

PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE PADA TOKO FARIZ BAKERY

1) Nur'ain pua, 2) Anas, 3) Ruhmi Sulaehani

Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Puhuwato

Email: nurainpua22@gmail.com

Article Info

Keywords:

E-Commerce,
Information
Systems,
Electronic
Sales, PHP,
Macromedia
Dreamweaver.

ABSTRACT

The objective of the research was to find out whether the use of E-Commerce sales application and business process that connects stores and consumers through electronic transactions could help stores in maximizing product marketing. Starting from the problems of the Fariz Bakery Store marketing which was not optimal because there was no device that made it easier for the customers to buy products at the store, and there was no equipment that could help in marketing on computer devices that marketed their products every day, therefore a design was created. In this research, the researcher made a design system for creating an E-Commerce website at the Fariz Bakery Shop. The system was developed by using several software, namely Macromedia Dreamweaver, Xampp Server which was a combination of Apache, PHP Web Server and MySQL using Macromedia Dreamweaver so the work could be faster and easier. The result of the research showed that, the design of the E-Commerce Application could assist the Fariz Bakery Store in expanding information and promotions, it could be seen from the results of the research where the consumers could obtain and access the Faris Bakery Store sales information and order online easily, where previously consumers had to come to the shop. Furthermore, in the E-Commerce sales application, the consumers just need to place an order in the application without having to come to the store. So it can be concluded that E-Commerce Application were able to assist Faris Bakery Store in marketing.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

E-Commerce,
Sistem
Informasi, Penjualan
Elektronik, PHP,
Macromedia
Dreamweaver.

ABSTRAK

Berawal dari adanya masalah pada pemasaran *Toko Fariz Bakery* yang tidak maksimum karena tidak adanya media yang mempermudah pelanggan untuk membeli produk di *Toko Fariz Bakery*, dan tidak ada media yang dapat membantu dalam memasarkan pada perangkat komputer yang memasarkan produknya setiap hari maka dari itu di rancanglah suatu aplikasi penjualan *E-Commerce* pada *Toko Fariz Bakery*. Penjualan *Online* atau *E-Commerce* adalah suatu aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan antara pihak toko dan konsumen melalui transaksi elektronik yang dapat membantu pihak toko dalam memasarkan produk yang maksimal. Perancangan Aplikasi E-Commerce ini bertujuan untuk membantu *Toko Fariz Bakery* dalam memperluas informasi dan promosi sehingga bisa di akses oleh konsumen sehingga konsumen dapat memperoleh informasi penjualan toko kue dan pemesanan secara *online* yang sebelumnya konsumen harus datang ke toko dengan adanya perancangan ini konsumen tinggal melakukan pemesanan pada aplikasi tanpa harus datang ke toko. Sistem perancangan dalam pembuatan website E-Commerce pada *Toko Fariz Bakery* ini dikembangkan dengan menggunakan beberapa software yakni Macromedia Dreamweaver, Xampp Server yang merupakan gabungan dari Apache, Web Server PHP dan MySQL dengan menggunakan Macromedia Dreamweaver maka pengerjaan akan lebih cepat dan mudah.

Article History

Receive: 07/11/2022
Revised: 15/12/2022
Accepted: 21/01/2023

✉ **Corresponding Author:** (1) Nur'ain pua, (2) Fakultas Ilmu Komputer, (3) Universitas Puhuwato, (4) Gorontalo, Puhuwato, 96266 (5) Email: nurainpua22@gmail.com

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang terus berlanjut khususnya media online yang hampir digunakan oleh seluruh penduduk di Indonesia termasuk jual beli online yang memudahkan kita melakukan transaksi, hal ini dikenal dengan istilah *E-commerce* (*electronic E-commerce*) yang sudah banyak digunakan oleh beberapa perusahaan seperti PT Shoppe Internasional Indonesia. *E-commerce* adalah aplikasi perdagangan yang menghubungkan perusahaan atau perseorangan sebagai konsumen dalam melakukan transaksi elektronik. *E-commerce* kini banyak digunakan oleh berbagai kalangan usaha bisnis seperti menjual pakaian, alat kecantikan, alat rumah tangga ataupun kuliner.

Kuliner adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang makanan yang terdiri dari beberapa jenis makanan termasuk didalamnya kue. Kue merupakan salah satu kuliner yang paling banyak di gemari banyak orang di Indonesia. Perkembangan toko kue di Indonesia sangat pesat, hampir disetiap wilayah padat penduduk dapat dengan mudah dijumpai aneka macam kue salah satunya di daerah pohuwato khususnya di marisa yang sudah memiliki beberapa toko kue salah satunya Toko Paris Bakery.

