

coba_lagi.pdf

by cek turnitin

Submission date: 09-Oct-2024 02:56AM (UTC+0100)

Submission ID: 239712339

File name: coba_lagi.pdf (439.06K)

Word count: 3470

Character count: 22639

Teknologi E-Marketing Untuk Optimalisasi Layanan Pelanggan Pada Aplikasi Penjualan Buket Bunga Berbasis Android

Taufik Mustafa Nur^{1*}, Anna Dina Kalifia²

¹Informatika, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

*e-mail Corresponding Author: taufikmustafa20@gmail.com

Abstrak

This research focuses on designing and developing an Android-based flower bouquet ordering system for Toko Bunga Bu Ninik, which has been operating since 2011. The store faces challenges in sales and marketing due to its reliance on conventional methods, which limit access to information and ease of transactions. The aim of this research is to design and develop a mobile application that facilitates the online ordering process for flower bouquets. The application is equipped with a bouquet component customization feature, allowing customers to arrange bouquet components according to their preferences and needs, as well as a digital payment feature to streamline transactions. The application development follows the waterfall methodology, which includes the stages of analysis, design, implementation, and testing. The implementation of this system is expected to enhance the store's operational efficiency, expand its market reach, and provide a better transaction experience for customers. The use of this application is expected to be a solution to the limitations of conventional ordering methods and support the business growth of Toko Bunga Bu Ninik in the digital era.

Keywords: E-Marketing; Android; Flowers; Laravel; Optimization

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada sistem pemesanan buket bunga berbasis android untuk Toko Bunga Bu Ninik, yang telah berdiri sejak tahun 2011. Toko mengalami kendala dalam hal penjualan dan pemasaran produk karena masih mengandalkan metode konvensional yang terbatas dalam akses informasi dan kemudahan transaksi. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan membuat aplikasi mobile berbasis android yang dapat memudahkan proses pemesanan buket bunga secara daring. aplikasi ini dilengkapi dengan fitur kustomisasi komponen buket bunga yang memungkinkan pelanggan mengatur komponen buket bunga sesuai kebutuhan dan keinginan, serta fitur pembayaran digital untuk mempermudah transaksi. Proses pengembangan aplikasi mengikuti metodologi waterfall, yang mencakup tahap analisis, desain, implementasi, dan pengujian. Implementasi sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional toko, memperluas jangkauan pasar, serta memberikan pengalaman bertransaksi yang lebih baik kepada pelanggan. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi atas keterbatasan metode pemesanan konvensional dan mendukung pertumbuhan bisnis Toko Bunga Bu Ninik di era digital.

Kata kunci: E-Marketing; Android; Bunga; Laravel; Optimalisasi

1. Pendahuluan

Toko Bunga Bu Ninik merupakan usaha lokal yang berfokus pada penjualan berbagai jenis bunga untuk keperluan personal maupun acara khusus seperti ulang tahun, pernikahan, dan ucapan selamat.. Berdiri sejak tahun 2011, toko ini menawarkan beragam pilihan bunga segar, seperti mawar, lili, anggrek, tulip, serta bunga lokal lainnya, yang disusun dalam berbagai rangkaian mulai dari buket sederhana hingga desain yang lebih kompleks dan artistik. Bisnis penjualan buket bunga Bu Ninik mengalami kendala karena tidak memiliki sistem yang memudahkan proses pemesanan. Keterbatasan akses informasi mengenai produk dan proses pemesanan menjadi faktor utama yang memengaruhi pertumbuhan penjualan[1]. Pemasaran secara konvensional membuat pelanggan kurang mengetahui wawasan mengenai berbagai

pilihan produk yang tersedia atau prosedur yang harus mereka ikuti untuk melakukan pemesanan secara langsung[2].

Toko masih bergantung pada metode promosi konvensional menggunakan brosur yang cenderung lebih mahal dan kurang efektif dalam memenuhi kebutuhan pelanggan yang semakin digital dan terhubung secara daring. Pada metode promosi konvensional tidak hanya menimbulkan penambahan biaya pemasaran tetapi juga kurang optimal dalam mencapai target audiens yang relevan[3]. Kinerja layanan pelanggan masih belum mencapai tingkat optimal karena keterbatasan dalam menyediakan informasi yang cepat, akurat, dan responsif kepada kebutuhan pelanggan[4]. Keterbatasan jam operasional yang bergantung pada ketersediaan tenaga kerja merupakan salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh bisnis buket bunga.

