

IMPLEMENTASI WEBSITE E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) PADA TOKO F2T SPORT BY YOVIS

Achmad Nofal Kulyubi^{1*} Hestya Patrie²

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

Email: ^{1*}1612502250@student.budiluhur.ac.id, ²hestyap@bl.ac.id
(* : corresponding author)

Abstrak-Pada era saat ini perkembangan informasi dan teknologi semakin pesat, khususnya pada bidang komputer dan internet. Dalam hal ini, komputer dan teknologi memiliki peranan yang penting untuk menjadi alat bantu utama dalam mengolah data dan mencari informasi – informasi yang dibutuhkan. Teknologi internet pada saat ini tidak hanya digunakan sebagai jejaring sosial melainkan marak digunakan untuk bisnis *online*. Salah satu contoh penggunaan bisnis *online e-commerce* agar penjualan tersebut maksimal. Melalui *website ecommerce* mempermudah pelanggan berbelanja produk Toko F2T Sport By Yovis tanpa langsung ke toko. Dalam studi kasus Toko F2T Sport By Yovis, sering terjadi masalah dalam jangkauan dan pemasaran yang ditawarkan di Toko F2T Sport By Yovis, pelanggan hanya bisa membeli produk yang dijual dengan cara mendatangi langsung ke toko dan whatsapp, dan seringnya terjadi ketidak – cocokan data pada saat pembuatan laporan pada toko tersebut. Sehingga solusi yang didapat untuk kasus diatas ialah dengan dibuatkan rancangan *website* sistem penjualan untuk pemesanan produk pada Toko F2T Sport By Yovis berbasis *e-commerce* yang bertujuan untuk mempermudah dalam memperlancar penjualan produk tersebut, Metode dalam penelitian ini menggunakan *Bussines Model Canvas* (BMC) yang berguna untuk menganalisa, mendeskripsikan, serta merancang model proses bisnis pada Toko F2T Sport By Yovis. Pada pembuatan *website e-commerce* menggunakan *Content Management System* (CMS) *Wordpress*.

Kata Kunci: *website, e-commerce, content management system* (CMS) *wordpress*.

IMPLEMENTATION OF E-COMMERCE WEBSITE BASED ON CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) AT F2T SPORT SHOP BY YOVIS

Abstract-In the current era, the development of information and technology is growing rapidly, especially in the field of computers and the internet. In this case, computers and technology have an important role to be the main tool in processing data and finding the information needed. Internet technology at this time is not only used as a social network but is widely used for online business. One example of using an online e-commerce business so that sales are maximized. Through an e-commerce website, it makes it easier for customers to shop for F2T Sport By Yovis Store products without going directly to the store. In the case study of the F2T Sport By Yovis Store, problems often occur in the reach and marketing offered at The F2T Sport By Yovis shop, customers can only buy products that are sold by going directly to the store and whatsapp, and there are often data mismatches when making reports at the store. So the solution for the above case is to create a system website design sales for ordering products at the F2T Sport By Yovis Store based on e-commerce which aims to facilitate the sale of these products. The method in this study uses the *Bussines Model Canvas* (BMC) which is useful for analyzing, describing, and designing business process models at the F2T Store. Sport By Yovis. In making e-commerce websites using the *Content Management System* (CMS) *Wordpress*.

Keywords: *website, e-commerce, content management system* (CMS) *wordpress*.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berjalan dengan cepatnya, dan banyak sekali keuntungan yang bisa di dapatkan dari perkembangan teknologi informasi ini. Teknologi informasi sekarang ini mempunyai peranan yang sangat besar dalam semua bidang organisasi, dari bidang pendidikan, kedokteran, pemerintahan, bisnis dan lain-lain. Sebagai contohnya di bidang bisnis, teknologi informasi dapat digunakan untuk peningkatan promosi maupun untuk membantu pengelolaan data-data yang ada untuk di jadikan sebuah informasi. Untuk pengolahan data menjadi informasi salah satu contohnya adalah pengolahan data menggunakan komputer maka proses pengolahannya akan menjadi lebih cepat dan hasilnya jauh lebih baik dari pada tanpa menggunakan komputer.

Seiring dengan perkembangan zaman dibidang teknologi, organisasi-organisasi makin dipicu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai alat atau media untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Internet merupakan suatu media yang sudah tidak asing lagi diberbagai belahan dunia yang memiliki banyak fungsi. Globalisasi ekonomi juga membuat perubahan menjadi konstan, pesat, radikal, dan serentak. Sehingga perusahaan harus

memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga perusahaan akan mampu bersaing dengan para kompetitornya.

Perkembangan Teknologi Informasi yang disertai perkembangan internet saling mendukung satu sama lain sehingga melahirkan konsep Teknologi Informasi berbasis internet yang perkembangannya semakin luas dan semakin banyak diterapkan dalam bisnis perusahaan di berbagai bidang demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh perusahaan.

Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Itu berarti transaksi penjualan secara online mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce* (ecommerce) dalam lingkungan bisnis, *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *E-commerce* ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya.