Toko Paris Bakery berdiri sejak tahun 1998 yang merupakan salah satu toko kue terbesar yang berada di pohuwato yang menjual berbagai macam aneka kue seperti kue ulang tahun, puding, kue kering, aneka roti dan lain-lain. Toko Paris Bakery banyak dikunjungi oleh konsumen setiap harinya karena menyediakan banyak jenis-jenis kue yang di sukai dari kalangan anak-anak milenial sampai dengan orang tua. Saat ini Toko Paris Bakery mempromosikan kue mereka di media sosial yaitu facebook tanpa melakukan pengantaran di tempat konsumen, karena pihak Paris Bakery hanya sekedar mempromosikan produk mereka. Jika konsumen yang ingin membeli kue tetapi malas untuk datang langsung ke toko mereka tidak jadi membeli karena Toko Paris Bakery yang belum menggunakan sistem delivery dan kurangnya informasi terkait apa saja kue-kue beserta harganya yang ada di toko tersebut.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Hermansyah yang berjudul "Perancangan E-Commerce Pada Toko Kue Rizki Raki" penelitian tersebut bertujuan untuk membantu dan mempermudah kepada pemilik toko dalam memasarkan produknya serta memudahkan konsumen dalam berbelanja tanpa harus datang ketempat penjual langsung cukup dengan cara online kapan saja dan dimana saja karena dengan web E-commerce jangkauan untuk pemasaran dan minat pembeli lebih luas. (Hermansyah,2017)

Dari permasalahan diatas penulis tertarik melakukan penelitian pada toko Paris Bakery yang berjudul "Perancangan Aplikasi E-commerce Pada Toko Paris Bakery" karena toko ini perlu adanya pembaharuan dalam penyampaian dan pemanfaatan informasi melalui internet untuk mempermudah pemasaran dan penjualan produk kue jarak jauh pada Toko Paris Bakery.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah dan suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Yakub, 2012).

Menurut John W Satzinger, Robert B Jackson, dan Stephen D Burd (2012:5), perancangan sistem adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.3 Aplikasi

Pengertian aplikasi adalah sesuatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu.

Istilah aplikasi sendiri diambil dari bahasa Inggris "*application*" yang dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan. Secara harfiah, aplikasi merupakan suatu penerapan perangkat lunak atau *software* yang dikembangkan untuk tujuan melakukan tugas-tugas tertentu. (M. Prawiro, 2019).

2.4 E-commerce

E-commerce adalah singkatan dari dua kata, yakni elektronik dan E-commerce. Bila diartikan secara harfiah, artinya adalah perdagangan elektronik. Maksudnya, segala bentuk perdagangan meliputi proses pemasaran barang sampai dengan distribusi yang dilakukan melalui jaringan elektronik atau online.

Secara sederhana, *E-commerce* adalah bentuk perdagangan yang dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan internet. *E-commerce* bisa dilakukan melalui komputer, laptop, sampai smarthphone. (Nini. N. Rizeki, 2022).

2.5 Bakery

Bakery adalah bagian dari pastry yang bertanggung jawab dalam pembuatan danish, bread, croissant atau produk olahan lain yang dibuat dengan cara di *oven* atau *baking*. Dalam pembuatan bakery, biasanya setelah dilakukan proses *cooking* akan dilakukan satu penanganan lagi untuk memberikan tampilan dan rasa yang sesuai dengan keinginan. (Tampubolon, 2021)

2.6 Pengujian Black Box dan White Box

2.6.1 Black Box

Pengujian *black box* adalah pengujian yang dilakukan pada interface perangkat lunak. meskipun dirancang

untuk menguak kesalahan, pengujian *black box* digunakan untuk mengungkapkan bahwa fungsi-fungsi yang ada pada perangkat lunak dapat beroperasi, bahwa input diterima dengan baik dan output dihasilkan secara tepat, serta integritas informasi dilindungi dengan baik secara eksternal. *black box testing* menguji beberapa aspek dasar sebuah sistem dengan memperhatikan sedikit struktur logika internal pada perangkat lunak. (Susatyo, 2021)

2.6.2 White Box

Pengujian *white box* adalah pengujian yang ditekankan pada pengamatan yang teliti mengenai prosedur detail. Logika jalur-jalur yang melewati perangkat lunak di uji dengan memberikan kasus uji atau pengujian skenario yang menguji rangkain kondisi atau perulangan (loop) tertentu. Program status dapat diuji dengan berbagai titik untuk menentukan apakah status diharapkan dengan status sebenarnya. (Susatyo, 2021)