Ketergantungan toko pada penjualan konvensional, respons terhadap permintaan pelanggan terkadang terbatas oleh waktu operasional toko serta ketersediaan staf[5]. Selain itu, dalam situasi lain pelanggan terkadang membutuhkan buket bunga dengan waktu yang singkat dan tanpa tahu stok bunga yang tersedia sehingga saat pelanggan sudah datang ke toko tetapi tidak mendapatkan bunga yang diinginkan karena stok tidak tersedia itu menjadi masalah bagi pelanggan. Keterbatasan ini bisa menjadi penghalang yang mengurangi kepuasan pelanggan dan toko yang tidak bisa memenuhi permintaan pelanggan dengan maksimal.

Pemesanan buket bunga yang sebelumnya memerlukan kunjungan fisik ke toko kini dapat dilakukan melalui aplikasi mobile. Penggunaan aplikasi mobile berbasis Android untuk penjualan dan pemasaran produk mampu mengatasi keterbatasan metode penjualan dan pemasaran tradisional, meningkatkan efektivitas pemasaran, serta memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik. Dengan demikian, jangkauan pasar dapat diperluas dan efisiensi proses penjualan juga meningkat[6]. Fitur kustomisasi memungkinkan pelanggan untuk secara langsung mengatur komponen buket bunga seperti jenis bunga dan model buket. Hal tersebut dilakukan untuk menciptakan produk yang sesuai dengan preferensi pribadi atau kebutuhan acara tertentu[7]. Aplikasi pemesanan dengan fitur kustomisasi ini diharapkan mampu meningkatkan pengalaman pelanggan, sekaligus memperluas jangkauan pasar toko bunga.

2. Tinjauan Pustaka

Penulis menggunakan beberapa referensi sebagai acuan untuk mempermudah dan memperkuat penelitian yang dilakukan. Referensi-referensi tersebut dipilih berdasarkan kesesuaian dengan judul atau tema penelitian yang diangkat. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Satria R dkk., (2023) dengan judul "Rancang Bangun E-Marketplace Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Pelayanan Penjualan" penelitian ini menunjukkan bahwa sistem pemesanan bunga papan berbasis mobile yang dikembangkan untuk Ray Florist dapat mengatasi berbagai masalah operasional yang sebelumnya dihadapi, seperti pencatatan manual, kesulitan dalam memberikan informasi lengkap kepada pelanggan, serta keterbatasan dalam pemesanan. Dengan sistem yang dibangun, pelanggan tidak lagi harus datang langsung ke lokasi untuk melakukan pemesanan atau mendapatkan informasi mengenai paket yang ditawarkan. Sistem yang dibuat juga berhasil meningkatkan efisiensi dalam pemasaran dan pemesanan. Memungkinkan transaksi dilakukan kapan pun dan di mana pun melalui perangkat mobile[8].

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Alzahra L & Harahap A (2024) yang berjudul "Sistem Informasi Pemesanan Toko Hanza Florist Dengan Penerapan Customer Relationship Management Berbasis Aplikasi Mobile" Sistem informasi yang dikembangkan berhasil meningkatkan efisiensi operasional dengan memperbaiki proses pemesanan yang sebelumnya dilakukan melalui media sosial. Penerapan fitur layanan pelanggan memungkinkan Hanza Florist untuk membangun hubungan yang lebih baik dan berkelanjutan dengan pelanggan dapat meningkatkan loyalitas mereka. Pelanggan memiliki fleksibilitas untuk memesan bunga kapan pun dan di mana pun, yang memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam melakukan transaksi. Secara keseluruhan, pengembangan aplikasi mobile yang dilakukan dapat membantu Hanza Florist meningkatkan kualitas layanan, memperkuat hubungan dengan pelanggan, serta mendorong pertumbuhan bisnis dalam jangka panjang[9].