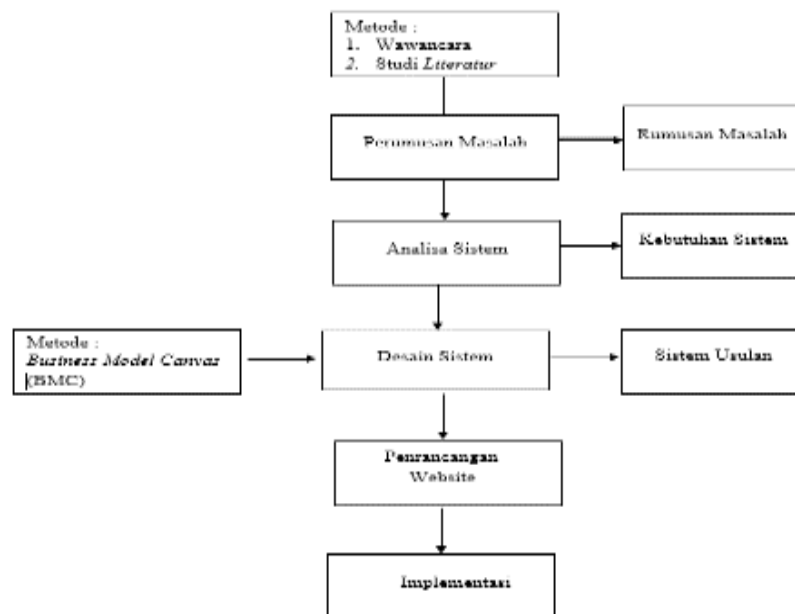
Toko F2T Sport by Yovis merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan tas, dan berbagai jenis barang-barang fashion import maupun berasal dari dalam negeri. mulai dari pakaian, sepatu, baju dan lain lainnya dengan model model yang selalu di update setiap saat.

Sistem penjualan yang digunakan di Toko F2T Sport by Yovis saat ini masih menggunakan fasilitas facebook dan mendatangi toko karena belum memiliki e- commerce sehingga penjualan masih minim. Dalam pencatatan data transaksi penjualan Toko F2T Sport by Yovis masih secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan. Dengan menggunakan fasilitas facebook dan intagram sebagai sarana penjualan maka lingkup penjualan dan promosi pun masih kecil karena hanya orang-orang yang tergabung dengan akun facebook dan instagram Toko F2T Sport by Yovis saja.

Solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah Toko F2T Sport by Yovis untuk mengembangkan bisnis penjualannya yaitu E- commerce. E- commerce merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui ecommerce adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang biayanya lebih murah dan juga sekaligus biaya-biaya operasional seperti kertas, pencetakan katalog. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengembangkan aplikasi web *e-commerce* untuk mempermudah pengguna dalam transaksi kapan dan di mana saja. Dari penelitian ini, penulis mengangkat judul “ Implementasi Website *E-commerce* Pada Toko F2T Sport by Yovis”.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Langkah Penelitian



Gambar 1. Langkah Penelitian

Gambar 1 adalah gambaran alur dari langkah penelitian ini untuk membangun *website e-commerce*, dengan ini diperlukan proses pendekatan masalah dengan cara wawancara, analisa dokumen dan studi literatur yang terkait dengan proses berjalan, sehingga penulis dapat mengetahui masalah apa yang ada. Kemudian menganalisa sistem untuk mengetahui apa saja system yang dibutuhkan pada Toko F2T Sport by Yovis dan dapat merancang sistem usulan. Metodologi yang digunakan adalah *Bussines Model Canvas (BMC)* dan perancangan basis data pada pembuatan *website* menggunakan *Class Diagram*. Selanjutnya melakukan pengembangan prototipe dengan menggunakan metode *Content Management System (CMS)*, pada tahap terakhir yaitu melakukan pengujian sistem untuk mengetahui apakah program yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai dengan kebutuhan.

2.2 Analisis Sistem

Analisis sistem pada penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi sistem berjalan untuk mengetahui kebutuhan sistem yang akan dibuat untuk menyelesaikan masalah yang ada. Analisa sistem digambarkan dengan *Bussines Model Canvas (BMC)*. BMC digunakan untuk menjelaskan dan mengidentifikasi model bisnis yang berjalan serta membuat strategi bisnis baru, *Bussines Model Canvas (BMC)* mempunyai 9 elemen yaitu *Customer Segments, Value Proposition, Channels, Revenue Streams, Key Resource, Customer Relationship, Key Activities, Key Partnership, Cost Structure*.