2.7 Flowchart

Flowchart adalah gabungan kata *flow* dan *chart*. *Flow* berarti aliran dan *chart* berarti bagan atau diagram. Sehingga pengertian dari *flowchart* adalah bagan berupa aliran yang saling terhubung. *Flowchart* adalah representasi grafis dari suatu algoritma. Programmer sering menggunakan *flowchart* sebagai alat perencanaan program untuk memecahkan sebuah masalah dengan menggunakan dengan menggunakan simbol-simbol yang saling terhubung untuk menunjukkan aliran informasi dan pemrosesan. (Sekarningnum, 2022)

3. Objek dan Metode Penelitian

3.1 Objek Penelitian

Pada objek penelitian ini penulis telah menentukan objek yang akan dijadikan sasaran dan tujuan yakni Toko Fariz Bakery yang berlokasi di desa Marisa Kec, Marisa Objek penelitian ini mengarah pada proses jual beli pada Toko Paris Bakery yang mana toko tersebut belum menggunakan aplikasi E-Commerce yang dapat membantu proses penjualan dan pembelian. Dalam metode penelitian ini akan di uraikan tentang desain penelitian dan prosedur pengumpulan data, yang akan dijadikan sebagai penelitian.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi (Pengamatan)

Teknik pengumpulan data Observasi atau pengamatan merupakan metode Pengumpulan data secara langsung kepada objek yang diteliti sehingga

dapat dipahami cara kerja sistem yang berjalan. Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung di lokasi penelitian yakni pada toko Paris Bakery.

2) Interview (Wawancara)

Wawancara merupakan salah satu tektik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Metode wawancara/interview adalah percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara yang bertujuan untuk mendapatkan informasi, data, dan keterangan. Pada teknik wawancara ini peneliti akan melakukan wawancara kepada pemilik toko dan pekerja toko.

3) Studi Pustaka

Studi Pustaka atau tinjauan pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara membaca, mengutip, dan mengumpulkan teori-teori dari buku-buku, jurnal, internet, serta mempelajari referensi dokumen dan catatan yang mendukung proses penelitian.

3.2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model *waterfall* yang mana model ini menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis serta model pengembangnya dapat dianalogikan seperti air terjun. model *waterfall* ini dilakukan dengan menggunakan lima tahap yakni Analisis dan Definisi Persyaratan, Desain Sistem dan Perangkat Lunak, Implementasi dan Pengujian Unit, Integrasi dan Pengujian Sistem, serta Operasi dan Pemeliharaan (Ian Sommerville, 2011).

3.2.3 Tahap Analisis

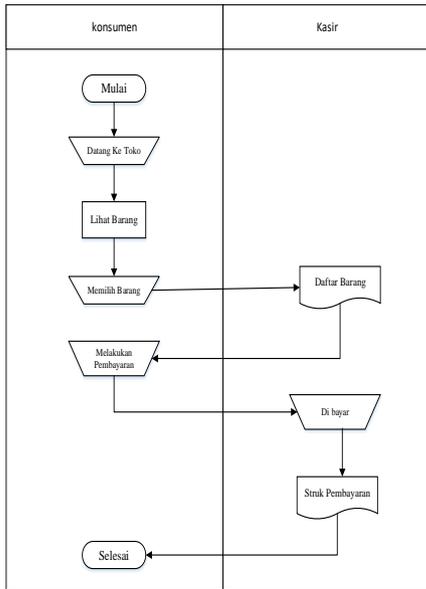
Analisis sistem merupakan suatu penguraian terhadap sistem yang telah utuh ke dalam bagian komponennya dengan bertujuan agar dapat mengidentifikasi dan juga mengevaluasi segala macam permasalahan atau juga hambatan yang timbul di sistem tersebut yang nanti akan dapat di lakukan perbaikan dan juga pengembangan. Definisi lain analisis sistem adalah penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem yang baru atau diperbarui. Adapun analisis sistem yang digunakan peneliti yaitu analisis sistem berjalan dan analisis sistem usulan.