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Rizkifar dkk., (2022) dengan judul "Aplikasi Untuk Pemasaran Dan Penjualan Produk Di Baker's Corner Berbasis Android" penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Baker's Corner, yang dikembangkan untuk memudahkan pengguna dalam memesan makanan melalui platform Android, berhasil mencapai tujuannya. Aplikasi ini telah melalui tahapan pengembangan sesuai dengan metode Waterfall, mulai dari analisis hingga implementasi dan pengujian. Setelah dilakukan pengujian, aplikasi terbukti berjalan sesuai

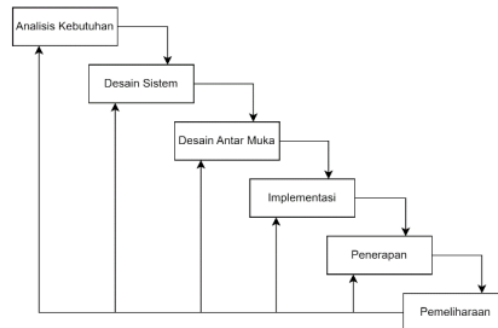
rencana dan layak untuk digunakan. Berdasarkan evaluasi yang melibatkan 55 responden, aplikasi ini mendapatkan skor rata-rata sebesar 86,49%, yang menunjukkan bahwa mayoritas pengguna sangat sepakat dengan keuntungan dan kemudahan yang diberikan oleh aplikasi yang dibuat. Aplikasi Baker's Corner dinilai berhasil dalam mempermudah pengguna untuk melakukan pemesanan makanan secara online[10].

Penelitian keempat yang dilakukan oleh Ilyas I dkk., (2023) dengan judul "Aplikasi E-Commerce Dalam Pemasaran Kopi Berbasis Android Di Kabupaten Pidie" penelitian ini memberikan manfaat signifikan dalam pengembangan sistem pemasaran kopi di Kabupaten Pidie melalui aplikasi berbasis Android. Aplikasi ini memudahkan untuk memasarkan produk mereka secara lebih luas, baik di dalam maupun luar daerah. Dengan tersedianya informasi yang cepat dan akurat mengenai jenis kopi serta harganya, konsumen dapat dengan mudah mengakses dan membandingkan produk[11].

Penelitian kelima oleh Suyono dkk yang berjudul "E-Commerce Berbasis Android Sebagai media Pemasaran" Penelitian ini menghasilkan manfaat perkembangan bisnis Muji Mebel dalam menghadapi kompetisi yang semakin intens di era digital. Dengan mengembangkan aplikasi *e-commerce* berbasis Android, Muji Mebel dapat memperluas jangkauan pemasaran dan penjualan secara lebih efisien, dibandingkan dengan metode konvensional yang mengharuskan konsumen datang langsung ke toko. Aplikasi ini mempermudah konsumen untuk melihat detail produk, melakukan pemesanan, dan bertransaksi secara online melalui perangkat mobile atau komputer, sehingga meningkatkan pengalaman belanja yang lebih praktis dan cepat. Selain itu, implementasi *e-commerce* membantu Muji Mebel meningkatkan pangsa pasar serta memperkuat daya saing dengan menggunakan teknologi internet sebagai sarana promosi dan penjualan yang lebih luas dan efisien [12].

3. Metodologi

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan waterfall, sebuah model dalam pengembangan perangkat lunak yang menekankan proses secara sistematis dan bertahap[13]. Metode model ini terdiri dari beberapa proses yang harus dijalani secara berurutan, dan setiap proses harus diselesaikan sepenuhnya sebelum berlanjut ke proses lainnya.



Gambar 1. Waterfall

1. Analisis Kebutuhan
Pada tahap ini, peneliti akan mengumpulkan data mengenai kebutuhan pengguna melalui wawancara dan observasi. Hal ini meliputi pemahaman mendalam tentang fitur yang diinginkan oleh pengguna, termasuk sistem pemesanan, kustomisasi buket bunga, dan fitur pembayaran digital. Hasil dari tahap ini akan menjadi dasar untuk perancangan sistem.
2. Desain Sistem
Setelah kebutuhan sistem selesai, selanjutnya peneliti merancang berbagai elemen sistem seperti flowchart, sequence diagram, dan class diagram.
3. Desain Antar Muka
Setelah kebutuhan sistem dan pengguna dianalisis, tahap berikutnya adalah merancang arsitektur sistem. Ini mencakup desain antarmuka pengguna (UI).

