsung.

2. METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus merupakan metode yang diterapkan untuk memahami individu lebih mendalam dengan dipraktekkan secara integratif dan komprehensif. Tahapan tersebut dilakukan agar bisa untuk memahami karakter individu yang diteliti secara mendalam. Selain mempelajari karakter individu, juga membantu menentukan solusi atas permasalahan yang dihadapi individu tersebut. Toko pakaian NJS collection merupakan individu yang diteliti dengan membangun *website* B2C sebagai solusi yang diberikan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Design Science Research* (DSR). *Design Research* adalah penelitian yang dimana seorang desainer menciptakan artefak inovatif untuk menjawab pertanyaan yang relevan dengan masalah manusia, sehingga dapat memberi kontribusi pengetahuan untuk bukti ilmiah. Artefak yang dirancang berguna dan mendasar dalam memahami masalah itu.

Metode penelitian *Design Science Research* (DSR) memiliki 6 tahapan yaitu identifikasi masalah dan motivasi, menentukan tujuan untuk solusi, desain dan pengembangan, demonstrasi, evaluasi dan komunikasi [12]. Sedangkan metode pengembangan yang digunakan yaitu metode pengembangan RAD. RAD dipilih karena *website* yang akan dibuat tidak memiliki cakupan yang sangat luas dan keterbatasan waktu pembuatan. Metode RAD memiliki 4 fase yaitu fase perencanaan syarat-syarat, fase perancangan, fase konstruksi dan fase implementasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan identifikasi masalah dan motivasi yaitu menemukan permasalahan yang dihadapi sebagai berikut: Keterbatasan pada toko fisik yang membuat pembisnis tidak bisa memajang semua pakaian yang dimiliki, Penjualan yang masih konvensional membuat pelanggan harus ke toko secara langsung, Interaksi yang terjadi hanya pada saat pelanggan berada toko langsung sehingga informasi tentang produk sulit diperoleh, Toko pakaian NJS Collection juga tidak memiliki *platform* digital untuk melakukan promosi dan memperkenalkan produknya. Sehingga membuat toko pakaian NJS Collection tertinggal pesaingnya yang telah lebih dulu memanfaatkan teknologi informasi dalam menjalankan bisnis.

Pada tahapan tujuan dan solusi penelitian ini dilakukan bertujuan membangun sebuah *website Business to Customer* untuk membantu proses bisnis pada NJS Collection. Pelanggan bisa dengan mudah melakukan akses ketoko untuk melihat informasi produk dan melakukan transaksi pembelian untuk pihak NJS Collection juga bisa lebih mudah untuk melakukan kelola data seperti melakukan input produk tanpa harus memiliki kendala seperti sebelumnya dan jangkuan konsumen yang bisa lebih luas dari sebelumnya.

Pada tahapan *Design and Development* peneliti menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Metode RAD adalah sebuah proses pengembangan perangkat lunak yang melalui pengulangan dan *feedback* berulang-ulang dengan waktu yang singkat. Tiga fase pada metode RAD adalah *requirements planning* (perencanaan syarat-syarat), *RAD design workshop* (*workshop* desain RAD), dan *implementation* (implementasi).

Fase pertama yang dilakukan dalam RAD yaitu fase perencanaan syarat-syarat dimana pada tahapan atau fase ini mengidentifikasi kebutuhan terhadap *website* yang akan dibangun.

Kebutuhan fungsional yang berisi proses apa yang saja yang bisa lakukan oleh sistem dibagi menjadi dua halaman yaitu: pertama halaman admin merupakan admin dapat mengelola data produk Toko pakaian NJS Collection, melihat data *customer*, melihat data pembelian, melihat data pembayaran dan melihat data laporan pembelian produk dan kedua halaman *customer* merupakan *customer* dapat melihat informasi produk Toko pakaian NJS Collection,

melakukan registrasi dan login, tersedia keranjang belanja *customer*, melakukan pembelian produk, melihat harga produk, form riwayat pembelian produk.

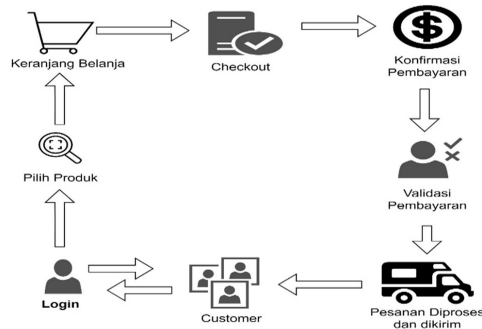
Kebuthan Non Fungsional yang digunakan untuk mendukung kebutuhan fungsional sebelumnya yaitu pengembangan *Website* menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, dan *Javascript*, database dan *bootstrap* yang digunakan adalah *MySQL* untuk menyimpan data yang di butuhkan *website*.

Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*) juga merupakan perangkat yang sangat penting dalam proses pengolahan data karena perangkat lunak berisikan program yang perintahnya digunakan untuk menjalankan sistem komputer. *Software* yang digunakan dalam proses pembuatan *website* ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Jenis <i>Software</i>	<i>Software</i> yang digunakan
1	Sistem Operasi	Windows 11
2	<i>Software</i> Pendukung	PHP, MySQL, XAMPP Versi 3.2.4
3	Text Editor	Sublime Text
4	<i>Web Browser</i>	Google Chrome
5	<i>Web Server</i>	Apache
6	<i>Database Server</i>	MySQL Versi 5.0

Fase kedua perancangan model arsitektur *Website* merupakan sekumpulan model-model dan memiliki aksi yang saling terhubung menggambarkan sifat dasar dari sebuah sistem. Perancangan model arsitektur sistem penjualan dimalai dari pelanggan yang melakukan login, memilih produk yang dicari, memasukkan kekeranjang, melakukan *checkout* untuk memilih ongkir dan masuk keproses pembayaran dimana pelanggan melakukan pembayaran sesuai total bayar yang tertera kemudian validasi akan dilakukan sistem. Berikut merupakan gambar 1 Arsitektur *Website*.

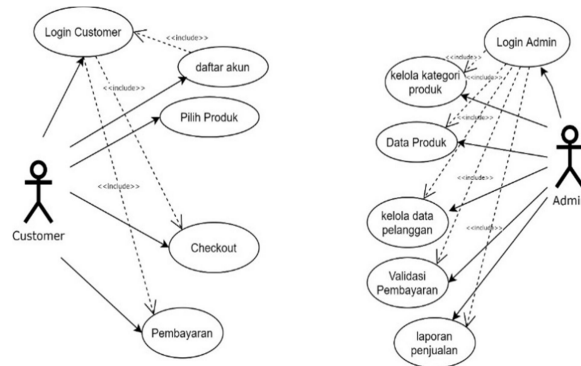


Gambar 1 Arsitektur *Website*

Perancangan UML dimana terdapat 4 bagian didalam perancangan UML ini seperti *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

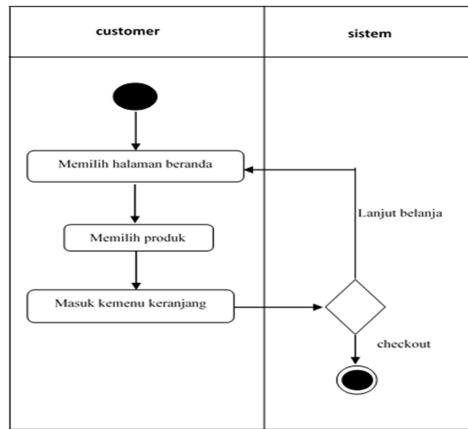
Use Case Diagram digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu, pada gambar 2 menunjukkan aktivitas apa saja yang bisa diakses oleh masing-masing pengguna dari customer yang melakukan daftar akun, memilih produk, checkout produk, dan ke tahap pembyaran termasuk admin yang dapat melakukan akses untuk kelola produk,

kategori, data pelanggan, validasi pembayaran hingga melihat laporan penjualan. Berikut gambar 2 dibawah ini.



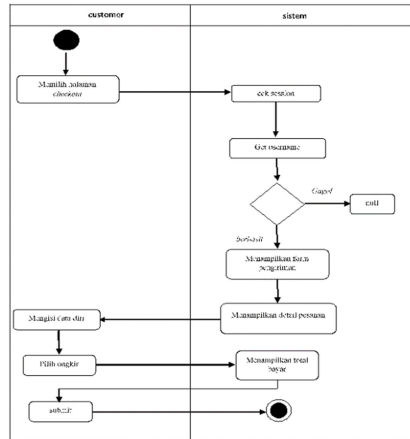
Gambar 2 Use Case Diagram Website

Activity diagram pilih produk pada gambar 3 merupakan aktivitas *customer* dalam memilih daftar produk yang mereka inginkan. *Customer* masuk kehalaman beranda dan memilih produk yang diinginkan dengan cara klik *button* beli pada gambar produk kemudian akan dibawa ke halaman keranjang. Halaman keranjang akan memberikan pilihan yaitu *checkout* atau lanjut berbelanja. *Checkout* menuju halaman *checkout*, lanjut berbelanja kembali kehalaman beranda untuk memilih item produk selanjutnya.



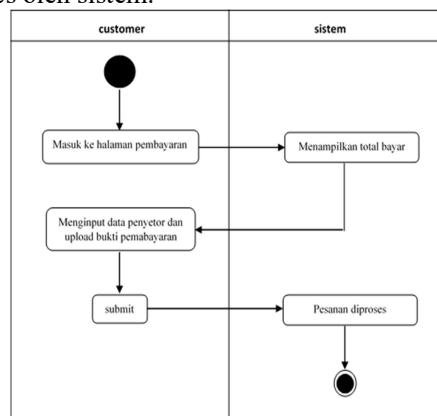
Gambar 3 Activity Diagram Pilih Produk

Activity diagram checkout pada gambar 4 merupakan aktivitas *customer* setelah memilih produk dan ingin melanjutkan pemesanan pada barang yang sudah dipilih. *Customer* memilih halaman *checkout* kemudian akan menginputkan alamat pengiriman. untuk di hitung ongkirnya sesuai dengan ekspedisi pengiriman masing-masing dan *Customer* akan memilih salah satu ekspedisi pengiriman yang terdapat pada pilihan menu ongkir sesuai kota tujuan dan di *submit* setelah itu baru akan masuk ke halaman pemabayaran.



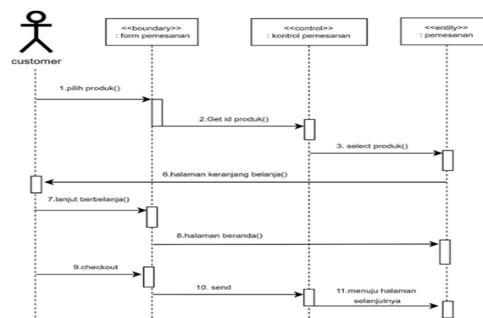
Gambar 4 Activity Diagram Checkout

Activity diagram pembayaran pada gambar 5 merupakan aktivitas customer dalam melakukan pembayaran produk yang sudah dipesan. Customer akan melakukan input data sesuai form dan melakukan pembayaran melalui metode pembayaran yang telah tersedia kemudian melakukan upload bukti file pembayaran berupa foto atau screenshot, kemudian aktivitas pesanan akan diproses oleh sistem.



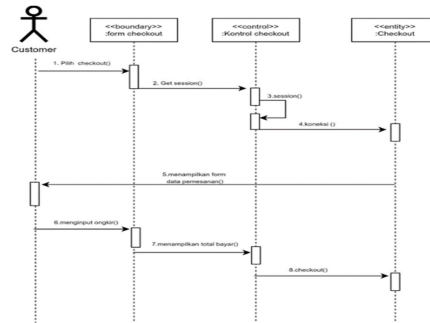
Gambar 5 Activity Diagram Pembayaran

Sequence diagram pilih produk pada gambar 6 merupakan aktivitas antara customer dengan sistem pilih produk. Customer memilih produk kemudian produk akan masuk kekeranjang belanja dan terdapat dua pilihan yaitu lanjut belanja dan checkout untuk lanjut belanja customer akan menuju halaman beranda kembali supaya bisa memilih item produk lainnya sedangkan checkout menuju halaman tahapan selanjutnya.



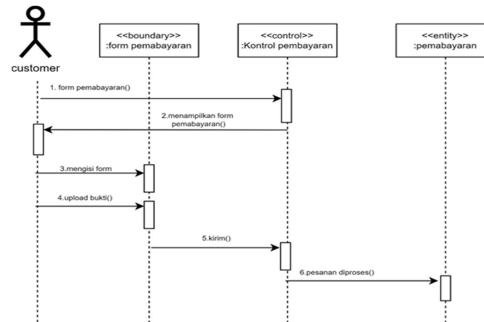
Gambar 6 Sequence Diagram Pilih Produk

Sequence diagram checkout pada gambar 7 merupakan aktivitas antara customer dengan sistem ongkir. Customer masuk kehalaman ongkir untuk memilih ongkir, customer akan memasukkan alamat kota tujuan agar tarif ongkir keluar setelah itu sistem akan melakukan perhitungan pada subtotal belanja dengan ongkir yang telah dipilih setelah submit untuk menuju halaman pembayaran.



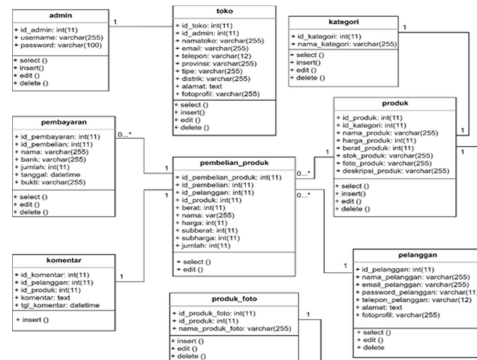
Gambar 7 Sequence Diagram Checkout

Sequence diagram pembayaran pada gambar 8 merupakan aktivitas antara customer dengan sistem pembayaran. Customer melakukan inputan data sesuai form yang ada kemudian melakukan pembayaran sesuai dengan proses pemabayaran yang tersedia dan mengupload bukti pembayaran sesuai dengan total bayarnya setelah di kirim data kan masuk ke halaman admin untuk diproses pesanannya.



Gambar 8 Sequence Diagram Pembayaran

Class diagram merupakan kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem sehingga pembuat perangkat lunak atau programmer dapat membuat kelas-kelas di dalam program perangkat lunak sesuai dengan perancangan class diagram. Gambar 9 berikut adalah class diagram pada website B2C NJS Collection.

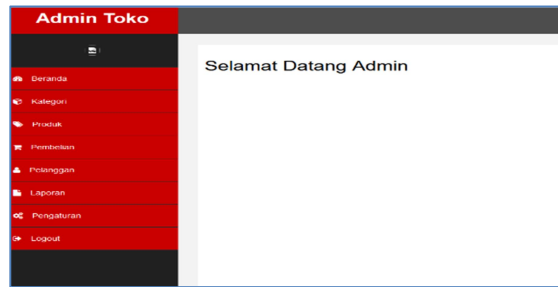


Gambar 9 Class Diagram Website B2C

Fase ketiga merupakan fase konstruksi yang memiliki dua bagian yaitu *Interface front-end* dan *interface front-end*.

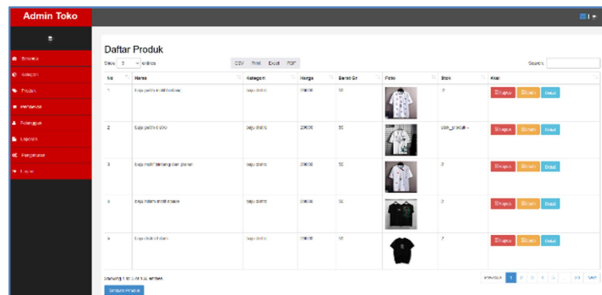
Interface front-end merupakan bagian dari *website* yang dapat menampilkan halaman *website* ke *user*. Pada *interface front-end* ini *user* dapat melihat tampilan mengenai informasi yang tersedia pada *website* dan produk yang dijual oleh NJS Collection. Berikut ini rancangan *interface front-end*:

Perancangan halaman utama admin untuk menampilkan *dashboard* yang berisi informasi yang ada pada *database*. Berikut ini adalah gambar 10 yaitu perancangan halaman utama admin pada NJS collection:



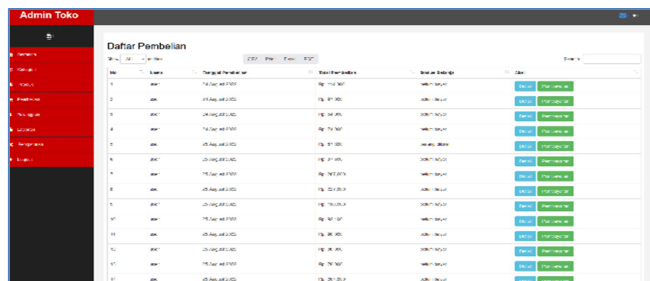
Gambar 10 Halaman Utama Admin

Perancangan halaman data produk dirancang untuk menampilkan data produk secara detail. Pada halaman ini admin dapat menambah produk, mengubah data produk, atau menghapus produk yang tidak dijual lagi pada *website*. Berikut ini gambar 11 yaitu rancangan halaman data produk:



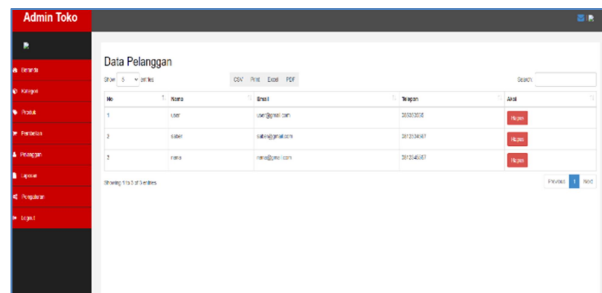
Gambar 11 Form Data Produk

Perancangan halaman data pembelian dirancang untuk menampilkan data pembelian produk yang dipesan oleh *customer* secara lengkap. Pada halaman ini admin dapat melihat bukti pembayaran *customer*. Berikut ini gambar 12 yaitu rancangan halaman data pembelian:



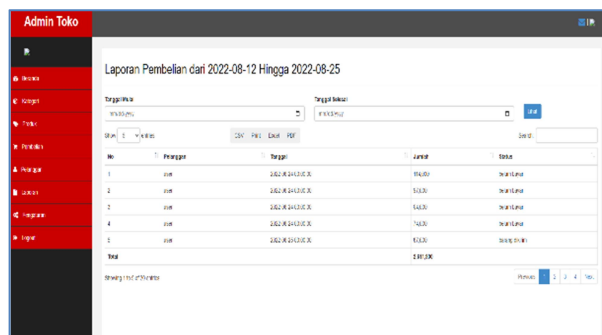
Gambar 12 Halaman Data Pembelian

Perancangan halaman data *customer* dirancang untuk menampilkan data *customer* secara lengkap. Pada halaman ini admin dapat menghapus data *customer* yang sudah diperlukan lagi. Berikut ini gambar 13 yaitu perancangan halaman data *customer*:



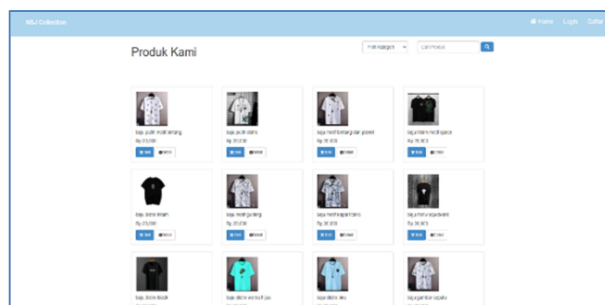
Gambar 13 Halaman Data *Customer*

Perancangan halaman laporan pembelian dirancang untuk menampilkan data laporan pembelian produk yang dapat dilihat berdasarkan tanggal tertentu. Data yang didapatkan pada laporan pembelian seperti nama pembeli, tanggal membeli produk, jumlah bayar, dan status pembelian. Berikut ini gambar 14 yaitu rancangan halaman laporan penjualan:



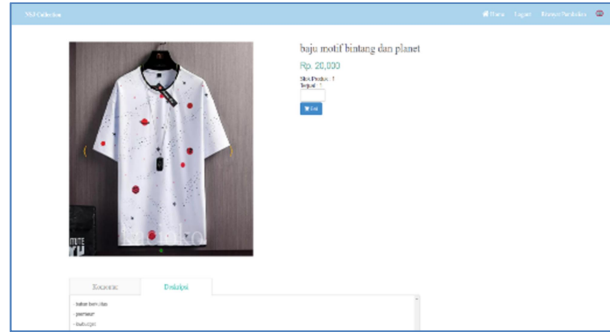
Gambar 14 Halaman Laporan Pembelian

Interface Front-End perancangan halaman produk digunakan untuk menampilkan produk- produk yang dijual oleh NJS Collection dan menu yang tersedia oleh untuk *user*. Berikut ini gambar 15 yang merupakan tampilan halaman produk:



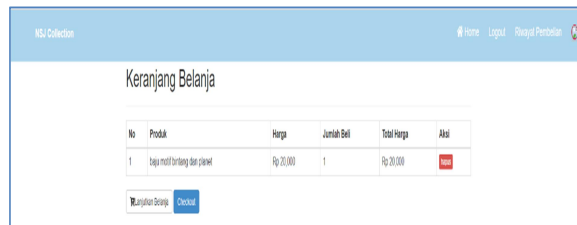
Gambar 15 Halaman Produk

Perancangan halaman deskripsi produk dirancang untuk menampilkan informasi mengenai detail produk, deskripsi produk. Pada halaman ini juga *customer* melihat jumlah produk yang tersedia. Berikut ini gambar 16 yang merupakan rancangan halaman deskripsi produk:



Gambar 16 Halaman Deskripsi Produk

Halaman keranjang belanja dirancang untuk menyimpan produk yang dipilih customer. Pada halaman keranjang belanja *customer* dapat menghapus produk yang dipilih, *customer* dapat melakukan belanja atau memilih produk yang lain dan *customer* dapat melakukan *checkout* terhadap produk yang ingin dibeli. Berikut ini gambar 17 yang merupakan rancangan halaman keranjang belanja:



Gambar 17 Halaman Keranjang Belanja

Tahapan *demonstration*, *website* yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, *Javascript*, dan *Bosstrap demonstration* dilakukan dengan menggunakan komputer untuk menguji sistem agar dapat mengetahui apakah sistem yang dibuat masih terdapat kesalahan, *error* dan *bug*, apabila sistem yang dibuat masih terdapat kesalahan, *error* dan *bug* maka sistem akan diperbaiki. Pengujian sistem yaitu menggunakan *black-box testing*.

Tabel 2 Pengujian Kelola Data Produk

No	Nama	Hasil yang Diharapkan	validitas	
			Y	T
1	Tambah data produk - valid	Data masuk ke <i>database</i>	Y	
2	Edit data produk - valid	Data pada <i>database</i> dapat diubah	Y	
3	Hapus data produk - valid	Data berhasil dihapus	Y	

Tabel 3 Pengujian Pembelian Produk

No	Nama	Hasil yang Diharapkan	validitas	
			Y	T
1	Pilih produk dan klik tombol beli - valid	Produk yang dipilih masuk ke keranjang	Y	

2	Klik tombol <i>checkout</i> - valid	Dapat masuk ke halaman <i>checkout</i>	Y	
3	Input data (pembeli, alamat, dan pengiriman) - valid	Data berhasil masuk ke <i>database</i> dan keranjang belanja menjadi kosong. Status belum dibayar	Y	

Tahapan evaluasi merupakan tahapan dimana melakukan penilaian atau pengukuran terhadap sistem yang telah bangun dengan gambaran dan penyesuaian pada rancangan diawal. Sistem tidak sesuai rancangan pada tahapan awal atau tidak sesuai harapan maka akan kembali ke tahap perencanaan sampai sistem yang dirancang sudah sesuai perencanaan.

Tahapan komunikasi merupakan tahapan terakhir dimana berupa sebuah laporan dari hasil penelitian dalam bentuk sebuah kesimpulan. *website* B2C yang telah dirancang akan dioperasikan untuk melihat apakah sudah sesuai, kemudian hasil dari pengoperasian *website* B2C ini akan ditulis dalam bentuk kesimpulan.

4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini yaitu *website* B2C pada toko pakaian NJS collection yang dapat digunakan oleh pemilik toko untuk membantu bisnisnya dalam mengastasi hambatan yang ada dengan adanya *website* pemilik tidak perlu khawatir karna semua produknya bisa dimuat pada *website* besertakan informasi yang ada seperti detail produk, stock produk, serta harga produk dan untuk pelanggan juga mendapatkan kemudahan dalam melakukan pembelian karna bisa melakukan pemesanan secara *online*. Admin atau pemilik toko juga dapat mengelola data produk yang ada pada *website* seperti menambahkan kategori dan memasukkan produk sesuai kategori yang diberikan serta informasi produk lainnya.

5. SARAN

Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan dalam pengembangan *website* B2C pada toko NJS Collection yaitu: merubah tampilan halaman *user interface* menjadi lebih menarik lagi dan lebih repositive pada *website* ini, menambahkan fitur-fitur yang menarik dan akan memudahkan *user* dalam mengoperasikan *website* ini kedepannya, mengoptimalkan metode pembayaran yang tidak hanya menerima pembayaran dari bank transfer tetapi seperti *e-wallet* juga, dan aplikasi ini dirancang dan didesain dengan sederhana, untuk pengembangan selanjutnya dibuat lebih interaktif lagi,

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Pontianak, keluarga, teman-teman dan pihak yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam rangka penyelesaian penelitian ini. Terimakasih juga kepada *reviewer* atas bimbingan dan arahan yang diberikan sehingga tulisan ini dapat selesai sesuai dengan yang diharapkan. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi banyak orang, baik saat ini maupun masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nugroho, E. C., David., Kosasi, S., Gat., Syariffudin, G., & Wingdes, I., 2022, Rancang Bangun Web Penjualan Toko Sahabat Stiker, *InfoSys Journal*, 6(2), hal 205-215.
- [2] Irawan, Y., Rahmalisa, U., Wahyuni, R., & Devis, Y., 2019. Sistem Informasi Penjualan Furniture pada CV. Satria Hendra Jaya Pekanbaru Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, Vol.1, No.2, pp. 150-159.

- [3] Kosasi, S., 2015. Pembuatan Bisnis Toko Online Sebagai Peluang Usaha Menumbuhkan Pasar Global. *Proceeding Seminar Ilmiah Nasional Teknologi Komputer*, Vol. 1, pp. 680-686.
 - [4] Septiana, A., 2017. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Online Pada Alit Shop Berbasis Web*, Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer (STMIK) GICI, Batam.
 - [5] Kosasi, S., 2018. Pengembangan Model Penelitian Dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Toko Online (B2C). *Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 1(1):1-6.
 - [6] Kosasi, S., 2018. Keputusan Strategis Melakukan Adopsi E-Commerce Menggunakan Analytic Hierarchy Process. *Techno.Com*, 17(3), pp. 270-280.
 - [7] Gat., 2018. Adopsi Model Business to Consumer (B2C) Dalam Menghasilkan Sistem Mobile Marketplace. *Cogito Smart Journal*, 4(1):200-211).
 - [8] Zaliluddin, D. & Rohmat, 2018. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada Newbiestore). *INFOTECH Journal*, Vol. 4, No. 1, pp. 24-27.
 - [9] Denny, W. A., & Rahmadhani, A. Y., 2021. Rancang Bangun Sistem E-Commerce Dengan Menerapkan B2C Model Pada Mumyclothes Store. *Ilmudata*, 1(1):1-16.
 - [10] Faisal, C.A.N., Syafirullah, L. & Faiz, M. N., 2020. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pendataan Berbasis Web Pada Noviand Collection. *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV)*, Vol. 6, No. 1, pp. 719-727.
 - [11] Alfiah, F., Tarmizi, R., & Junidar, A. A., 2020. Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Penjualan Pakaian pada Toko A&S, 6(1):70-81.
 - [12] Brocke, J. V., Hevner, A., & Maedche, A., 2020, *Design Science Research Cases*, Springer Nature Switzerland AG, Switzerland.
-