

Penerapan *E-Commerce* Berbasis *Content Management System* (CMS) Wordpress Pada Toko Choosejoy_Coo

Reza Bayu Perdana^{1*}, Bruri Trya Sartana², Ririt Roeswidiah³

^{1,2,3}Fakultas Teknologi Informasi, Sistem Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

Email: ^{1*}rezabayuperdana05@gmail.com, ²brury@budiluhur.ac.id, ³irit@budiluhur.ac.id
(*: corresponding author)

Abstrak- Toko choosejoy_coo adalah toko yang terbentuk pada tahun 2019. Pada umumnya toko choosejoy_coo ini menyediakan berbagai macam produk pakaian wanita seperti jaket jeans, crewneck, dan flanel belum adanya proses pemasaran pada toko choosejoy_coo. bagi pelanggan yang ingin membeli harus datang langsung ke toko choosejoy_coo. Masalah yang dihadapi pada toko choosejoy_coo yaitu dalam pembuatan laporan yang masih belum efisien karena dilakukan pembukuan secara manual serta transaksi yang dilakukan masih manual. Selain itu, toko choosejoy_coo hanya memiliki *WhatsApp* sebagai media promosi serta untuk update produk terbaru akibatnya pelanggan tidak mengetahui adanya produk terbaru sehingga toko choosejoy_coo mempunyai stok lama yang tidak terjual dan tersimpan di toko. Toko choosejoy_coo juga belum mempunyai situs e-commerce untuk mendukung transaksi dan meningkatkan penjualan produk sehingga toko choosejoy_coo terlihat lebih profesional dan lebih dipercaya oleh pelanggan. Berdasarkan hasil penelitian, dibutuhkan sebuah website *e-commerce* untuk mempermudah pemasaran produk yang dijual dan mendekati diri kepada pelanggan. Dalam perancangan *website e-commerce* ini menggunakan *Business Model Canvas* (BMC), *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, dan *Class Diagram*. Lalu dalam pembuatan website toko choosejoy_coo ini menggunakan aplikasi *web open source Wordpress* berbasis CMS (*Content Management System*) dan *plugin WooCommerce*. Dengan adanya website ini diharapkan dapat mempermudah promosi produk, meningkatkan jangkauan penjualan, pelanggan dapat mencari produk-produk yang dijual.

Kata Kunci: *website, e-commerce, wordpress, woocommerce*

Implementation Of E-Commerce Based On Content Management System (CMS) Wordpress In Choosejoy_Coo Store

Abstract- The choosejoy_coo store is a store that was formed in 2019. In general, this choosejoy_coo store provides a variety of women's clothing products such as jeans jackets, crewneck, and flannel. There is no marketing process at the choosejoy_coo store. Customers who want to buy must come directly to the choosejoy_coo store. The problem faced at the choosejoy_coo store is that in making reports, it is still not efficient because the bookkeeping is done manually and the transactions are still manual. In addition, the choosejoy_coo store only has *WhatsApp* as a promotional medium as well as for updating the latest products, as a result, customers do not know about the latest products, so the choosejoy_coo store has old stock that is not sold and stored in the store. The choosejoy_coo store also does not have an e-commerce site to support transactions and increase product sales so that the choosejoy_coo store looks more professional and more trusted by customers. Based on the results of the study, an e-commerce website is needed to facilitate the marketing of products sold and get closer to customers. In designing this e-commerce website using the *Business Model Canvas* (BMC), *Activity Diagrams*, *Use Case Diagrams*, and *Class Diagrams*. Then in making the choosejoy_coo store website, we used an open source *WordPress* web application based on CMS (*Content Management System*) and the *WooCommerce* plugin. With this website, it is hoped that it can facilitate product promotion, increase sales reach, and customers can search for products that are sold.