2.3 Desain Sistem

Pada pengembangan sistem *e-commerce*, metode perancangan sistem dapat dilakukan dengan cara memahami proses sistem berjalan yang terjadi. Perancangan sistem digambarkan dengan *Unified Modeling Language(UML)*:

- Activity Diagram*, pada penelitian ini menggambarkan aktivitas atau alur pada proses bisnis.
- Use Case Diagram*, pada penelitian ini menggambarkan kegiatan atau interaksi yang saling terkait antaran aktor dan juga sistem.
- Sequence Diagram*, pada penelitian ini yaitu gambaran *diagram* yang berinteraksi antar objek.
- Class Diagram*, pada penelitian ini menjelaskan penggambaran *class*, struktur dan atribut yang saling berhubungan.
- User Interface UI*, pada penelitian ini *UI* merupakan bentuk suatu tampilan yang berhubungan langsung dengan pengguna.

2.4 Perancangan Website

Perancangan website dilakukan untuk memberikan gambaran kebutuhan kepada *user* terhadap sistem usulan yang akan dibuat. Berikut adalah beberapa hal yang dilakukan dalam pengembangan Perancangan website pada Toko F2T Sport by Yovis :

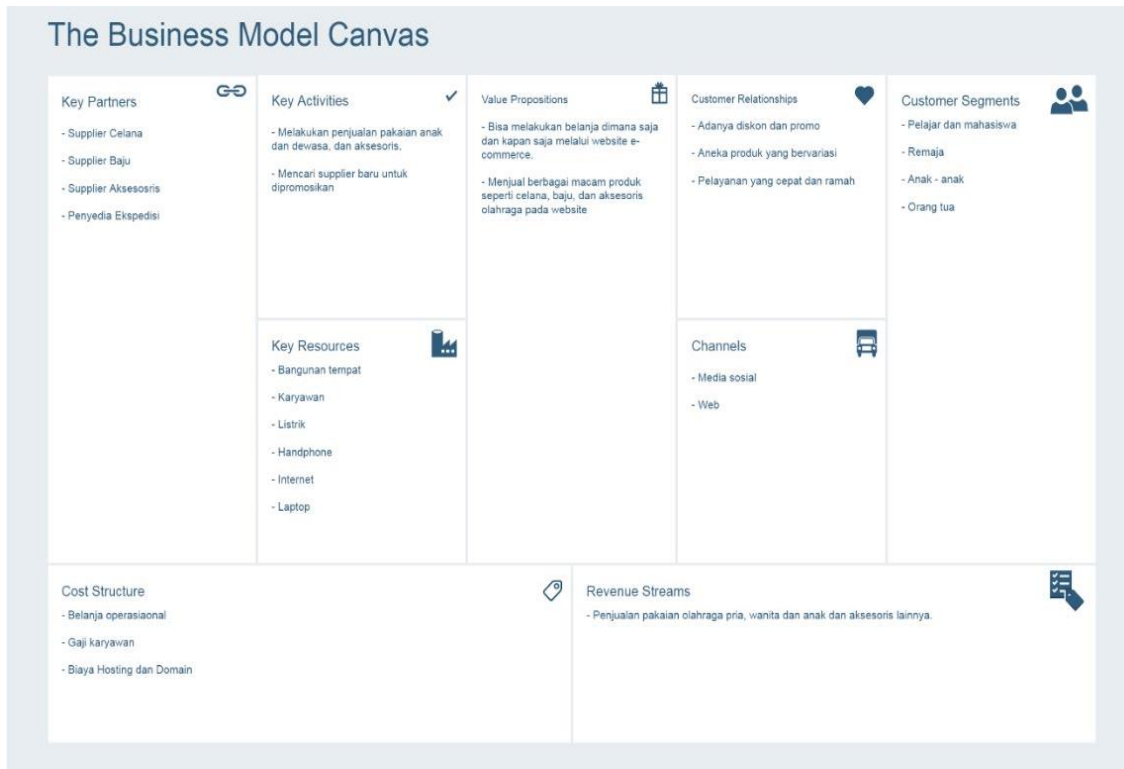
- Desain Sistem
Desain sistem adalah rancangan pada sistem yang akan diimplementasikan secara detail berupa perencanaan, gambaran sistem dan pembuatan sketsa.
- Konfigurasi *Content Management System (CMS)*
Dalam penelitian ini CMS yang digunakan dengan *plugin woocommerce* yang ada pada *WordPress* untuk mempermudah pembuatan *website* yang akan digunakan.
- Pembelian *web hosting & domain*
Pembelian webhosting diperlukan untuk menyimpan file-file website agar dapat diakses melalui internet. Sedangkan domain merupakan sebuah nama atau alamat untuk masuk pada suatu website. Untuk pembelian dan penyewaan domain dan hosting tersebut dapat dilakukan melalui berbagai macam penyewa jasa seperti Niagahoster, Hostinger, Masterweb, id.hosting24, dll.