4. Implementasi
Pada tahap implementasi, peneliti akan mulai mengembangkan aplikasi berdasarkan desain yang telah dibuat. Pengkodean dilakukan untuk mengintegrasikan semua fitur yang direncanakan, seperti pemesanan buket bunga, kustomisasi, dan fitur pembayaran. Proses ini dilakukan dengan mematuhi standar pengkodean yang baik agar aplikasi dapat berjalan dengan lancar.
5. Pengujian
Setelah aplikasi selesai dikembangkan, tahap pengujian dilakukan untuk memastikan setiap fitur berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pelanggan buket bunga. Proses pengujian ini bertujuan untuk mendeteksi serta memperbaiki bug atau kesalahan yang mungkin muncul.
6. Penerapan
Setelah aplikasi diuji dan dinyatakan siap, tahap penerapan dilakukan. Aplikasi akan diluncurkan dan diimplementasikan untuk digunakan oleh pelanggan Toko Bunga Bu Ninik.
7. Pemeliharaan
Setelah aplikasi diterapkan, tahap pemeliharaan diperlukan untuk memastikan sistem tetap berfungsi dengan baik.

3.1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Studi Pustaka: Mengumpulkan sumber informasi atau literatur yang relevan dengan tema penelitian termasuk jurnal, artikel, dan laporan penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan e-marketing, aplikasi penjualan, dan optimasi layanan pelanggan. Melalui studi pustaka ini, peneliti dapat memahami konsep-konsep dasar, teori-teori yang mendasari pengembangan aplikasi, serta tren terkini[14].
- b. Observasi: Mengamati secara langsung proses operasional yang berlangsung di Toko Bunga Bu Ninik. Peneliti mempelajari bagaimana proses pemesanan bunga dilakukan, interaksi antara staf dan pelanggan, serta cara toko mempromosikan produknya. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ada dalam sistem pemesanan yang konvensional, serta untuk mendapatkan gambaran nyata mengenai kebutuhan pelanggan dan efektivitas metode pemasaran yang diterapkan[15].
- c. Wawancara: Melakukan wawancara dengan berbagai aktor untuk mendapatkan data termasuk pemilik Toko Bunga Bu Ninik, staf, dan beberapa pelanggan. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai pengalaman mereka dalam melakukan pemesanan, kendala yang dihadapi, dan harapan terhadap sistem pemesanan berbasis aplikasi[16]. Pertanyaan yang diajukan akan berkisar pada aspek layanan pelanggan, kemudahan proses pemesanan, serta fitur-fitur yang diinginkan dalam aplikasi.
- d. Dokumentasi: Dokumen yang diambil meliputi katalog produk bunga yang tersedia di toko, termasuk deskripsi dan spesifikasi setiap jenis bunga, seperti mawar, lili, anggrek, tulip, dan bunga lainnya. Selain itu, dokumentasi model buket mencakup berbagai desain rangkaian buket yang pernah dibuat, mulai dari yang sederhana hingga kompleks yang didokumentasikan untuk memberikan variasi pilihan kepada pelanggan dalam kustomisasi buket.

3.2 Analisis Fungsional Sistem

Dalam kebutuhan fungsional aplikasi *e-marketing* terdapat 3 jenis kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan pengguna meliputi input, proses, dan output.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional Sistem

Pengguna	Kebutuhan Fungsional
Pelanggan	a. Pelanggan dapat melakukan register dan login akun
	b. Pelanggan dapat melihat dan memilih jenis bunga dan model buket.
	c. Pelanggan dapat melakukan proses pemesanan.
	d. Pelanggan mendapatkan invoice dan konfirmasi pesanan setelah pembayaran berhasil.
	e. Pelanggan dapat melihat riwayat pesanan.
	f. Pelanggan dapat melihat status pesanan yang sedang diproses.