4. Analisa dan Desain Sistem

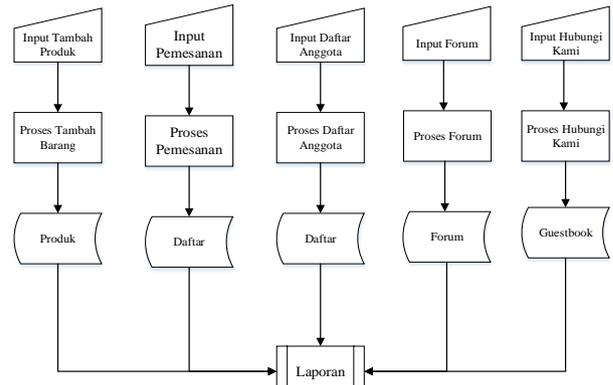
4.1 Analisa Sistem Berjalan

Analisa sistem berjalan pada Toko Paris Bakery saat ini belum menggunakan aplikasi pemesanan online atau E-Commerce sedangkan toko ini termasuk salah satu toko kue terbesar di marisa dan sudah banyak pelanggan karena kurangnya informasi di media sosial konsumen harus datang langsung ke toko. Berdasarkan permasalahan yang

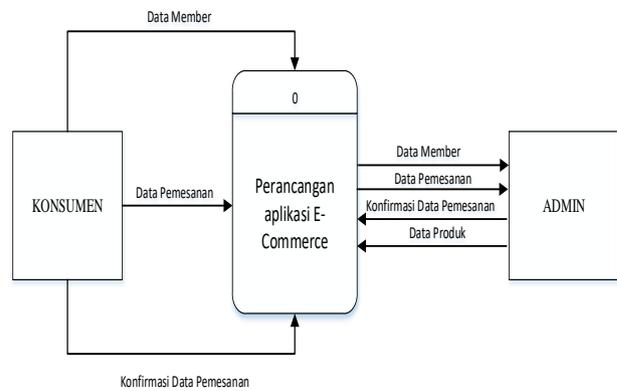
ditemukan pada sistem berjalan ini memerlukan perancangan aplikasi E-Commerce untuk membantu transaksi penjualan. Sistem berjalan ini digambarkan melalui bagan alir dokumen