2.5 Implementasi

Untuk tahap ini dilakukan implemntasi website untuk memeriksa dan mengetahui apakah website yang telah dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai kebutuhan. Implementasi merupakan suatu hal yang sangat penting yang bertujuan untuk menemukan kesalahan dan kekurangan pada website tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 *Bussines Model Canvas* (BMC)



Gambar 2. *Bussines Model Canvas* (BMC)

Berikut ini adalah penjelasan-penjelasan tentang *Bussines Model Canvas* di atas sebagai berikut :

a. *Key Partnership*

Supaya bisnis berjalan dengan baik, F2T Sport by Yovis bekerja sama dengan *Supplier*, Penyedia Jasa Pengiriman, dan *Customer*.

b. *Key Activities*

Aktivitas yang berhubungan dengan produktivitas bisnis yang berkaitan dengan menjual berbagai macam produk seperti celana, baju, dan aksesoris olahraga lainnya, dan mencari supplier baru dan sekaligus mempromosikan produk lainnya.

c. *Value Propositions*

Merupakan nilai yang penjual tawarkan kepada pembeli atau konsumen dengan menawarkan produk yang berkualitas terbaik, dan memberikan harga yang kompetitif.

d. *Customer Relationship*

Cara yang dilakukan penjual untuk menjaga hubungan dengan konsumen, F2T Sport by Yovis mengadakan diskon dan promo dihari-hari tertentu, seperti hari imlek, hari natal, dan hari raya lebaran.

e. *Customer Segments*

Sasaran yang dituju penjual untuk dijadikan pelanggan F2T Sport by Yovis yaitu laki-laki dan perempuan yang usia yang dari 7-55 tahun karena produk yang ditawarkan oleh F2T Sport by Yovis ditujukan untuk anak muda sampai orang tua.

f. *Key Resources*

F2T Sport by Yovis membutuhkan beberapa sumber daya seperti pegawai, listrik, handphone, internet, dan komputer/laptop.

g. *Channels*

Setelah mengetahui calon pelanggan yang dituju, F2T Sport by Yovis akan menggunakan *Instagram* sebagai media social untuk pemasaran digital yang utama dan *Website Marketplace* sebagai media sekaligus penjualan yang baru.

h. *Cost Structure*

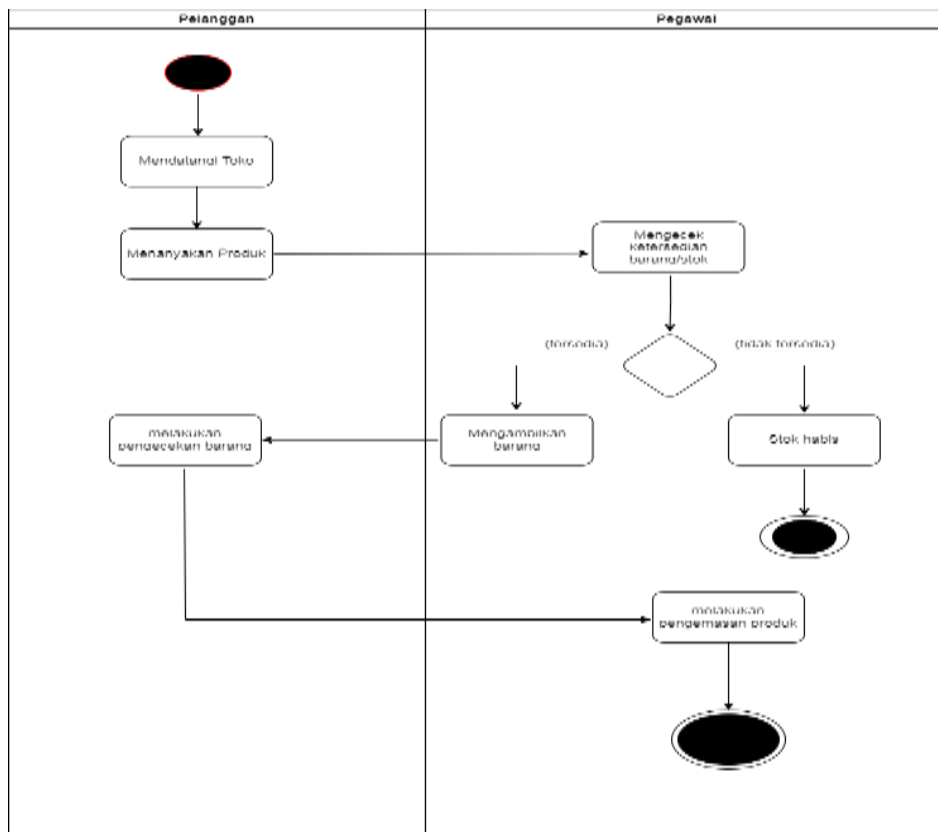
Pengeluaran yang dikeluarkan F2T Sport by Yovis yaitu Gaji Pegawai, Pembayaran Listrik, dan Biaya Packing untuk dikirimkan ke Kurir.

i. *Revenue Streams*

Adalah Cashflow atau pendapatan yang dihasilkan oleh toko/perusahaan dalam jangka waktu tertentu. F2T Sport by Yovis mendapatkan penghasilan berbagai macam produk yang dijual.