5

3.3. Perancangan Sistem

3.3.1. Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk memvisualisasikan interaksi antara aktor eksternal dengan sistem dalam suatu perangkat lunak [17].

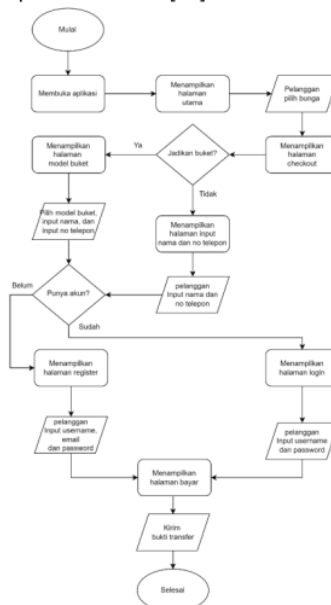


Gambar 2. Use Case Diagram

3.3.1. Flowchart

16

Flowchart adalah diagram yang digunakan untuk memvisualisasikan alur atau proses dari suatu sistem. Diagram ini terdiri dari berbagai simbol yang merepresentasikan langkah-langkah atau tindakan dalam proses, yang kemudian dihubungkan oleh panah untuk menunjukkan urutan atau aliran proses tersebut [18].



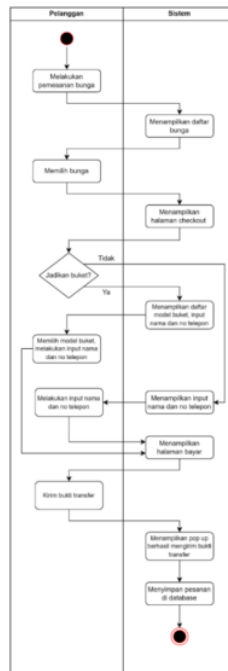
Gambar 3. Flowchart Pemesanan

7

3.3.2. Activity Diagram

Activity diagram adalah salah satu jenis diagram yang digunakan dalam pemodelan sistem, terutama dalam analisis dan desain perangkat lunak. Diagram ini menggambarkan alur

kerja atau proses bisnis dengan menampilkan rangkaian aktivitas serta keputusan yang diambil dalam suatu sistem[19].



Gambar 4. Activity Diagram

Berdasarkan gambar, berikut adalah urutan cara pelanggan menggunakan aplikasi pemesanan buket bunga:

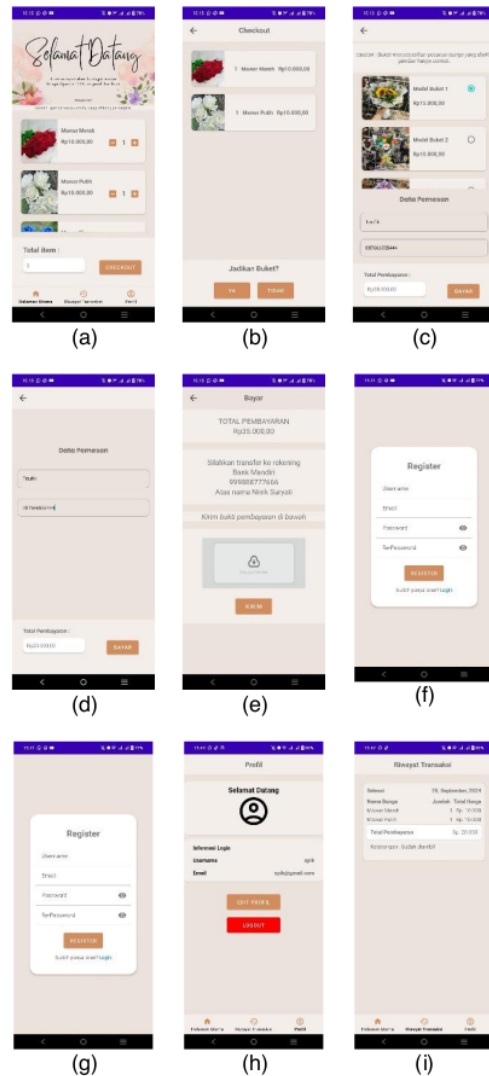
1. Pelanggan memulai dengan melakukan pemesanan bunga melalui aplikasi.
2. Sistem menampilkan daftar bunga yang tersedia di aplikasi.
3. Pelanggan memilih bunga dari daftar yang ditampilkan.
4. Setelah memilih bunga, sistem menampilkan halaman checkout.
5. Pelanggan diberikan opsi apakah ingin menjadikan pilihan bunga tersebut sebagai buket.
Jika Tidak: Pelanggan melanjutkan dengan menginput nama dan nomor telepon, lalu sistem menampilkan halaman pembayaran.
Jika Ya: Pelanggan memilih model buket dan menginput nama serta nomor telepon, kemudian sistem menampilkan halaman pembayaran.
6. Setelah input data, pengguna akan melihat halaman pembayaran dan mengirim bukti transfer sebagai konfirmasi.
7. Pengguna mengirim atau mengunggah bukti transfer.
8. Konfirmasi Sistem: Sistem menampilkan pop-up konfirmasi setelah bukti transfer berhasil diunggah.
9. Setelah konfirmasi, sistem menyimpan pesanan di database dan pesanan berhasil dilakukan.

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mencakup hasil *running* program dan implementasi aplikasi yang dilakukan dengan metode pengujian *black-box*. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Kotlin, dan android studio sebagai lingkungan pengembangan terintegrasi (IDE).

4.1. User Interface

Berikut merupakan tampilan saat aplikasi dijalankan menggunakan *smartphone android*:



a) Halaman Utama

Halaman utama menampilkan ucapan sambutan, slogan, tombol navigasi, tombol pilih bunga, catatan, daftar produk, dan tombol checkout. Melalui halaman ini Pelanggan dapat dengan mudah menemukan bunga yang mereka cari.

- b) Halaman *Checkout*
Halaman ini menampilkan informasi mengenai bunga yang di pilih dari halaman utama, sehingga Pelanggan dapat dengan mudah memeriksa sebelum melanjutkan pesanan mereka menuju ke halaman selanjutnya.
- c) Halaman Pilih Model Buket
Menampilkan informasi tentang jenis model buket, seperti nama, gambar produk, deskripsi produk, dan harga produk
- d) Halaman Tidak Pilih Model Buket
Jika bunga tidak ingin dijadikan buket maka pelanggan langsung memasukkan data pemesan seperti nama, nomor telepon, dan menampilkan detail total pembayaran
- e) Halaman Pembayaran
Menampilkan informasi total tagihan yang harus di bayar, menampilkan informasi rekening pihak toko, input bukti transfer, dan tombol bayar memungkinkan Pelanggan untuk menyelesaikan pesanan.
- f) Halaman *Register* ²²
Halaman untuk melakukan pendaftaran akun dengan memasukkan username, email, dan password.
- g) Halaman *Login* ¹⁸
Halaman login dengan memasukkan username dan password yang telah didaftarkan di halaman register.
- h) Halaman *Profile*
Halaman ini berisi informasi tentang data Pelanggan dan terdapat tombol edit profil yang memungkinkan Pelanggan untuk mengedit informasi profil mereka.
- i) Halaman Riwayat Transaksi
Tanggal transaksi mencatat kapan transaksi dilakukan, lalu halaman ini menampilkan jenis bunga yang dibeli, menampilkan berapa banyak bunga yang dibeli, dan menampilkan total biaya yang dibayarkan untuk transaksi tersebut.

4.2. Testing

Tahap pengujian melakukan pengujian *black box* agar memastikan bahwa setiap fungsi aplikasi bekerja sesuai dengan spesifikasi tanpa memeriksa struktur internal atau kode program. Pendekatan ini mengevaluasi sistem dari perspektif pengguna akhir, sehingga dapat memvalidasi apakah fitur-fitur seperti pendaftaran akun, login, pemilihan bunga, dan pembayaran berfungsi sesuai harapan pengguna. Dengan hanya memeriksa input dan output, pengujian *black box* sederhana namun efektif untuk menjamin bahwa hasil yang dihasilkan oleh aplikasi benar dan sesuai dengan kebutuhan pengguna[20].

Tabel 2. Tabel Pengujian

No.	Halaman	Yang diuji	Aksi	Hasil
1.	<i>Register</i>	Pendaftaran akun	Melakukan pendaftaran	Berhasil
2.	<i>Login</i>	Login Akun	Melakukan masuk akun	Berhasil
3.	Utama	Memilih bunga	Melakukan pemilihan bunga sesuai keinginan pelanggan	Berhasil
4.	<i>Checkout</i>	Menyimpan Pilihan bunga	Menampilkan pilihan bunga yang dipilih di halaman utama	Berhasil
5.	Pilih Buket	Memilih buket	Memilih model buket	Berhasil
6.	Tidak Pilih Buket	Input nama dan nomor telepon	Melakukan input nama dan nomor telepon	Berhasil
7.	<i>Profile</i>	Edit <i>profile</i>	Mengedit <i>profile</i> dan mengubah gambar	Berhasil
8.	Pembayaran	Pembayaran	Mengirim bukti transfer	Berhasil
9.	Riwayat Transaksi	Menampilkan riwayat transaksi	Menampilkan daftar riwayat transaksi	Berhasil

4
Berdasarkan Tabel 2, pengujian sistem dilakukan dengan metode black box yang berfokus pada pengujian fungsionalitas dan kegunaan (usability) dari sistem yang telah dikembangkan. Pengujian fungsional bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat berfungsi sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan.

5. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, implementasi aplikasi pemesanan buket bunga berbasis Android di Kios Bunga Bu Ninik menunjukkan hasil yang positif. Aplikasi ini mampu mengatasi beberapa kendala utama seperti keterbatasan akses informasi, ketergantungan waktu pelayanan, dan ketersediaan tenaga kerja. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga terbukti meningkatkan efisiensi proses pemesanan, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan kepuasan serta loyalitas pelanggan. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan aplikasi mobile dalam digitalisasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan daya saing bisnis di era digital.

Daftar Referensi

- [1] S. Regan, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Keramik Berbasis Android Di Cv Sumber Cipta Agung," *Jcome*, Vol. 1, No. 1, Pp. 59–64, 2023.
- [2] F. Siddiq, M. N. S. Akbar, And P. Ardianto, "Perancangan Aplikasi Point Of Sales (Pos) Database Berbasis Android (Studi Kasus: Pt Buana Sukses Pratama)," *Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia (Biikma)*, Vol. 1, No. 4, Pp. 570–577, 2023.
- [3] A. E. Widodo And A. W.-S. N. Mandiri, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Properti Berbasis Android," *Indonesian Journal Of Networking And Security (Ijns)*, Vol. 10, No. 2, 2021.
- [4] M. Anatasyah, S. Diwandari, And F. Ardiani, "Aplikasi Penyedia Informasi Kos Berbasis Android Di Wilayah Kampus Universitas Teknologi Yogyakarta," *Jasiek (Jurnal Aplikasi Sains, Informasi, Elektronika Dan Komputer)*, Vol. 5, No. 2, Pp. 51–62, 2023.
- [5] T. Hastono, T. M. Widyastuti, And R. Harjana, "Pendampingan Dan Pelatihan Pemanfaatan E-Commerce Sebagai Media Pemasaran Produk Rumah," *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 2, No. 2, Pp. 96–103, 2022.
- [6] T. Haryanto, "Sistem Informasi Geografis Dealer Penjualan Motor Yamaha Berbasis Android Di Bandar Lampung," *Jurnal Teknologi Pintar*, Vol. 3, No. 5, 2023.
- [7] W. Fransidy And A. A. Sukmandhani, "A Aplikasi Toko Kardus Online Untuk Kustomisasi Kardus Dan Manajemen Stok Pada Pt Xyz," *Jurnal Komunikasi, Sains Dan Teknologi*, Vol. 2, No. 2, Pp. 183–191, 2023.
- [8] R. Satria, I. Ahmad, And R. D. Gunawan, "Rancang Bangun E-Marketplace Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Pelayanan Penjualan," *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, Vol. 4, No. 1, Pp. 89–95, 2023.
- [9] L. Alzahra And A. M. Harahap, "Sistem Informasi Pemesanan Toko Hanza Florist Dengan Penerapan Customer Relationship Management Berbasis Aplikasi Mobile," *Jurnal Fasilkom*, Vol. 14, No. 2, Pp. 533–540, 2024.
- [10] R. F. I. Purnama, M. A. Rizkifar, And M. Rosmiati, "Aplikasi Untuk Pemasaran Dan Penjualan Produk Di Baker's Corner Berbasis Android," *Eproceedings Of Applied Science*, Vol. 7, No. 5, 2021.
- [11] I. Ilyas, S. Achmady, And J. Salat, "Aplikasi E-Commerce Dalam Pemasaran Kopi Berbasis Android Di Kabupaten Pidie," *Jurnal Real Riset*, Vol. 5, No. 2, Pp. 359–364, 2023.
- [12] S. Yono, E. Y. Anggraeni, And R. Wati, "E-Commerce Berbasis Android Sebagai Media Pemasaran," *Technologia: Jurnal Ilmiah*, Vol. 14, No. 4, Pp. 391–396, 2023.
- [13] P. P. Sitanggang, I. Permatasari, S. Rhamadan, And F. Amsury, "Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Pendaftaran Dan Pembayaran Membership Komunitas United Indonesia," *Jurnal Komputer Antartika*, Vol. 1, No. 4, Pp. 189–198, 2023.
- [14] M. N. Adlini, A. H. Dinda, S. Yulinda, O. Chotimah, And S. J. Merliyana, "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Jurnal Edumaspul*, Vol. 6, No. 1, Pp. 974–980, 2022.
- [15] D. A. Huriah And N. D. Nuris, "Klasifikasi Penerima Bantuan Sosial Ukm Menggunakan Algoritma Naïve Bayes," *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Vol. 7, No. 1, Pp. 360–365, 2023.

- [16] A. L. Rakhmawati And W. S. Utami, "Aplikasi Berbasis Android Wisata Kuliner Dan Rekreasi Kecamatan Nanggulan," *Juki: Jurnal Komputer Dan Informatika*, Vol. 5, No. 2, Pp. 314–320, 2023.
- [17] M. Awaludin, M. Hidayat, M. F. Asnawi, And H. Sibyan, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tajwid Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming," *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, Vol. 13, No. 2, 2024.
- [18] W. K. Y. Swara, H. Sulistiani, And D. Darwis, "Rancang Bangun Penjualan Obat Dan Bibit Pertanian Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Computer Science*, Vol. 2, No. 1, Pp. 19–28, 2023.
- [19] S. Pranoto, S. Sutiono, And D. Nasution, "Penerapan Uml Dalam Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Dan Evaluasi Pembangunan Pada Bagian Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Tebing Tinggi," *Surplus: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, Vol. 2, No. 2, Pp. 384–401, 2024.
- [20] M. N. Ichsanudin, M. Yusuf, And S. Suraya, "Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode *Black box* Testing Bagi Pemula," *Storage: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, Vol. 1, No. 2, Pp. 1–8, 2022.

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ojs.stmik-banjarbaru.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas International Batam Student Paper	2%
3	jurnal.unmer.ac.id Internet Source	1%
4	worldwidescience.org Internet Source	1%
5	media.neliti.com Internet Source	1%
6	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	<1%
7	repository.buddhidharma.ac.id Internet Source	<1%
8	journal.unilak.ac.id Internet Source	<1%
9	openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id Internet Source	<1%

10	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	<1 %
11	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	<1 %
12	openaccess.iyte.edu.tr Internet Source	<1 %
13	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
14	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
15	Fuad Nur Hasan, Elah Nurlelah, Yusuf Bachtiar. "Implementasi Framework CodeIgniter 4 Pada Aplikasi Inventory Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall", IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology), 2024 Publication	<1 %
16	geograf.id Internet Source	<1 %
17	journal.mediapublikasi.id Internet Source	<1 %
18	dspace.uui.ac.id Internet Source	<1 %
19	ejournal.upnvj.ac.id Internet Source	<1 %

<1 %

20

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

21

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

22

repository.ittelkom-pwt.ac.id

Internet Source

<1 %

23

www.edukasimu.org

Internet Source

<1 %

24

www.feicuiyuming.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On