Gambar 4.1 Sistem Berjalan



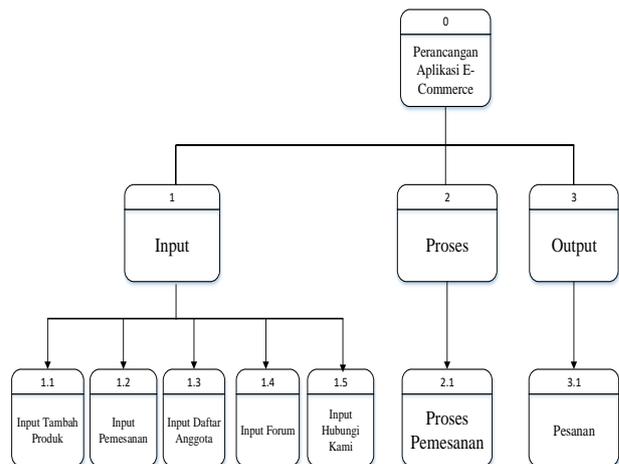
Gambar 4.2 Sistem yang diusulkan



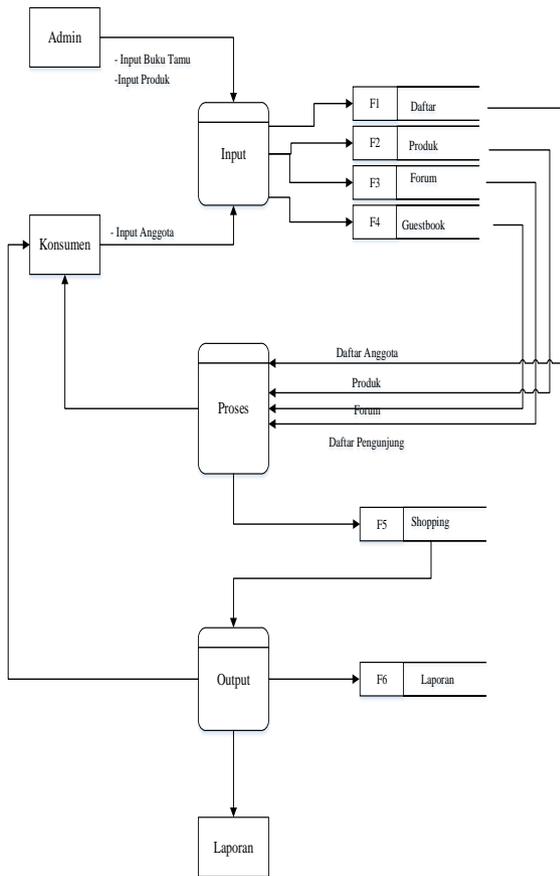
Gambar 4.3 Diagram Konteks

4.2 Analisa Sistem yang di Usulkan

Sistem yang diusulkan ini merupakan sistem yang berbasis web yang dijalankan melalui media internet. Dengan adanya sistem usulan ini peneliti berharap perancangan aplikasi E-Commerce pada toko paris bakery dapat membantu kinerja pemilik toko dan pelanggan. Adapun tujuan dari sistem yang diusulkan ini yaitu dapat membantu pemilik toko mendapatkan pelanggan serta mempermudah dalam memasarkan produknya serta memudahkan konsumen dalam berbelanja tanpa harus datang ke toko langsung cukup dengan cara online kapan saja karena dengan web E-Commerce jangkauan untuk pemasaran dan minat pembeli lebih luas karena tidak terbatas jarak dan waktu.



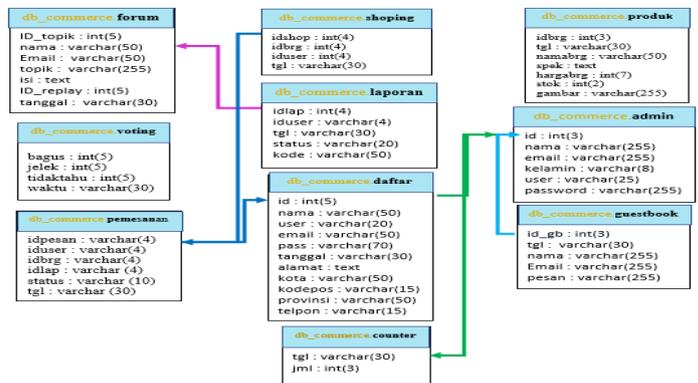
Gambar 4.4 Diagram Berjenjang



Gambar 4. 5 DAD Level 0

Tambah Barang					
Halaman : 1 2 3					
GAMBAR	BARANG	RINCIAN	HARGA	STOK	EDIT
Jumlah Artikel : B					

4.3.3 Desain Relasi antar Tabel



Gambar 4. 6 Desain Relasi Antar Tabel

4.3 Desain Sistem

4.3.1 Desain Output Secara Umum

DAFTAR OUTPUT YANG DI DESAIN

Untuk : Toko Fariz Bakery
Tahap : Rancangan Sistem Secara Umum

Tabel 4.1 Desain Daftar Output

NO	KODE PESANAN	PELANGGAN	TANGGAL	STATUS	AKSI

4.3.2 Desain Input Secara Umum

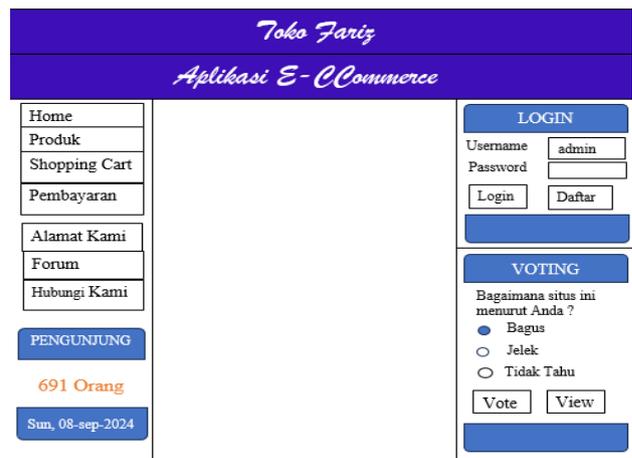
DAFTAR INPUT YANG DI DESAIN

Untuk : Toko Fariz Bakery
Tahap : Rancangan Sistem Secara Umum

Tabel 4.2 Desain Daftar Input

Edit Produk

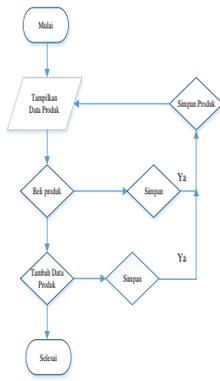
4.3.4 Desain Menu Utama



Gambar 4. 7 Desain Menu Utama

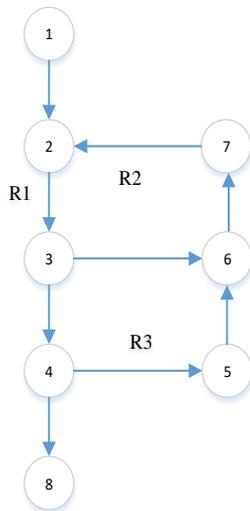
5. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Flowchart Untuk Form Data Produk