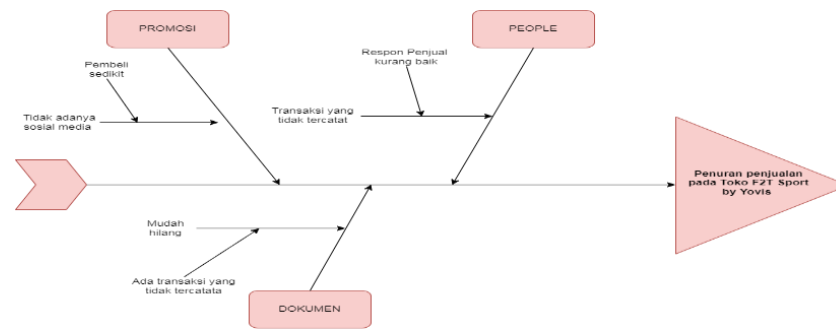
3.2 Proses Bisnis Berjalan

Sistem yang digunakan pada Toko F2T Sport by Yovis masih menggunakan manual dan pembeli harus datang ke toko tersebut untuk menanyakan produk yang ingin dibeli. Lalu pegawai melakukan pengecekan barang bila tersedia dan tidak tersedianya jika tidak stok kosong maka pembeli akan meninggalkan toko dan bila ada maka pegawai akan membawakan barangnya untuk dilakukan pengecekan. Dan pembeli meminta untuk melakukan pengemasan, yang terlihat pada gambar 3:



Gambar 3. Proses Bisnis Berjalan

3.3 Fishbone Diagram



Gambar 4. Fishbone

Berdasarkan gambar 4 *fishbone diagram*, maka terdapat 3 kategori, yaitu kategori promosi, kategori people, dan kategori dokumen. Dari masing-masing kategori tersebut menjelaskan tentang masalah, penyebab hingga akibat yang terjadi pada Toko F2T Sport by Yovis. Pada kategori *promosi* menjelaskan tentang masalah tidak adanya sosial media jadi pembeli di Toko ini mengalami pengurangan. Pada kategori *people* menjelaskan tentang masalah yang disebabkan oleh karyawan yang lupa mencatat transaksi sehingga banyak terjadi kesalahan pada pembukuan dan respon penjual yang kurang baik sehingga pelanggan kita berkurang karena respon penjual yang kurang baik. Dan pada kategori *dokumen* menjelaskan tentang masalah dokumentasi pencatatan yang masih melakukan manual sehingga dokumen mudah hilang dan tidak tercatatnya transaksi pembeli jadinya tidak samanya pembukuan.

3.4 Sistem Usulan

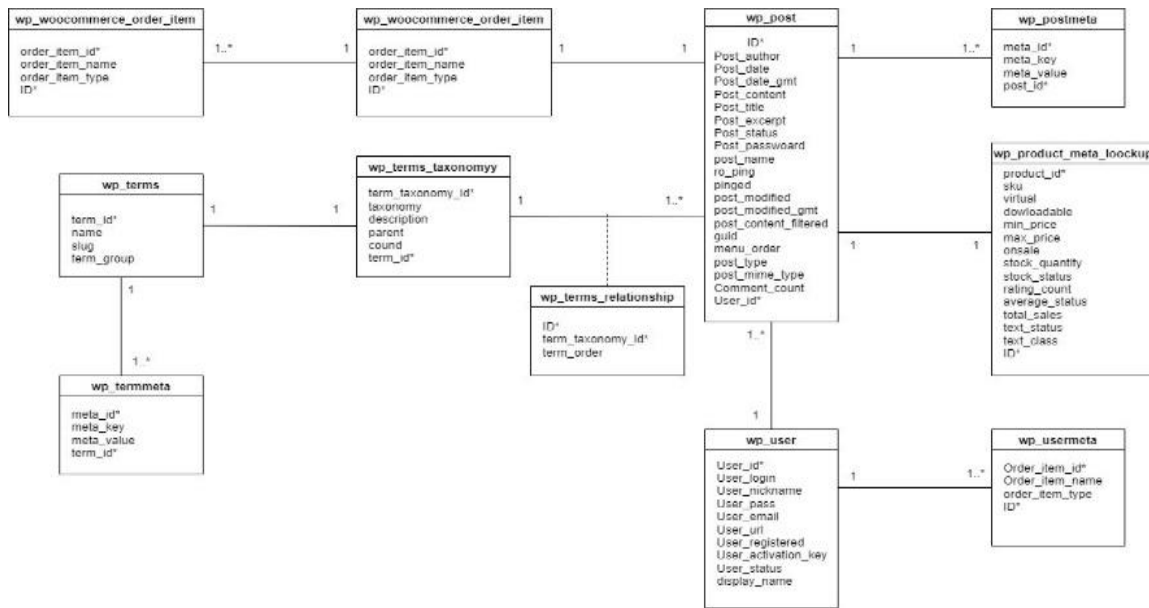
Setelah melakukan segala analisa disistem berjalan yang ada pada toko F2T Sport by Yovis, penulis menawarkan sistem usulan kepada toko F2T Sport by Yovis untuk menerapkan beberapa proses bisnisnya. Penawaran ini dilakukan untuk memecahkan masalah yang sering terjadi pada sistem berjalan Toko F2T Sport by Yovis dengan menambahkan beberapa proses bisnis dan memperbaiki proses bisnis yang ada.