Keywords: *website, e-commerce, wordpress, woocommerce*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi saat ini semakin pesat. Agar bisnis dapat menggunakan informasi untuk pemrosesan data, ketersediaan sistem informasi di beberapa domain diperlukan. Model perusahaan dengan keunggulan kompetitif di pasar saat ini adalah yang menggunakan teknologi informasi, termasuk jaringan internet. Dikatakan bahwa internet dapat membantu meningkatkan penjualan perusahaan karena kemampuannya untuk menjangkau sejumlah besar individu dan lokasi geografis tertentu. Salah satu pembangun Internet adalah program situs Web yang diperlukan untuk melakukan semua tugas operasional sehingga masalah dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan tepat. Sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi, banyak bisnis berlomba-lomba untuk meningkatkan kinerjanya dengan menerapkan sistem yang sepenuhnya terkomputerisasi yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik mereka. Laba adalah tujuan akhir dari semua bisnis. Untuk mencapai tujuan ini, organisasi harus dapat memanfaatkan sumber dayanya dengan baik. Penggunaan internet yang mengarah ke dunia maya berpotensi mendominasi seluruh aktivitas di Bumi pada masa kini dan masa depan akibat pesatnya pertumbuhan industri teknologi. Biasanya menjadi instrumen persaingan bisnis. Perkembangan Internet adalah salah satu aspek yang paling menarik dari kemajuan teknis secara umum saat ini. Sektor korporasi

merupakan sektor yang paling terkena dampak evolusi teknologi informasi dan komunikasi. Di dunia maya, *e-commerce* memberikan prospek yang sama untuk sukses dan bersaing. Perdagangan elektronik (*e-commerce*) saat ini berkembang pesat, dengan puluhan ribu perusahaan menawarkan barang-barang mereka di situs web mereka. *Electronic commerce* adalah kegiatan ekonomi yang menciptakan pendapatan melalui penjualan, pembelian, layanan, informasi, dan pertukaran melalui perantara di jaringan komputer, terutama Internet. *E-commerce* ini memungkinkan pengguna untuk melakukan aktivitas jual beli tanpa harus hadir secara fisik. Keuntungan menerapkan *e-commerce* adalah mempelajari teknik sistem penjualan yang diperlukan untuk bersaing dengan bisnis lain di era globalisasi. Hal ini diharapkan dapat mempermudah penjual dalam menyusun laporan ringkasan penjualan, dan laporan tersebut dapat dihasilkan dengan cepat dan tepat.

Toko choosejoy_coo didirikan pada tahun 2019. Secara umum, Toko choosejoy_coo ini menawarkan berbagai produk pakaian wanita seperti jaket jeans, crew neck, dan flannel. Karena toko choosejoy_coo tidak memiliki proses pemasaran, toko choosejoy_coo membutuhkan sistem informasi berbasis web sehingga pelanggan dapat mengakses sistem informasi yang mereka butuhkan kapan saja, di mana saja. Dengan cara ini, toko choosejoy_coo dapat memperluas jangkauan pemasaran mereka tanpa menghabiskan banyak waktu dan uang.

Choosejoy_coo adalah toko yang menggunakan model bisnis B2C (*Business to customer*), namun belum pernah menggunakan sistem penjualan berbasis web yang bergerak di bidang *e-commerce*. Pelanggan harus datang sendiri ke lokasi dan membayar tunai. Harus membayar biaya untuk mengakses choosejoy_coo membuat sangat sulit bagi calon pelanggan dari dalam atau luar kota. Oleh karena itu, calon konsumen menginginkan layanan pembelian dan pembayaran online serta transfer rekening. Melalui penggunaan sistem informasi website ini diyakini dapat meningkatkan permintaan data dan informasi di kalangan calon konsumen choosejoy_coo, dimana calon konsumen dapat saling bertukar data dan informasi untuk transaksi yang melibatkan semua item choosejoy_coo.

Penelitian sebelumnya transaksi penjualan yang ada di toko Ninety-nine masih tercatat secara manual, mulai diproses data laporan seperti laporan hasil transaksi dan pencatatan barang yang akan dijual yang hanya disalin pada buku karena tidak ada media antar muka/interface. Oleh karena itu dimungkinkan untuk membuat aplikasi penjualan pakaian wanita berbasis web oleh [1]. Penelitian sebelumnya permasalahan yang terdapat pada penelitian tersebut adalah sering menimbulkan terjadinya kesalahan dalam pengolahan data dan juga pencarian data. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di PT. Bunitop diperlukan solusi terbaik yaitu dibuatnya suatu perancangan sistem informasi dengan menggunakan teknologi yang berkembang. Teknologi yang berkembang dengan begitu pesat dapat dimanfaatkan dengan baik oleh PT. Bunitop. Tujuan dari penelitian tersebut ialah Perancangan Sistem Informasi Penjualan berbasis Web *E-Commerce* oleh [2]. Penelitian sebelumnya permasalahan yang terdapat pada penelitian tersebut adalah secara manual, mulai dari pencatatan barang masuk, sampai penyimpanan data-data lainnya yang berhubungan dengan proses Penjualan Pakaian Wanita hingga sampai pembuatan laporan, sehingga memungkinkan pada saat proses berlangsung terjadi kesalahan dalam pencatatan, kurang akuratnya laporan yang dibuat dan keterlambatan dalam pencarian data-data yang diperlukan. Sistem Informasi Penjualan Pakaian Wanita Berbasis Web Pada PT. Karunia Anugrah Lestari (L'MORE) Jakarta Barat, Metode penelitian yang dilakukan yaitu metode Observasi, Wawancara, Studi Pustaka serta adanya Tahapan Analisa dengan memakai UML dan Activity Diagram oleh [3].

2. METODE PENELITIAN

2.1 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah – Langkah Pemikiran menjelaskan secara menyeluruh mengenai alur penelitian yang dilakukan peneliti saat ini yang digambarkan dengan menggunakan sebuah diagram. Berikut adalah Langkah – Langkah Pemikiran yang dibuat dalam penelitian ini.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Tahap pertama pada penelitian ini ialah rumusan masalah yang selanjutnya akan dijadikan selaku objek riset. Perumusan masalah ini dicoba dengan memandang keadaan sesungguhnya yang terjalin di lapangan terlebih dahulu. Sehabis perumusan masalah selesai, langkah berikutnya merupakan menentukan tujuan dari penelitian. Tujuan penelitian ini ialah suatu sasaran yang berikutnya hendak diwujudkan dari penyelesaian kasus yang diteliti. Metode yang dipakai pada penelitian ini antara lain :

a. Wawancara (*Interview*)

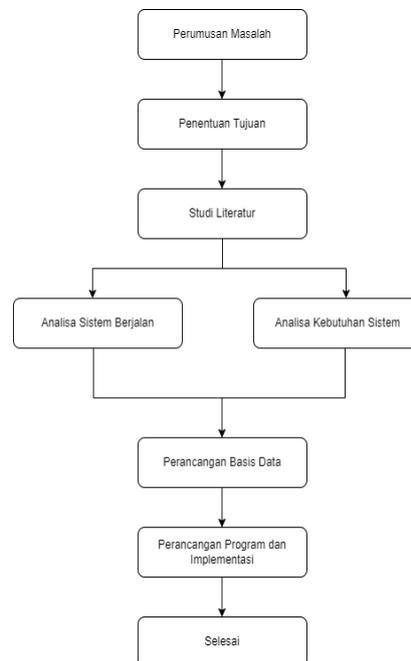
Dilakukannya wawancara pada toko untuk mengetahui kasus atau masalah yang Terjadi pada toko choosejoy_coo dengan membagikan beberapa persoalan lisan.

b. Pengamatan (*Observasi*)

Peneliti menghadiri langsung ke tempat usaha guna mengumpulkan informasi serta menguasai proses bisnis yang berlangsung pada toko choosejoy_coo. Dengan tujuan mengambil data secara rinci dalam merancang sistem yang hendak terbuat serta diterapkan.

c. Hasil

Peneliti mengenali tentang keadaan kasus yang dikala ini sedang dialami oleh industri atau perusahaan tersebut



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian

2.3 Teknik Analisa Data

2.3.1 Analisis Proses Bisnis

Pada proses analisis ini peneliti mencoba menjelaskan proses bisnis pada toko choosejoy_coo dengan menggunakan *Activity Diagram* dan *Use Case Diagram*.

2.3.2 Analisis Masalah

Kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang dihadapi toko dan pelanggannya dalam mengelola proses bisnis. Untuk melihat permasalahan yang terjadi di toko choosejoy_coo, peneliti menggunakan *fishbone*. Dimana *fishbone* dapat diidentifikasi sebagai masalah utama. *Fishbone Diagram* atau Diagram Tulang Ikan adalah metode/alat untuk peningkatan kualitas. Sering disebut diagram sebab-akibat, diagram ini menunjukkan dampak atau akibat dari suatu masalah dengan banyak penyebab. Efek atau efek ditulis sebagai moncong kepala.[4].