Gambar 5.1 Flowchart Data Produk

Berikut bentuk Flowgraph dari flowchart di atas



Gambar 5.2 Flowgraph Data Produk

Pengujian Black Box

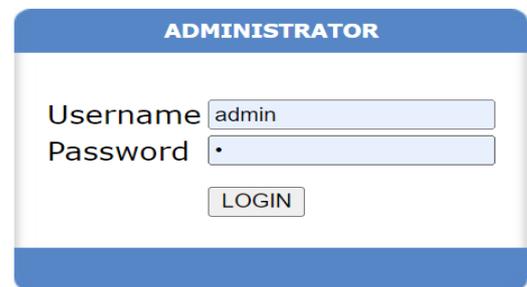
Tabel 5. 1 Pengujian Black Box Sistem

Input / Event	Fungsi	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji
Input nama User dan Password yang benar	Menampilkan halaman admin atau member	Halaman admin atau member tampil	Sesuai
Input Nama User Yang Salah	Menampilkan pesan kesalahan	Pesan kesalahan input nama user tampil	Sesuai
Input Password yang salah	Menampilkan pesan kesalahan	Pesan kesalahan input password tampil	Sesuai
Klik menu input barang	Menampilkan halaman entry	Halaman entry barang	Sesuai

	barang	tampil	
Klik Produk	Menampilkan sub menu home	Halaman menu home tampil	Sesuai
Klik sub menu produk	Menampilkan halaman produk	Halaman produk tampil	Sesuai
Klik Beli Barang	Menampilkan pesan konfirmasi beli	Halaman pesan konfirmasi beli tampil	Sesuai
Klik menu shopping cart	Menampilkan halaman shopping cart	Halaman shopping cart tampil	Sesuai
Klik lanjutkan transaksi	Menampilkan halaman input pemesanan	Halaman input pemesanan tampil	Sesuai
Klik simpan pada halaman input pesanan	Menampilkan halaman nota rincian	Halaman nota rincian pemesanan tampil	Sesuai
Klik konfirmasi pada halaman nota rincian	Menampilkan halaman konfirmasi	Halaman konfirmasi tampil	Sesuai
Klik selesai transaksi pada halaman konfirmasi	Menampilkan halaman utama member	Halaman utama member tampil	Sesuai
Klik logout	Keluar dari halaman utama member	Halaman utama pengunjung tampil	Sesuai

Langkah-langkah Menjalankan Sistem

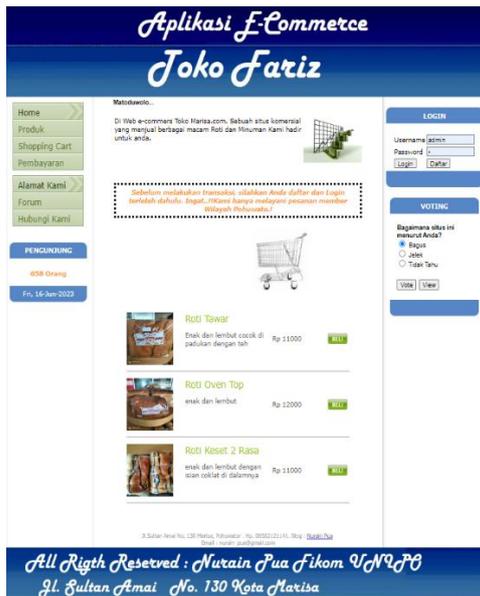
1. Tampilan Halaman Login



Gambar 5. 1 Tampilan Halaman Login

Pada tampilan halaman login ini, user menginput username dan password untuk masuk ke halaman Perancangan Aplikasi E-Commerce Pada Toko Paris Bakery. Apabila salah maka akan tampil pesan kesalahan input username dan password pada layar, kemudian ulang lagi.

