JITE (Journal of Informatics and Telecommunication Engineering)

Available online <http://ojs.uma.ac.id/index.php/jite> DOI : 10.31289/jite.v5i2.6042

Received: 16 November 2021

Accepted: 06 January 2022

Published: 26 January 2022

E-Commerce Based Sales Application To Increase Profit During Covid19 In Furniture Stores

Miftahul Jannah¹⁾, Nora Anisa²⁾

^{1,2)} Bisnis Digital, STMIK Pelita Nusantara Medan, Indonesia

*Corresponding Email:

miftahuljannah0077@gmail.com

Abstrak

Sejak Desember 2019 adanya sebuah wabah yang dapat membunuh ribuan manusia dalam hitungan hari saja, adapun wabah tersebut menjadi ancaman pandemi baru yang dikenal dengan nama Covid-19. Dampak dari wabah Covid-19 sangat lah berpengaruh pada berbagai sektor bidang, salah satunya bidang perdagangan. Semenjak merebaknya wabah Covid-19 dan anjuran Pemerintah mengenai Sosial Distancing dan penetapan protokol kesehatan yang sangat ketat, membuat sebagian masyarakat enggan untuk beraktivitas di luar rumah sehingga masyarakat lebih membatasi diri dengan berdiam diri dirumah saja. Hal ini pastinya membuat perdagangan mengalami keterpurukan sehingga berdampak kepada perekonomian dan keuangan yang tidak stabil. perkembangan teknologi dan internet di Indonesia, telah memiliki dampak yang besar terhadap perubahan bisnis dan sistem penjualan salah satunya adalah terobosan baru sistem penjualan berbasis online atau yang kita kenal dengan istilah E-commerce. Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem berbasis E-Commerce yang dapat membantu beberapa pelaku bisnis Furniture dalam meningkatkan profit penjualan, dengan memberikan kemudahan dalam proses pembayaran. Adapun tahapan metode penelitian yang peneliti rencanakan adalah dengan melakukan teknik survey serta diikuti dengan kegiatan wawancara.

Kata kunci : Covid19, E-Commerce, Profit

Abstract

Since December 2019 there has been an outbreak that can kill thousands of people in a matter of days, while the outbreak has become a threat to a new pandemic known as Covid-19. The impact of the Covid-19 outbreak has greatly affected various sectors, one of which is the trade sector. Since the outbreak of the Covid-19 outbreak and the Government's recommendations regarding Social Distancing and the establishment of very strict health protocols, some people are reluctant to do activities outside the home so that people are more restricting themselves by staying at home. This certainly makes trade experience a slump so that it has an impact on an unstable economy and finances. the development of technology and the internet in Indonesia, has had a major impact on changes in business and sales systems. E-commerce is an internet service that is used for buying and selling online. The purpose of this research is to build an E-Commerce-based system that can help some furniture businesses in increasing sales profit, by providing convenience in the payment process. The stages of the research method that the researcher planned were to conduct survey techniques and followed by interview activities

Keywords: Covid19, E-Commerce, Profit

How to Cite: Jannah, M., & Anisa, N. (2022). E-Commerce Based Sales Application To Increase Profit During Covid19 In Furniture Stores. JITE (Journal of Informatics and Telecommunication Engineering), 5 (2), 276-285.

I. PENDAHULUAN

Merebaknya Virus covid 19 yang membuat para pelaku bisnis Furniture mengalami penurunan penjualan produk, sehingga mengakibatkan penurunan profit atau pendapatan. Aturan pemerintah yang mengenai Sosial Distancing dan himbauan berupa "Dirumah Saja" membuat sebagian masyarakat enggan untuk melakukan aktivitas di luar rumah. Tak dapat di pungkiri Covid 19 merupakan suatu virus yang dapat meningkatkan jumlah kematian begitu cepat, sehingga setiap prosedur kesehatan juga harus diberlakukan ketat, agar rantai penyebaran virus dapat di hentikan. Sebagaimana diketahui, harga furniture tergolong besar, sehingga membuat pembeli berfikir berkali-kali ketika ingin membeli produk tersebut dan mereka ingin memiliki bukti kongkrit mengenai toko dan detail produk berupa bon faktur untuk mengantisipasi

penipuan yang akan terjadi sehingga para pelaku bisnis furniture harus dapat membuat Bon Faktur pada Aplikasi penjualan Online yang dibangun. Untuk meningkatkan profit penjualan, sistem pembayaran yang mudah merupakan salah satu upaya untuk menarik peminat pembeli, sehingga para pembeli merasa tidak diberatkan dengan harga yang tergolong besar. Adapun sistem pembayaran yang dimaksud seperti Cash, Cicilan tanpa bunga, Menabung tanpa riba dan lainnya. Semua sistem pembayaran dilakukan dengan metode non tunai (electronic). Oleh karena itu sistem pembayaran tersebut harus dapat di aplikasikan pada penjualan online yang dibangun.

Pada era globalisasi, pesatnya perkembangan teknologi terutama dalam bidang TIK khususnya Perangkat lunak telah melahirkan banyak aplikasi cerdas seperti aplikasi cerdas dalam penjualan online atau dikenal dengan istilah E-Commerce. Meskipun saat ini aplikasi mengenai penjualan online yang dapat menjual Furniture sudah sangat familiar dan bahkan banyak digunakan oleh masyarakat, akan tetapi terdapat beberapa faktor seperti biaya ongkos kirim yang menyesuaikan dengan berat produk membuat masyarakat berfikir berkali-kali jika ingin membeli barang Furniture menggunakan aplikasi E-Commerce saat ini, kemudian estimasi pengiriman membutuhkan waktu minimal 3 hari setelah melakukan pembayaran membuat masyarakat enggan menggunakan pembelian barang tersebut. Adapun faktor lain adalah sistem pengembalian barang yang memiliki prosedur panjang apabila barang yang dikirim salah atau tidak sesuai dengan pesanan pembeli.

Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh Erni Ermawati et al (2018) “Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web” dengan hasil penggunaan aplikasi berbasis web yang dinilai lebih efektif dibandingkan penjualan manual dimana informasi mengenai produk akan lebih mudah untuk didapatkan. Oleh karena itu pada penelitian kali ini akan membahas sebuah aplikasi berbasis E-Commerce dalam penjualan produk pada toko Shafa furniture yang ada dikota medan.

II. STUDI PUSTAKA

A. Covid19

Menurut Diah Handayani et al (2020) Penyakit virus corona 2019 (corona virus disease/COVID-19) sebuah nama baru bagi penderita infeksi virus baru yang bernama novel Corona 2019, dimana pertama sekali muncul dari kota Wuhan China. Nama baru tersebut diberikan oleh Wolrd Health Organization (WHO) yang. Proses yang sangat cepat mengenai penyebaran virus yang diketahui melalui kontak langsung antara pasien yang terinfeksi dengan orang lain, membuat sebuah ancaman berupa pandemi baru.

Dana Riksa Buana (2020) mengemukakan bahwa di Indonesia, Status darurat telah dikeluarkan oleh pemerintah terhitung tanggal 29 Februari 2019 sampai tanggal 29 mei 2020 dengan jumlah 91 hari. Banyak langkah dan upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk menangani permasalahan yang muncul, seperti menerapkan penjagaan jarak minimal 2 meter atau yang dikenal dengan istilah Social Distancing. Konsep ini diupayakan mampu mengurangi bahkan memutus rantai penyebaran Virus Covid 19 dengan cara tidak melakukan kontak langsung dengan orang lain dan tidak melakukan atau menimbulkan krumunan.

Ririn Noviyanti (2020) merepresentasikan dalam penelitiannya Covid 19 angka kematian di berbagai provinsi, seperti Provinsi DKI Jakarta yang memiliki jumlah tertinggi sebanyak 7.623 kasus dengan persentase kematian 6,9% dan provinsi dengan kasus terendah adalah di Papua dengan 858 kasus dan persentase kematian 0,8%.

Syafrid and Ralang (2020) menerangkan dalam penelitiannya tentang cara melawan Covid 19. Salah satunya adalah aturan pemerintah Perpu Nomor 1 Tahun 2020 Mengenai Kebijakan Keuangan Negara dan Stabilitas Sistem Keuangan untuk Penanganan Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) dan/atau dalam rangka Menghadapi Ancaman yang Membahayakan Perekonomian Nasional dan/atau Stabilitas Sistem Keuangan,

Yuliana (2020) menyebutkan bahwa corona virus telah bermutasi ke berbagai negara lain sehingga data yang dikemukakan oleh WHO pada tanggal 2 Maret 2020 terdapat 65 negara yang sudah di infeksi corona Virus hingga mencapai jumlah pasien terinfeksi sebanyak 90.308 jiwa angka kematian mencapai 3.087 jiwa

B. E-Commerce

Menurut Fauzi Eko Nugroho (2016) E-commerce atau komersial elektronik adalah bentuk dari perkembangan teknologi. Teknologi yang dimaksud adalah internet, dimana internet dimanfaatkan untuk kebutuhan layanan transaksi jual beli. Jika biasanya untuk melakukan proses transaksi jual beli barang secara tatap muka atau secara bertemu langsung antara pembeli dan penjual maka dengan E-commerce, pertemuan atau interaksi tersebut dilakukan secara maya melalui internet. Bentuk interaksi tersebut bisa berupa chat, telepon dan lainnya sehingga untuk melakukan kegiatan penjualan berbasis elektronik atau e-commerce harus ada kepercayaan antara penjual dan pembeli.

Dadan dan Rohmat (2018) menyatakan bahwa E-Commerce merupakan pengembangan dari aktivitas perdagangan dengan menggunakan internet. Dengan adanya e-commerce ini banyak sekali keuntungan yang dihasilkannya. Aplikasi perangkat lunak komputer dan Internet telah berkembang untuk E-Commerce dapat membantu mendorong penjualan dengan pasar yang lebih luas

Berikut beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan judul yang dibangun adalah :

1. Fifi Alfiah (2020) melakukan penelitian mengenai pembangunan sistem penjualan online dengan judul “ Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Penjualan Pakaian Pada Toko A&S” menyatakan dengan adanya sistem ini yang awalnya memasarkan produk dengan cara konvensional namun untuk sekarang tidak lagi karena menggunakan sistem penjualan E-Commerce yang 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 ke toko tersebut.
2. Okta Veza (2019) melakukan penelitian penerapan E-Commerce dengan judul “Perancangan E-commerce Untuk Memperluas Produk Komunikasi di PT. Golden Communication Berbasis Web Mobile” dan menyatakan bahwa konsumen bisa menghemat waktu dan mendapatkan informasi produk yang dijual, harga produk sehingga konsumen bisa menyesuaikan uang yang dimilikinya dengan menggunakan E-commerce. disamping itu pemanfaatan E-Commerce juga dinilai mampu mengurangi krusuhan parah di toko
3. Try Abdi Putra dan Yudi Santoso (2019) melakukan penelitian dengan judul “Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online Pada Toko Tatashops” dan menyatakan dengan e-commerce dapat memudahkan pelanggan untuk mengetahui informasi ter-update mengenai produk terbaru. Dengan e-commerce dapat memudahkan penjual untuk mengetahui laporan penjualan.
4. Marini dan Sarwindah (2020) melakukan penelitian mengenai implementasi E-Commerce pada Toko Pecah Belah yang ada pada Provinsi Bangka Belitung dengan hasil berupa aplikasi tersebut dianggap mampu meningkatkan bisnis penjualan dengan wadah promosi produk yang efektif sehingga pasar pembeli bukan hanya pada provinsi tersebut melainkan seluruh Indonesia

C. Payment Sistem

Adithya Kurnia Pramudi (2016) menegaskan bahwa Sistem pembayaran merupakan hal yang penting dikanerankan kemajuan perekonomian suatu negara di tunjukkan dengan sistem pembayaran yang mendukung seluruh infrastruktur Sosial, keuangan dan bidang lainnya disamping itu Jefry et al (2019) menyatakan bahwa Sistem Pembayaran adalah penopang stabilitas keuangan yang ada, perubahan sistem pembayaran yang mengikuti perkembangan zaman telah dirasakan saat ini, dimana dahulunya menggunakan sistem cash atau tunai, saat ini telah beralih dengan sistem pembayaran non tunai atau digital, yang biasa kita kenal dengan istilah (E-money).

D. Profit

Menurut Helmalia (2018) Profit atau Pendapatan adalah nilai tertinggi yang didapatkan oleh seseorang dalam suatu waktu atau periode dengan harapan mempunyai keadaan yang konsisten dari awal periode dengan akhir periode. Pengertian tersebut tidak menitik beratkan pada total kuantitatif pengeluaran terhadap konsumsi suatu periode. Sedangkan Prisilia Monika, et al (2019) Menyatakan bahwa pendapatan atau keuntungan merupakan penambahan aktiva yang membuat penambahan nilai modal awal, namun bukan dikarenakan penambahan modal dari pemilik atau bukan hutang, tetapi karena hasil penjualan

III. METODE PENELITIAN

A. Perancangan Alur Penelitian

Pada penelitian ini, seluruh prosedur awal penelitian terlebih dahulu harus sudah dilakukan seperti studi kepustakaan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan membaca serta memahami referensi yang terkait dengan masalah E-Commerce, Furniture, Payment System, menghitung keuntungan atau Profit yang digunakan dalam pembangunan sistem. Setelah itu, penulis merancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan bidang yang diteliti. Berikut adalah diagram alir dari penelitian yang dibangun :

Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Adapun penelitian di mulai dari membuat perumusan masalah agar dapat memahami dan menganalisa masalah penjualan yang ada pada Toko Furniture selama pandemic covid19 sehingga tujuan penelitian dapat ditetapkan. Selanjutnya adalah tahapan Mengumpulkan dan Menganalisis Data yang dibutuhkan seperti menentukan produk Furniture yang berhubungan dengan sistem yang dibangun, Analisis sistem pembayaran yang berlaku seperti dengan metode non tunai, analisis kebutuhan database dan beberapa kebutuhan pembangunan sistem lainnya. Setelah megumpulkan data maka tahapan selanjutnya adalah meeancang aplikasi mulai melakukan suatu perancangan terhadap solusi yang didapatkan. Adapaun rancangan kegiatan pada tahap ini adalah merancang proses aplikasi yang dibuat dalam bentuk usecase Diagram.

Gambar 2. Use Case Diagram

Berikut ini adalah Flowchart diagram dalam perancangan sistem yang dibangun

Gambar 3. Flowchart

Adapun tahapan selanjutnya adalah mengimplementasikan rancangan sistem pada tahap sebelumnya agar dapat membangun aplikasi sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dicapai pada tahapan pengumpulan dan analisis data, melakukan Uji Coba Sistem dengan komponen penelitian lain seperti peneliti akan melakukan pengujian sistem yang dibangun untuk mengetahui kekurangan yang ada, jika terdapat ketidaksesuaian dengan kebutuhan pengguna sistem sehingga setelah perbaikan dilakukan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Data

Berikut adalah Hasil dari penelitian yang dilakukan mengenai pembangunan aplikasi penjualan Online berbasis E-Commerce. Untuk data kategori Produk yang digunakan pada Toko Shafa Furniture adalah Sofa, Lemari, Tempat Tidur, meja makan, Meja Rias dan Meja Tv dan lainnya. Adapun untuk masing-masing jumlah produk yang digunakan adalah seperti yang terdapat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Data Kategori dan produk

No	Jenis Kategori	Jumlah Produk
1	Lemari	24
2	Dipan Tempahan	12
3	Kasur	18
4	Meja Console	10
5	Meja Makan	13
6	Meja Rias	20
7	Meja Tv	10
8	Sofa	35

Berikut adalah Dalam penggunaan, pengguna di kelompokkan menjadi 2 Kategori, Yaitu admin yang merupakan Penjual dan yang kedua adalah pembeli.