2.3.3 Analisa Perancangan Sistem

Teknik analisa perancangan sistem yaitu untuk merancang sistem secara rinci berdasarkan hasil analisa terhadap sistem yang ada, sehingga dapat menghasilkan model sistem baru yang akan diusulkan, dengan menggunakan tools untuk perancangan sistem yaitu *use case diagram* untuk perancangan sistem usulan, dan *activity diagram*. *Use case diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi pengguna dengan sistem

2.4 Prototipe

CMS adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membuat toko online, juga dikenal sebagai *e-commerce*. Dengan CMS, administrator dapat mengontrol konten situs web seperti teks, foto, suara, video, dan semua jenis file yang di publikasi. [5]. Prototipe yang digunakan dengan menggunakan CMS *Wordpress* dan dengan menggunakan plugin *Woocommerce*. Prototipe diletakan dalam sebuah *hosting* dan memiliki nama domain yang digunakan membuka website. CMS digunakan untuk memberikan kemudahan dalam mengelola dan mengatur website [6]. Plugin *WooCommerce* merupakan *plugin e-commerce* yang fleksibel dan mudah disesuaikan, serta dapat berjalan dengan baik pada *Wordpress* [7]. *Domain* diperlukan sebagai identifikasi alamat dalam sebuah website sebagai pengganti alamat IP Address [8]. *Hosting* merupakan layanan di internet yang menyediakan penyewaan sumber daya server [9].

2.5 Business Model Canvas

Business Model Canvas (BMC) adalah alat untuk memodifikasi atau menggambarkan model bisnis yang diterapkan oleh perusahaan. BMC mengambil bentuk bingkai yang terdiri dari 9 kotak yang saling bergantung. Kerangka model bisnis disajikan sebagai kanvas dan terdiri dari sembilan blok yang berisi elemen terkait.

Berikut merupakan 9 blok yang saling berhubungan, 9 blok itu adalah *Key Partner*, *Key Activities*, *Value Propositions*, *Customer Relationship*, *Customer Segment*, *Key Resources*, *Channels*, *Cost Structure*, dan *Revenue Streams*.

2.6 Search Engine Optimization

Search Engine Optimization (SEO) menjadi salah satu yang penting dalam membangun sebuah website. *Search Engine Optimization* (SEO) dapat membantu untuk meningkatkan pengunjung website dan mempengaruhi peningkatan produk penjualan pada website. Ada beberapa strategi *Search Engine Optimization* (SEO) untuk mendapatkan index google yang dilakukan oleh peneliti.

2.7 Strategi Marketing

Strategi marketing yang dipakai sebagai berikut:

a. Website

Adalah kumpulan halaman pada satu domain di internet yang mempunyai tujuan tertentu yang saling berhubungan dan dapat diakses luas menggunakan sebuah browser dan URL *website*.

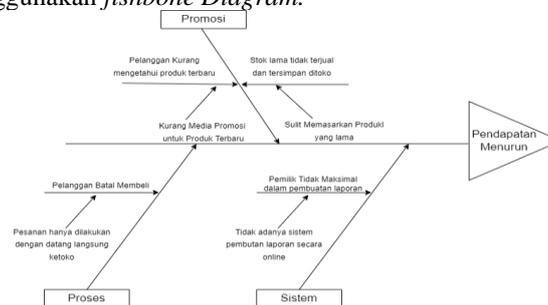
b. whatsapp

Adalah sebuah aplikasi perpesanan (*messenger*) instan dan lintas platform pada *smartphone* yang memungkinkan pengguna mengirim dan menerima pesan menggunakan koneksi internet