2. Tampilan Halaman Beranda



Gambar 5. 2 Tampilan Halaman Beranda



Gambar 5. 4 Tampilan Halaman Shopping Cart

3. Tampilan Halaman Tambah Produk



Gambar 5. 3 Tampilan Halaman Tambah Produk

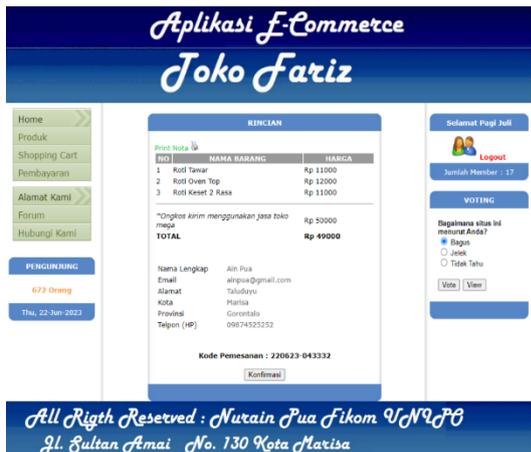
5. Tampilan Halaman Data Pemesanan



Gambar 5. 5 Tampilan Halaman Data Pemesanan

4. Tampilan Halaman Shopping Cart

6. Tampilan Halaman Rincian Pembayaran

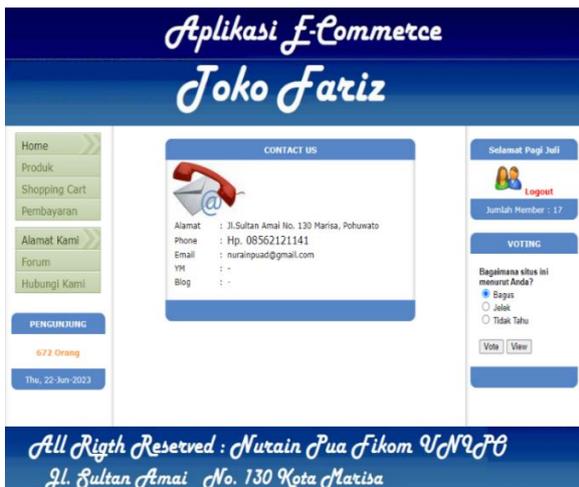


Gambar 5. 6 Tampilan Rincian Pembayaran

7. Tampilan Halaman Konfirmasi Transaksi

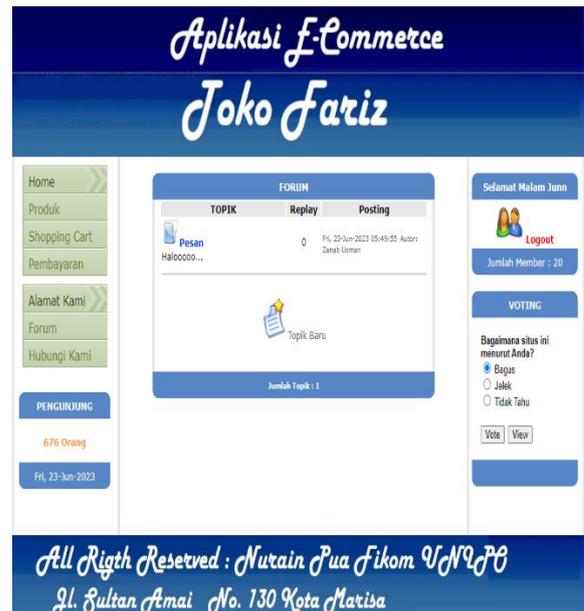


8. Tampilan Halaman Tambah Alamat Kami



Gambar 5. 8 Tampilan Halaman alamat Kami

9. Tampilan Halaman Forum



Gambar 5. 9 Tampilan Forum

10. Tampilan Halaman Hubungi Kami



Gambar 5. 10 Tampilan Hubungi Kami

6. Penutup

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang diperoleh dari Perancangan Aplikasi E-Commerce Pada Toko Paris Bakery, maka dapat di ambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan Aplikasi E-Commerce ini dapat membantu memberikan informasi yang berkaitan dengan produk kepada pelanggan dan juga mempermudah pemasaran dan penjualan produk
2. Perancangan aplikasi E-Commerce ini dapat meningkatkan penghasilan toko karena penjualan tidak hanya dilakukan pada toko saja tetapi juga secara online
3. Dengan adanya penjualan berbasis E-Commerce ini pembeli lebih mudah untuk mencari informasi tentang produk-produk yang di inginkan dan dapat melakukan transaksi secara online

6.2 Saran

Dari hasil Perancangan Aplikasi E-Commerce Pada Toko Paris, dapat diambil kesimpulannya yaitu agar sistem yang ini tidak untuk mengganti keseluruhan sistem yang sudah berjalan, tetapi untuk melengkapi sistem yang sudah ada. Kiranya kedua cara penjualan dapat dijalankan secara bersamaan demi meningkatkan keuntungan toko.