3.5 Aturan Bisnis

Adapun aturan bisnis yang berlaku pada Toko F2T Sport by Yovis mengenai seluruh proses bisnis yang berlangsung sebagai berikut :

- Pelanggan dapat melakukan pesanan melalui *website*.
- Pelanggan dapat melakukan pembayaran melalui *transfer bank*.
- Pelanggan dapat melakukan konfirmasi pembayaran melalui *website*.
- Pesanan akan diproses apabila pelanggan telah melakukan pembayaran dan konfirmasi pembayaran di *website*.
- Pemesanan melalui *website* dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- mengubah setiap status *order* pada halaman *back-endwebsite*.
- Pegawai berhak membatalkan pesanan jika pelanggan tidak melakukan pembayaran dalam jangka waktu 24 jam.
- Pegawai dapat mencetak seluruh laporan.
- No. Resi didapatkan pelanggan melalui *email procced completed*.
- Jasa ekspedisi untuk melakukan pengiriman.

3.6 Class Diagram

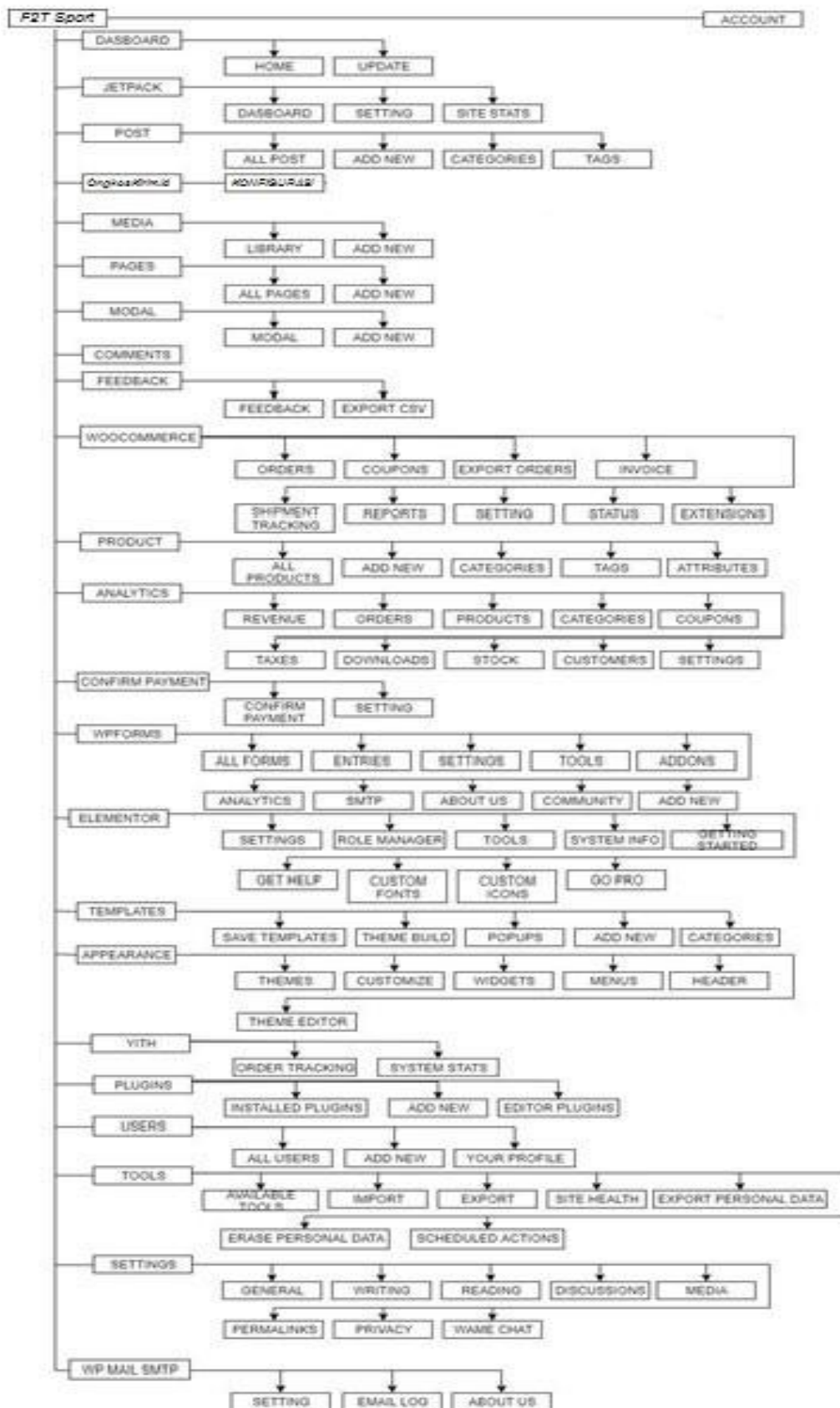


Gambar 5. Class Diagram

Pada gambar 5 merupakan class diagram yang ada pada website Toko F2T Sport by Yovis, ada 11 class diagram yang saling berhubungan. Class diagram tersebut antara lain:

- wp_woocommerce_order_itemmeta : berisi detail produk yang dibeli seperti harga, jumlah yang dibeli dan ukurannya.
- wp_woocommerce_order_items : berisi nama produk apa yang dibeli dan pilihan kurir/pengiriman.
- wp_product_meta_lookup : berisi harga dan jumlah stok produk.
- wp_terms_relationship : yang menghubungkan tabel post dan table terms taxonomy.
- wp_terms_taxonomy : yang menghubungkan tabel post dan table terms taxonomy.
- wp_terms : berisi isi dari kategori, tag, atribut, slug dan judul produk.
- wp_termmeta : berisi detail dari tabel wphv_terms.
- wp_terms : berisi isi dari kategori, tag, atribut, slug dan judul produk
- wp_postmeta : berisi detail dari tabel wpr5_post.
- wp_post : berisi postingan/postingan yang dilakukan user.
- wp_usermeta : berisi detail dari table wpr5_users.
- wp_users : berisi nama-nama pengguna yang melakukan registrasi dan login.

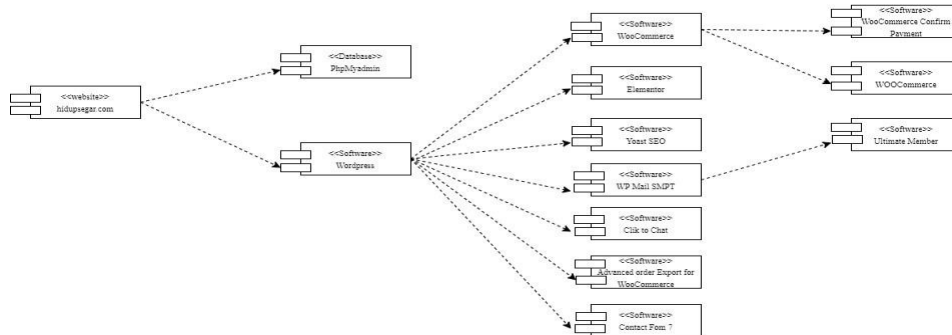
3.7 Struktur Menu Front-End



Gambar 6. Struktur Tampilan Menu Admin (Back-End)

Merupakan tampilan menu yang dapat digunakan oleh admin yang nantinya digunakan untuk memudahkan admin dalam mengelola *website* www.f2tsport.com.

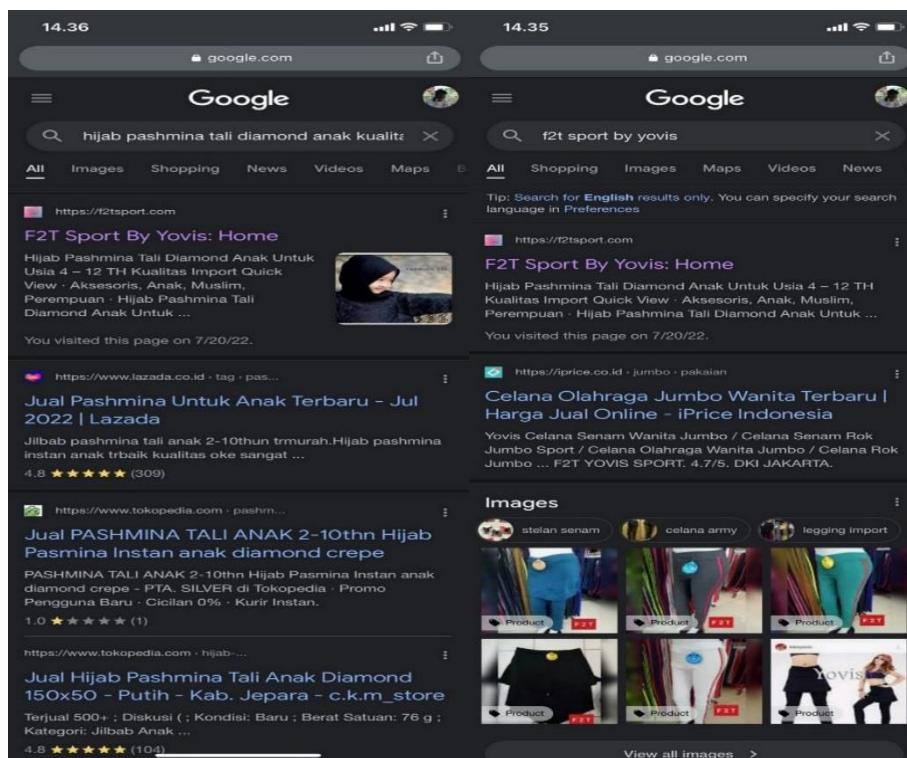
3.8 Component Diagram



Gambar 7. Component Diagram

3.9 Hasil Pengujian

Untuk tahap ini dilakukan implementasi website untuk memeriksa dan mengetahui apakah website yang telah dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai kebutuhan. Implementasi merupakan suatu hal yang sangat penting yang bertujuan untuk menemukan kesalahan dan kekurangan pada website tersebut.