B. Implementasi Sistem

Sebelum pembeli melakukan pemesanan maka pembeli harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan memilih tombol “Daftar” pada sudut kanan atas, Setelah melakukan pendaftaran, maka pembeli melakukan Login dengan memasukkan Email dan Password saat melakukan Pendaftaran agar dapat mengakses gambar produk yang dibeli serta melakukan pemesanan Barang

Gambar 4. Tampilan Login Customer

Setelah login Maka akan muncul tampilan utama untuk customer. Pada Menu utama atau dashboard maka pembeli dapat melihat produk dengan memilih menu Kategori Produk sehingga muncul tampilan berikut :

Gambar 5. Tampilan Pemilihan kategori Produk

Setelah melakukan pemilihan kategori produk yang ingin dibeli maka, customer akan diminta untuk memasukkan kedalam keranjang belanja seperti pada tampilan berikut :

Gambar 6. Tampilan memasukkan keranjang pembelian Produk

Gambar 7. Tampilan Checkout Produk

Setelah chekout Produk selesai, maka akan muncul tampilan untuk keterangan data Pesanan:

← → ↻ 🏠 ⚠ Not secure | homedecor.code-station.com/checkout.php 📄 ☆ 👤

BUAT PESANAN

INFORMASI PEMBELI / PENERIMA BARANG		PRODUK	HARGA	JUMLAH	TOTAL HARGA
Nama <input type="text" value="Masukkan nama pemesan .."/>		Sofa L sudut	Rp. 4,200,000 ,-	1	Rp. 4,200,000 ,-
Nomor HP <input type="text" value="Masukkan no.hp aktif .."/>				TOTAL BERAT	1 Gram
Alamat Lengkap <input type="text" value="Masukkan alamat lengkap .."/>				ONGKIR	Rp. 0 ,-
				TOTAL BAYAR	Rp. 4,200,000 ,-

Gambar 8. Tampilan untuk detail pesanan

Setelah mengisi detail pesanan akan muncul tampilan invoice pemesanan untuk melakukan pembayaran dengan memilih tombol konfirmasi pembayaran :

Gambar 9. Tampilan untuk pembayaran

Selanjutnya pelanggan di minta untuk mengupload bukti pembayaran yang sudah di lakukan.

Gambar 10. Tampilan untuk Upload bukti pembayaran

Menu diatas berlaku Untuk metode pembayaran jenis produk secara Cash, Namun pihak Toko Shafa Furniture juga memberikan keringanan bagi para pelanggan yang ingin mencici barang yang akan dibeli, untuk mekanisme cicilan pihak pelanggan dan penjual harus melakukan negosiasi terlebih dahulu, jika sudah menemukan kesepakatan tentang cicilan, maka pihak admin akan mengubah harga produk sesuai dengan kesepakatan cicilan yang ada. Biasanya barang akan dikirimkan kepada pembeli setelah mereka melunasi pembayaran produk.

C. Pengujian Sistem

Test program bertujuan untuk mendapatkan kesalahan-kesalahan (*trouble*) sehingga kesalahan dapat segera diperbaiki. Test dilakukan dengan menguji secara langsung sistem penjualan online ke toko shafa Furniture dengan melatih admin toko untuk menggunakan sistem yang dibangun dan mencari para pembeli untuk menguji aplikasi yang dibangun. Adapun hasil pengujian sistem di dapatkan berdasarkan pengisian dari kuisioner yang diberikan kepada 8 orang pembeli adalah sebagai berikut

Furniture			
No	Nama	Nilai	Saran/ masukan
1	Endang	80	Sebaiknya Aplikasinya dari Handphone supaya mudah
2	Yuri	83	Sudah bisa dipakai lebih mudah.
3	Indah	80	Aplikasinya Sudah Bagus
4	Khaqza Azzahra	75	Aplikasinya bagus, tetapi lebih mudah belanjanya langsung karena saat barangnya langsung
5	Novia & Gio	82	Pelacakan Kurir perlu ditampilkan
6	Mirajasa	82	Sama seperti Novia bilang, pelacakan kurir biar bisa ditampilkan.
7	Desi pengantusan	85	Untuk saya yang malas untuk belanjanya langsung, aplikasi ini sangat membantu saya, terima kasih.
8	Intan Novianti	80	Sebaiknya ada video untuk referensi dan produknya agar pembeli lebih detail

Gambar 11. Lembar Penilaian pelanggan

V. SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah aplikasi penjualan online ini dapat membantu toko Shafa Furniture dalam menjual produk di masa Pandemi Covid 19. Aplikasi ini dianggap sebagai platform penjualan yang terpercaya dan dapat dengan mudah diterima oleh pelanggan. Aplikasi penjualan dirancang secara online untuk dapat diakses dimana saja dan pelanggan yang menggunakan aplikasi ini harus melakukan registrasi dengan email yang valid untuk menghindari tindakan kriminal seperti penipuan yang marak terjadi ada dalam penjualan online, akan tetapi masih diperlukan pengembangan dari aplikasi tersebut seperti pelacakan kurir yang bisa dipantau didalam aplikasi dan aplikasi dibangun berbasis mobile.

VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima Kasih peneliti sampaikan kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat , Direktorat Jendral Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi atas pendanaan Penelitian Dosen Pemula (PDP) tahun pelaksanaan 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Buana, D. R. (2020). Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia Dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) Dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa". *SALAM Jurnal Sosial Dan Budaya Syar I* , 217-225.
- Ermawati, E. (2018). Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web. *Jurnal Interkom* .
- Handayani, D., Hadi, D. R., Isbaniah, F., Burhan, E., & Agustin, H. (2020). Penyakit Virus Corona 2019. *RESPIROLOGI Indonesia* , 119-129.
- Helmalia, & Wati, A. (2018). Pengaruh E-Commerce Terhadap Peningkatan Pendapatan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Kota Padang. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*) , 237-246.

- Marini, & Sarwindah. (2020). Implementasi Web Elektronik (E-Commerce) Di Toko Pecah Belah Center Dalam Meningkatkan Persainganbisnis Perdagangan. *Jurnal Teknologi Informasi* , 83-90.
- Monika, P.P. Et Al (2019) "Analisis Pengaruh Modal, Lama Usaha, Dan Jumlah Tenaga Kerja Terhadap Pendapatan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Kecamatan Langowan Timur" . *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*
- Nugroho, F. E. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Jurnal Simetris* , 717-724.
- Pramudita, A. K. (2016). Analisis Pengaruh Sistem Pembayaran Terhadap Makroekonomi. *Jurnal Ilmiah* , 3-12.
- Putra, T. A., & Santoso, Y. (2019). Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online Pada Toko Tatashops. *Jurnal IDEALIS* , 408-414.
- Putri, R. N. (2020). Indonesia Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* , 705-709.
- Rasyid, F. A., & Junidar, T. A. (2020). Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Penjualan Pakaian Pada Toko A&S. *Icit* , 70-81.
- Syafrida, & Hartati, R. (2020). Bersama Melawan Virus Covid 19 Di Indonesia . *SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar-I* , 495-508.
- Veza, O, (2019) "Perancangan E-Commerce Untuk Memperluas Produk Komunikasi Di PT. Golden Communication Berbasis Web Mobile". *Jurnal Teknik Ibnu Sina (JT-IBSI)*. 4.:1. ISSN : 2541-2647
- Yuliana, (2020) "Corona Virus Diseases (Covid-19.; Sebuah Tinjauan Literarur)" In *Wellness And Healty Magazine*. Vol 2 No 1:188. ISSN: 266-0062
- Zaliluddin, D., & Rohmat. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada Newbiestore)". *INFOTECH Journal* , 24-17.