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Fishbone Diagram

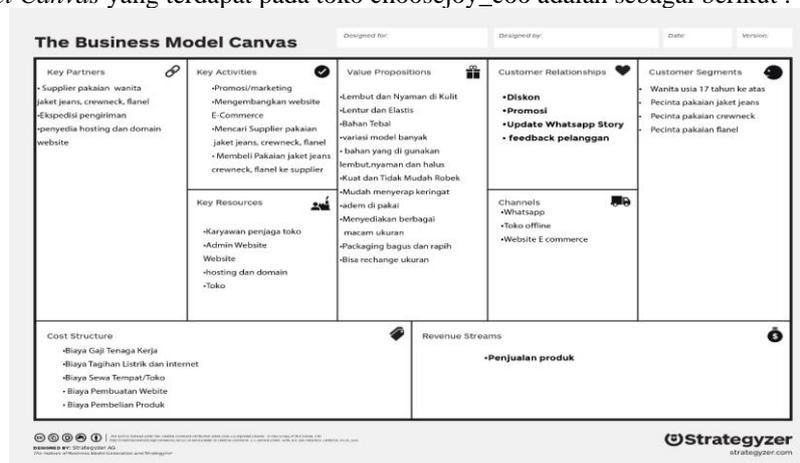
Untuk mengetahui dan mempermudah dalam menganalisa masalah yang terjadi, maka peneliti menggambarkan dengan menggunakan *fishbone Diagram*.



Gambar 2. Fishbone diagram

3.2 Business Model Canvas

Business Model Canvas yang terdapat pada toko choosejoy_coo adalah sebagai berikut :



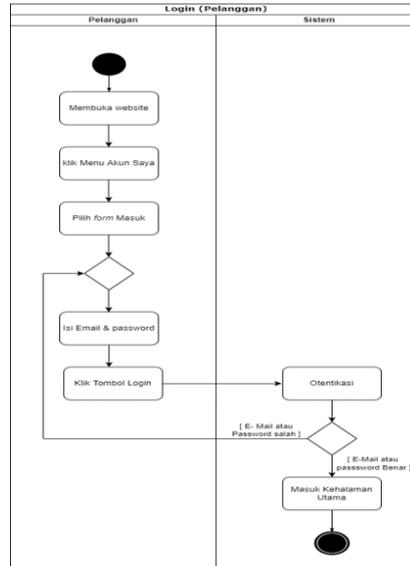
Gambar 3. Business Model Canvas toko choosejoy_coo

3.3 Activity Diagram

Diagram aktivitas menunjukkan aktivitas sistem sebagai serangkaian tindakan, bagaimana setiap tindakan dimulai, kemungkinan keputusan hingga tindakan selesai. Berikut adalah *activity diagram* pada toko choosejoy_coo

3.3.1 Activity Diagram Login

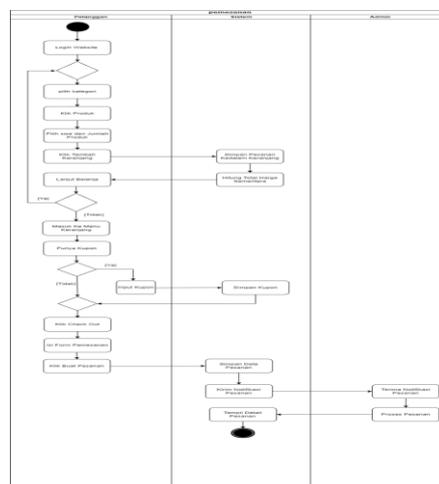
Pelanggan membuka website toko choosejoy_coo, lalu buka menu akun saya, setelah itu pelanggan memilih form masuk dan mengisi *username*, E-mail serta password, setelah itu klik tombol login, lalu jika email atau password salah maka pelanggan kembali mengisi email dan password, jika sudah benar maka pelanggan akan masuk ke halaman utama web.



Gambar 3. Activity Diagram Login

3.3.2 Activity Diagram Proses Pemesanan Barang

Pelanggan harus login terlebih dahulu, jika sudah login pelanggan pilih kategori, klik produk, *input size* dan produk, setelah itu pelanggan input tambah keranjang, *system* akan menyimpan pesan dalam keranjang, lalu sistem menghitung total harga sementara, jika pelanggan ingin melanjutkan belanja, pelanggan dapat ke menu kategori untuk memilih produk lainnya, jika tidak pelanggan bisa langsung klik menu keranjang, jika pelanggan mempunyai kupon, pelanggan dapat menggunakan kupon tersebut untuk mendapat potongan harga, jika tidak pelanggan bisa langsung klik menu *checkout*, setelah sudah di menu *checkout*, pelanggan diharuskan menginput form pemesanan, klik buat pesanan, lalu sistem akan simpan data pesanan dan kirim notifikasi pesanan, admin akan terima notifikasi pesanan, lalu akan diproses pemesanan, dan sistem akan menampilkan detail pesanan



Gambar 4. Activity Diagram Proses Pemesanan Barang

3.3.3 Class Diagram

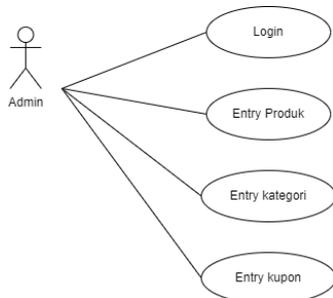


Gambar 5. Class Diagram

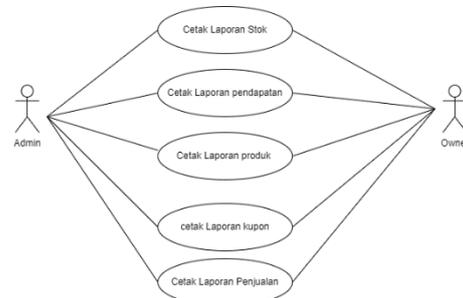
- Tabel *wpga_users*
Tabel *wpce_users* digunakan untuk merekam data-data pelanggan berupa email, *nick name* dan tanggal daftar.
- Tabel *wpga_Post*
Tabel *wpga_post* digunakan untuk merekam data-data postingan pada website Toko choosejoy_coo.
- Tabel *wpga_wc_order_items*
Tabel *wpce_woocommerce_order_items* digunakan untuk merekam data-data pesanan berupa nama produk dan kurir yang terhubung.
- Tabel *wpce_term_relationships*
Tabel *wpce_term_relationships* digunakan untuk merekam data-data yang saling berhubungan dengan *wpce_term_taxonomy*.

3.4 Use Case Diagram

Use case diagram atau diagram use case memodelkan perilaku (*behavior*) suatu sistem informasi yang menggambarkan interaksi antar aktor pada sistem. [10]. Pada gambar 6 *use case diagram* master terdapat aktivitas admin dan pelanggan yaitu pelanggan melakukan registrasi dan *login*. Admin melakukan *login*, menambahkan produk, tambah kategori, dan tambah kupon. Pada gambar 7 *use case* ini menunjukkan bahwa admin dapat melakukan kegiatan pengeluaran laporan. Berikut *use case diagram* pengeluaran laporan yang dibuat oleh admin yang terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 6. Use Case Diagram Master Admin



Gambar 7. Use Case Diagram Laporan

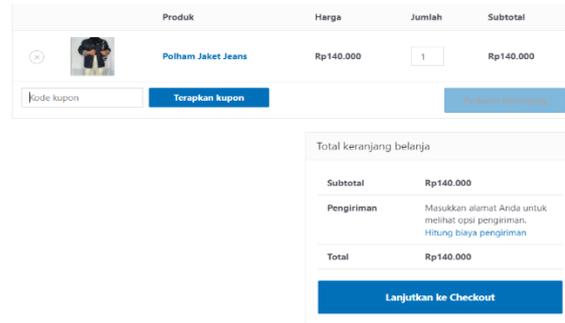
3.5 Prototipe

Prototipe yang dibuat menggunakan CMS Wordpress dengan *plugin e-commerce plug-in*. Prototipe diletakan pada sebuah *hosting* dan memiliki domain yang bisa diakses oleh pelanggan. Pada gambar 8 Tampilan Layar

Produk merupakan tampilan dari isi produk yang dipilih oleh pelanggan. Pada gambar 9 Halaman Keranjang setelah pelanggan melakukan masukan keranjang barang yang diinginkan oleh pelanggan.



Gambar 8. Tampilan Layar Detail Produk



Gambar 9. Tampilan Layar Keranjang Belanja

Pada gambar 10 Halaman *Checkout* yang berisi detail data pelanggan seperti nama, alamat dan Informasi Pemesanan

Detail Tagihan

Nama depan * Nama belakang *

Nama perusahaan (opsional)

Negara/Wilayah *
Indonesia

Alamat jalan *

Apartemen, suit, unit, dll. (opsional)

Kota *
JAKARTA SELATAN

Kecamatan *
KEBAYORAN BARU,JKT SELATAN

Pesanan Anda

Produk	Subtotal
Polham Jacket Jeans x 1	Rp140.000
Berat Pengiriman 1 Kg	
Subtotal	Rp140.000
Pengiriman	<input checked="" type="radio"/> JNE Reg: Rp9.000 <input type="radio"/> JNE Oke: Rp8.000 <input type="radio"/> Tiki Reg: Rp9.000 <input type="radio"/> Sicepat REG: Rp10.000 <input type="radio"/> J&T Express: Rp10.000
Total	Rp149.000

Gambar 10. Tampilan Checkout

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari uraian permasalahan, pembahasan serta penyelesaian masalah yang dilakukan dengan berbagai metode, disimpulkan *website ecommerce* yang telah dibangun pada toko *choosejoy_coo* diperlukan untuk meningkatkan penjualan produk dengan dijabarkan dalam beberapa point sebagai berikut :

- Dengan adanya laporan produk terlaris dapat memudahkan admin dan pemilik toko untuk mengetahui produk yang banyak diminati oleh pelanggan.
- Adanya fitur detail produk maka pelanggan menjadi lebih mudah mengetahui informasi tentang produk yang dijual.
- Dengan dibuatnya website <https://choosejoycoo.com/> diharapkan dapat memaksimalkan promosi penjualan sehingga toko dan produk yang dijual dapat diketahui banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Sulistiyono, S. Dwiyatno, R. Fatullah, and A. Ramadhan, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Busana Wanita Berbasis Web Pada Toko Ninety-nine," *J. Ilm. Sains dan Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 87–95, 2020, doi: 10.47080/saintek.v4i2.928.
- E. Puspita Sari, E. Pudjiarti, and H. Susanti, "Sistem Informasi Penjualan Pakaian Wanita Berbasis Web (E-Commerce) pada PT Bunitop Indonesia," *J. Teknol. Inf. Mura*, vol. 12, no. 01, pp. 1–13, 2020, [Online]. Available: <https://repository.bsi.ac.id/index.php/repoviewitem/25645>.
- A. Alfianti and M. Rahmayu, "Sistem Informasi Penjualan Pakaian Wanita Berbasis Web Pada PT. Karunia Anugrah Lestari (L'MORE) Jakarta Barat," *Inti Nusa Mandiri*, vol. 14, no. 2, pp. 133–138, 2018.

- [4] F. A. Kurniawan, “Pendekatan Business Model Canvas Sebagai Perancangan Strategi Bisnis Baru (Studi Pada UMKM UD. Gading Mas Pasuruan),” *Yudharta*, vol. 4, no. 2, pp. 123–131, 2017.
- [5] N. B. Wibowo and D. Anubhakti, “Sistem Informasi Penunjang Keputusan Penentuan Guru Terbaik Pada Sekolah Smp Islam Al Hikmah Dengan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp),” *IDEALIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, pp. 486–491, 2020, doi: 10.36080/idealis.v3i1.2152.
- [6] F. Ramadhan and L. Fajarita, “Implementasi Rancangan E-Commerce Pada Surya Timur Collection Dengan Metode Business Model Canvas (Bmc) Berbasis Content Management System (Cms),” *IDEALIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, pp. 251–259, 2020, doi: 10.36080/idealis.v3i1.1508.
- [7] E. Oley, E. S. R. Sentinuwo, A. A. E. Sinsuw, and U. S. Ratulangi, “Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus Taipan Restoran),” *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 6, no. 4, pp. 89–100, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/23230/22931>
- [8] H. D. Susanti *et al.*, “Jurnal Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Malang,” *J. Keperawatan. Univ. Muhammadiyah Malang*, vol. 4, no. 1, pp. 724–732, 2017
- [9] M. Iqbal Kurniansyah and S. Sinurat, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Server Hosting dan Domain Terbaik untuk WEB Server Menerapkan Metode VIKOR,” *JSON (Jurnal Sist. Komput. dan Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 14–24, 2020, doi: 10.30865/json.v2i1.2450
- [10] R. Alifah, D. A. Megawaty, M. Najib, and D. Satria, “Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–7, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>.