Gambar 8. Hasil Pengujian

4. KESIMPULAN

Setelah melalui tahap pengujian pada sistem ini, maka didapatkan kesimpulan bahwa Implementasi telah berhasil dilakukan sebagai berikut :

- a. Dengan diterapkannya sistem *website e-commerce* ini maka toko F2T by Sport Yovis ini dapat meningkatkan penjualan produk.
- b. Dengan adanya *website e-commerce* ini akan mempermudah informasi dan aktivitas Toko F2T Sport by Yovis.
- c. Dengan adanya *website e-commerce* ini pelanggan jadi lebih tahu dengan adanya promo terbaru dan barang terbaru yang ditawarkan oleh Toko F2T Sport by Yovis.
- d. Dengan adanya *website e-commerce* mempermudah pelanggan dalam memesan produk.
- e. Dengan dibuatnya *website e-commerce* ini dapat membantu admin dalam membuat laporan dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdiansyah, M. N. (2018). *Abdiansyah, Muhammad Nugi. Manajemen Hosting Berbasis WHM/Cpanel*. Excellent Publishing.
- [2] Ahmad, R. F. (2018). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Informasi* , 67-72.
- [3] Anggraeni. (2017). *Pengertian Penjualan*. https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/170.
- [4] Anggraeni, S. D. (2017). Anggraeni, Siti, And Ina Rayana. "Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan Terhadap Pelanggan Dengan Perbaikan Sistem Akuntansi Penjualan. *Jurnal Akuntansi, Audit Dan Sistem Informasi Akuntansi*, 60-69.
- [5] Barn2. (2021). *Manfaat Wocommerce*. Retrieved From Niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/manfaat-woocommerce-bisnis-online/>
- [6] Ceigelski. (2016). <https://binus.ac.id/malang/2020/12/Beberapa-Definisi-Tentang-Data-Informasi-Dan-Sistem-Informasi-Menurut-Beberapa-Ahli/>. *Sistem Infomas*, 1.
- [7] Dewangga, P. A. (2014). *Analisis Pengaruh Implementasi Web Sebagai Media Promosi Terhadap Pertambahan Anggota Komunitas SKSP*. Retrieved From Ojs.Palcomtech:<http://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/131>
- [8] Harahap. (2018). *Pengeritan Balsamiq Mockup*. <http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/17265/BAB%20II.Pdf?sequence=5&isallowed=Y>.
- [9] Jugiyanto. (2020). *Sistem Informasi Landasan Teori*. Retrieved From 123dok: <https://text-id.123dok.com/document/ozlnxmr2q-sistem-informasi-landasan-teori.html>
- [10] Kaban, R. D. (2021). HTML (Hypertext Markup Language). *Pengantar Pemrograman Berbasis Web. Insan Cendekia Mandiri*.
- [11] Leitch. (2011). <https://binus.ac.id/malang/2020/12/Beberapa-Definisi-Tentang-Data-Informasi-Dan-Sistem-Informasi-Menurut-Beberapa-Ahli/>. *Sistem Informasi*, 1.
- [12] Maliki, M. I. (2021). Rancangan Bangunan Aplikasi Penjualan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 304-311.
- [13] Nasution, M. I. (2017). Analisis Pengaruh Bauran Pemasaran Terhadap Volume Penjualan. *Urnal Riset Sains Manajemen*, 1-12.
- [14] O'brien. (2020). <https://binus.ac.id/malang/2020/12/Beberapa-Definisi-Tentang-Data-Informasi-Dan-Sistem-Informasi-Menurut-Beberapa-Ahli/>. Retrieved From Binus: <https://binus.ac.id/malang/2020/12/Beberapa-Definisi-Tentang-Data-Informasi-Dan-Sistem-Informasi-Menurut-Beberapa-Ahli/>
- [15] Sawyer, W. D. (2020). *Pengertian Internet*. Retrieved From Library.Binus: <http://library.binus.ac.id/ecolls/ethesisdoc/bab2html/2012100643ifbab2001/page35.html>
- [16] Susilo, M. D. (2015). *Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online (Studi Kasus Pada Toko Pastbrik Kota Malang)*. Retrieved From Studentjournal: <http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/1165>
- [17] Sutarman. (2003). BAB II Landasan Teori Konsep Sistem Informasi. *Landasan Teori*, 27.
- [18] Tantri, T. A. (2016). *Penjualan*. Retrieved From Opac.Perpusnas: <https://opac.perpusnas.go.id/detailopac.aspx?id=1135529>