Ucapan Terima Kasih

Pertama-tama penulis mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah memberikan kemudahan dan pemahaman penulis dalam mengerjakan penelitian ini. Shalawat dan salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi **Muhammad Shallallahu alaihi wasalam** suri teladan kita, semoga kita umatnya diberikan syafaat kelak di akhirat.

Ucapan terima kasih:

1. Terima kasih kepada seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer khususnya Dosen Prodi Sistem Informasi, Dosen Pembimbing, dan Penguji.
2. Terima kasih kepada Suami saya tercinta yang selalu mendukung, menemani saya dan mendoakan saya selama masa penyusunan penelitian ini sampai selesai,
3. Terima kasih kepada kedua orang tua saya yang selalu mendukung, mendoakan, membantu saya sejak pertama masuk kuliah hingga sekarang, Kakak saya satu-satunya yang juga ikut membantu saya dalam proses penyusunan penelitian ini, terima kasih juga kepada kedua mertua saya yang juga ikut mendukung mendoakan, dan sudah membantu menjaga anak saya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini.
4. Terima kasih kepada semua teman seperjuangan Fakultas Ilmu Komputer khususnya Prodi Sistem Informasi yang telah banyak membantu saya dalam proses pembuatan penelitian ini sampai selesai.
5. Terima kasih kepada teman seperjuangan saya Ainun dan Pegri yang sudah banyak membantu dalam proses penyusunan, revisi, sampai di terimanya penelitian ini, tanpa bantuan mereka mungkin saya mengalami

- banyak kesulitan dalam proses penyusunan penelitian. Terima kasih juga kepada sahabat saya Sismala Ambo yang juga ikut membantu saya dalam proses dokumentasi penelitian dan pengumpulan data.
6. Terima kasih juga kepada pemilik Toko Fariz Bakery yang sudah memberi izin dan Karyawan toko yang juga ikut membantu penulis dalam pengumpulan data sehingga penelitian ini terselesaikan.

Daftar Pustaka

- [1] Dzikry M. 2023. *Diagram Konteks*. Mas Dzikry. <https://masdzikry.com/diagram-konteks/>.
- [2] Fairuzelsaid. 2017. *Desain Output Sistem Informasi*. <https://fairuzelsaid.upy.ac.id/sistem-informasi/desain-output-sistem-informasi/>.
- [3] Faisal, A. 2013. *Desain Input*. SCRIBD. <https://id.scribd.com/doc/204673613/Desain-Input>.
- [4] Falaq, M. M. (2014). *Rancang Bangun Sistem E-commerce Cake and Bakery pada CV. Al-Rusdak*.
- [5] HOSTING, R. J. (2022). *Metode Waterfall: Pengertian, Tahapan, Kelebihan & Kelemahan*. Jago Hosting. <https://www.jagoanhosting.com/blog/metode-waterfall/>
- [6] Ii, B. A. B., Teori, L., Satzinger, M. J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2013). *No Title*. 8–13.
- [7] Informasi, S. (2015). *KUE BERBASIS WEB PADA TOKO ANA CAKE*. IV(2), 273–280.
- [8] Ismawati, E. D., Cyly, Z., Dalu, A., Studi, P., Informatika, T., Roti, T., & Online, P. (2021). *RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE PADA TOKO ROTI ADZIDZAH*. 5(1), 102–107.
- [9] Mumtaz, S. 2022. *Analisis Sistem*. BukaReview. <https://review.bukalapak.com/finance/pengertian-analisis-sistem-117034>.
- [10] Prof, J., & No, M. Y. (2021). *ANALISIS PERANCANGAN E-COMMERCE TART & CAKE FAFA*. 23(2), 219–228.
- [11] Rizeki, D. N. (2022). *E-commerce adalah: Pengertian dan Contoh E-commerce*. Majoo. <https://majoo.id/solusi/detail/ecommerce-adalah>
- [12] Sekarningrum, A. (2022). *Flowchart Adalah: Pengertian, Jenis, Simbol, Manfaat, dan 3 Contohnya*. EKRUTMEDIA. <https://www.ekrut.com/media/flowchart-adalah>
- [13] Susatyono, J. D. (2021). *Teknik Pengujian Black-Box Testing Dan White-Box Testing*. Universitas Stekom. <http://sistem-komputer-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Teknik-Pengujian-Black-box-Testing-dan-White-box-Testing>
- [14] Tampubolon, M. (2021). *Pengertian Bakery: Fungsi, Bahan, Peralatan dan Proses Pembuatan*. Ames Boston. <https://www.amesbostonhotel.com/pengertian-bakery/>

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN