

PENERAPAN *E-COMMERCE* MENGGUNAKAN *CONTENT MANAGEMENT SYSTEM* DENGAN *BUSINESS MODEL CANVAS* PADA TOKO DK *PETSHOP*

Rafif Athallah Putra Laksmana¹, Lauw Li Hin^{2*}

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

Email: ¹2012500092@student.budiluhur.ac.id, ^{2*}lihin@budiluhur.ac.id

(* : *corresponding author*)

Abstrak-Dalam era digital saat ini, internet menjadi media yang krusial untuk berbagai aktivitas, termasuk penjualan. Toko DK *Petshop*, yang bergerak di bidang penjualan kebutuhan kucing seperti makanan, obat-obatan, aksesoris, dan produk lainnya, belum memanfaatkan potensi *ecommerce* secara maksimal. Hal ini mengakibatkan penurunan omset penjualan, berkurangnya pelanggan, dan kesulitan dalam memasarkan produk meskipun memiliki kualitas yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penjualan, Untuk memberikan kemudahan kepada pemilik toko dalam menjangkau pasar yang lebih luas, *e-commerce* berbasis *website* dirancang untuk meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas produk mereka. Di sisi lain, sistem yang diterapkan di DK *Petshop* bertujuan untuk mempermudah pengelolaan pelayanan dan operasional toko, sehingga proses administrasi menjadi lebih efisien. Selain itu, kemudahan dalam memilih produk juga menjadi fokus utama, dengan menyediakan *platform* yang intuitif dan *user-friendly* bagi pelanggan DK *Petshop*, sehingga mereka dapat dengan mudah menemukan dan membeli produk yang mereka butuhkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Business Model Canvas* untuk merancang ide-ide bisnis baru. Selanjutnya, implementasi dilakukan melalui pengembangan *website* berbasis *Content Management System (CMS)* yang dioptimasi dengan teknik *SEO* agar situs muncul di halaman pertama mesin pencari *Google*. *Website* tersebut dilengkapi dengan fitur-fitur menarik seperti varian produk dan *social chat*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keberadaan *website* yang dioptimasi secara efektif berperan penting dalam memperkuat identitas usaha di era digital dan dapat mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi oleh Toko DK *Petshop*.

Kata Kunci: *E-commerce, Content Management System, Business Model Canvas*

IMPLEMENTATION *E-COMMERCE* USING *CONTENT MANAGEMENT SYSTEM* WITH *CANVAS BUSINESS MODEL* AT DK *PETSHOP* STORE

Abstract-In the current digital era, the internet has become a crucial medium for various activities, including sales. The DK *Petshop* store, which operates in the field of selling cat necessities such as food, medicine, accessories and other products, has not utilized the potential of *e-commerce* to the fullest. This results in a decrease in sales turnover, fewer customers, and difficulties in marketing products even though they have good quality. This research aims to increase sales. To make it easier for shop owners to reach a wider market, *website*-based *e-commerce* is designed to increase the visibility and accessibility of their products. On the other hand, the system implemented at DK *Petshop* aims to simplify the management of shop services and operations, so that the administration process becomes more efficient. Apart from that, ease in choosing products is also a main focus, by providing an intuitive and *user-friendly* platform for DK *Petshop* customers, so they can easily find and buy the products they need. The method used in this research is the *Business Model Canvas* to design new business ideas. Furthermore, implementation is carried out through developing a *Content Management System (CMS)* based *website* which is optimized with *SEO* techniques so that the site appears on the first page of the *Google* search engine. The *website* is equipped with interesting features such as product variants and *social chat*. The results of this research show that the existence of an effectively optimized *website* plays an important role in strengthening business identity in the digital era and can overcome various challenges faced by the DK *Petshop* Store.

Keywords: *E-commerce, Content Management System, Business Model Canvas*

1. PENDAHULUAN

E-commerce adalah model bisnis yang melakukan transaksi secara *online* melalui jaringan internet. *E-commerce* menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan dan memenangkan persaingan bisnis serta penjualan produk atau jasa. Aktivitas pembelian, penjualan, dan pemasaran barang dilakukan melalui sistem elektronik, seperti internet, televisi, dan jaringan *computer* [1], *E-Commerce* sendiri juga menguntungkan banyak pihak, seperti pihak konsumen, produsen, dan penjual. Dengan media ini memudahkan transaksi yang dapat dilakukan secara efektif dan efisien [2].

Seiring perkembangan dunia *Pet Shop* permintaan konsumen pun semakin meningkat, dan ini akan menjadikan sebuah keuntungan untuk membuat sebuah *website* agar perbelanjaan di Indonesia akan semakin terus berkembang dan maju mulai dari bisnisnya ataupun masyarakatnya. Dengan adanya *website* tentunya akan sangat berguna dalam melaksanakan sebuah kegiatan suatu bisnis seperti penjualan, promosi, pembayaran hingga transaksi *online*, dengan demikian *owner petshop* dapat memperlebar jangkauan wilayah atau pasar penjualannya.

Demikian juga termasuk bisnis *Petshop* yang sekarang sedang berkembang di kalangan masyarakat, salah satu *petshop* yang masih menggunakan sistem penjualan secara konvensional yaitu DK *PetShop*, yang dimana saat ini pemilik masih mencatat penjualan secara penulisan tangan, pembelian pun masih secara manual yang dimana konsumen harus datang sendiri ke lokasi ataupun *WhatsApp* ke pemilik dan sistem pembayaran hanya menggunakan uang tunai saja Masalah utama melibatkan kesalahan pencatatan transaksi, terbatas jenis pembayaran, kurang optimalnya media pemasaran [3]. Keuntungan dari penggunaan *e-commerce*, seperti kemudahan transaksi, pencatatan otomatis, dan informasi stok yang selalu *ter-update* [4]. Dalam konteks pasar digital yang berkembang, keberadaan toko *online* dianggap kunci untuk menjangkau pelanggan baru, meningkatkan penjualan, dan memberikan kemudahan berbelanja

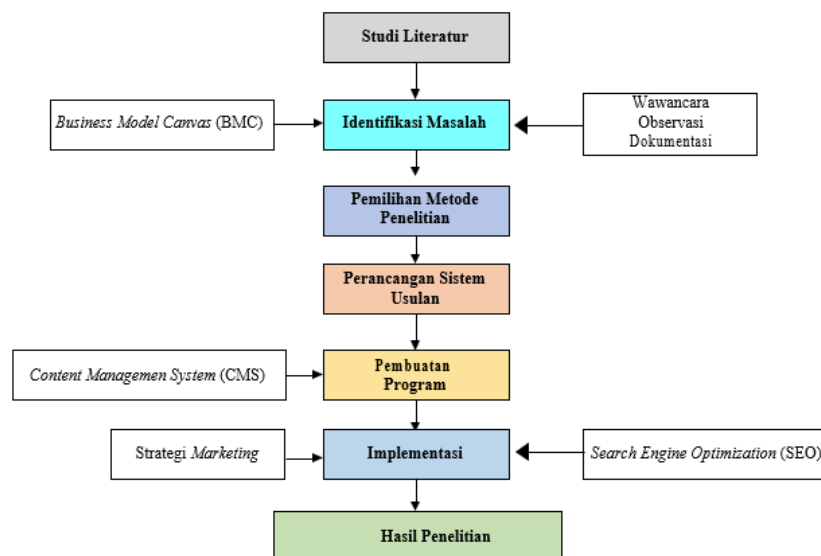
Maka dengan permasalahan tersebut, *website* berbasis *web* memiliki banyak manfaatnya bagi konsumen yang dimana memberi kemudahan bagi konsumen [5], untuk dapat berbelanja di *Petshop* melalui *system online* dan juga memberi kemudahan bagi pihak pemilik toko dalam melakukan penjualan yang efektif sehingga mampu menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh konsumen selain itu dengan menerapkan metode *Content Management System (CMS)* dalam *e-commerce*. *CMS* memungkinkan pemilik *website* untuk dengan mudah mengelola dan memperbarui konten tanpa memerlukan keahlian teknis mendalam, serta mempermudah integrasi berbagai fitur seperti sistem pembayaran dan pelaporan.

Dari hasil penelitian sebelumnya dan penelitian ini yang membedakan ialah, penelitian ini tidak hanya menghasilkan *e-commerce* yang teroptimasi dengan *SEO* namun juga fitur tambahan yang diberikan seperti jenis pembayaran transfer antar bank, pilihan variasi produk, *social chat* dan data laporan yang tersimpan di *database*.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Pada gambar 1 tahapan penelitian merupakan susunan yang dilakukan dalam melakukan penelitian agar penelitian dapat disusun secara terstruktur, urut dan sistematis [6]. Tahapan penelitian digambarkan dalam bentuk kerangka kerja. Pada penelitian ini kegiatan dimulai dari mengidentifikasi masalah, analisa masalah, rencana model bisnis, rancangan sistem, rancangan *website*, implementasi *website* dan penulisan laporan penelitian. Berikut merupakan kerangka kerja yang ada dalam penelitian yang dilakukan pada toko DK *Petshop*.



Gambar 1. Tahapan Penelitian [1]

2.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam kegiatan penelitian, identifikasi masalah diperlukan untuk memahami suatu masalah dan menjadikan sebagai tolak ukur permasalahan yang terjadi pada tempat penelitian [7]. Berikut adalah kegiatan pendukung dalam mengidentifikasi masalah :

- a. Observasi merupakan kegiatan memantau secara langsung kegiatan objek tertentu, seperti tempat, peristiwa dan aktor yang terlibat yang dimana berguna untuk memperoleh sejumlah data untuk penelitian dan mengumpulkan data - data. Pada penelitian ini penulis mengunjungi DK *Petshop* yang berada di Jl. Roda Pembangunan Ruko Bumi Sentosa. melihat secara langsung dalam melakukan kegiatan proses bisnis didalamnya.
- b. Wawancara merupakan kegiatan untuk mengumpulkan data dari organisasi, individu atau kelompok dengan tujuan untuk mengetahui latar belakang, pandangan dan klarifikasi. Pada penelitian ini, penulis melakukan wawancara dengan pemilik usaha yaitu ibu dewi sebagai narasumber.
- c. Studi Literatur merupakan kegiatan yang digunakan untuk mencari referensi dalam pemecahan permasalahan dari ide-ide dari penelitian sebelumnya sebagai referensi atas ide-ide baru yang ditemukan. Meliputi membaca tugas akhir, buku, dan jurnal dengan ISSN, serta melakukan pencarian jurnal menggunakan *Google Scholar*.

2.3 Analisis Proses Bisnis

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis proses bisnis yang sedang berlangsung, sehingga kekurangan dalam proses tersebut dapat diidentifikasi, serta kebutuhan dan tindakan yang diperlukan dapat ditentukan [1]. Pada penelitian ini, analisis proses bisnis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Analisa Masalah
Analisa masalah merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencari jalan keluar dalam memecahkan permasalahan. Permasalahan dipecah menjadi beberapa bagian agar dapat dipahami dengan baik. Dalam menganalisa masalah di penelitian ini, penulis menggunakan metode *fishbone diagram* [2]. Berikut adalah pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:
 - 1) Analisis Dokumen
Pengumpulan data atau dokumen dilakukan untuk memperoleh informasi terkait dalam penelitian berdasarkan dokumen yang ada. Dalam proses ini, beberapa dokumen yang dikumpulkan yaitu nota dan laporan penjualan.
- b. Rencana Model Bisnis
Rencana model bisnis merupakan gambaran model bisnis yang akan berjalan dalam pengembangan bisnis yang sudah ada maupun baru, sehingga konsep atau ide-ide bisa menghasilkan keuntungan dalam jangka yang panjang [8]. Dalam merencanakan model bisnis. penelitian ini menggunakan metode berikut:
 - 1) *Business Model Canvas* (BMC)
Pada tahap ini dilakukan analisis, deskripsi, dan perancangan model bisnis di Toko DK *Petshop*. Model ini digunakan untuk menetapkan atau mengubah model bisnis yang ada, sehingga memudahkan pengaturan strategi bisnis agar lebih efektif.
- c. Rancangan sistem
Merupakan kegiatan dalam merancang sistem, bisa sistem yang baru atau sistem usulan untuk mengoptimalkan sistem yang ada, sehingga menjadi lebih optimal dalam implementasinya [9]. Pada penelitian ini rancangan sistem dijelaskan dalam bentuk *Unified Modelling Language*. Berikut rancangan sistem pada penelitian ini:
 - 1) *Activity Diagram* digunakan untuk memvisualisasikan aktivitas proses bisnis yang berlangsung di toko DK *Petshop*.
 - 2) *Use Case Diagram*, digunakan untuk menggambarkan hubungan antara *actor* dan *system*.
 - 3) *Use Case Diagram Description*, *Use Case Description* digunakan untuk mendeskripsikan *Use case* diagram secara *detail* atau jelas.
- d. Rancangan Website
Merupakan kegiatan dalam mendesain *website* sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan pada tempat penelitian [10]. Pada penelitian ini *website* dibuat dengan menggunakan basis *Content Management System Wordpress* kemudian didukung dengan *plugin* tambahan sebagai fitur-fitur tambahan dalam mengimplementasikan *website* nantinya. Berikut rancangan *website* pada penelitian ini:
 - 1) *Domain* adalah nama unik yang akan digunakan sebagai *URL* situs *web*. Contohnya "*dkpetshop.site*".
 - 2) *Hosting* adalah layanan yang memungkinkan situs *web* atau aplikasi untuk diakses di internet. *hosting* mengacu pada penyediaan ruang di *server* untuk menyimpan data dan konten situs *web petshop* tersebut, seperti gambar, deskripsi produk, dan informasi kontak.

- 3) *Wordpress* versi 6.6.1, Pembangunan dan pengembangan *website* DK *Petshop* memanfaatkan aplikasi *wordpress*. *Wordpress* populer sebagai layanan *blog* dan telah banyak digunakan untuk toko *online*.
- 4) *Plugin Elementor Page Builder*, adalah alat *page builder* yang sangat populer untuk *wordpress*, yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit halaman *website* dengan cara *drag and drop*, untuk *web* seperti DK *Petshop*, *Elementor* dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti desain kustom, *widget* khusus, dan integrasi.
- 5) *Plugin WooCommerce* adalah solusi *e-commerce* yang sangat populer dan sangat cocok untuk mengelola toko *online* seperti DK *Petshop*. Dengan *woocommerce*, DK *Petshop* dapat membangun dan mengelola toko *online* yang efisien, memungkinkan pelanggan mudah membeli produk dari situs *web*.
- 6) *Plugin Contact Form* adalah alat yang memudahkan pengguna untuk membuat formulir kontak di situs *web*. Untuk *web* DK *Petshop*, *plugin* ini memungkinkan pelanggan untuk menghubungi pemilik *petshop* dengan mudah dari situs *web*.
- 7) *Plugin Yoast SEO* merupakan salah satu *plugin SEO (Search Engine Optimization)* yang sangat populer untuk *wordpress*. *Plugin* ini membantu situs *web* DK *Petshop* untuk meningkatkan visibilitas di mesin pencari *google*.
- 8) *Plugin Woongkir* adalah solusi yang sangat berguna untuk toko *online* berbasis *WooCommerce*, termasuk di toko Dk *Petshop*. *Plugin* ini memungkinkan integrasi dengan berbagai layanan pengiriman lokal seperti *JNE, TIKI, dan Pos Indonesia*.
- 9) *Plugin Social Chat* adalah alat yang memungkinkan toko *online* seperti DK *Petshop* untuk berinteraksi dengan pelanggan melalui *platform* pesan instan populer.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

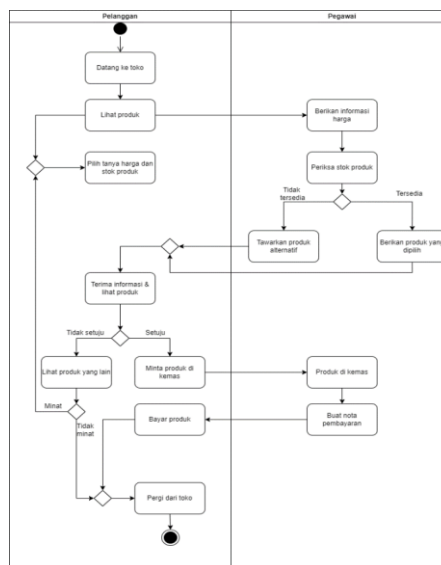
Bagian ini mencakup analisis, hasil implementasi atau pengujian, serta pembahasan terkait topik penelitian, yang bisa diawali dengan metodologi penelitian. Bagian ini juga menyajikan penjelasan dalam bentuk deskripsi, gambar, tabel, dan lainnya.

3.1 Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem berjalan merupakan urutan-urutan dari beberapa aktivitas yang ada pada suatu proses dalam organisasi, proses-proses yang sedang berjalan ini saling berhubungan satu dengan lainnya. Dengan menggambarkan proses sistem berjalan yang sudah ada, maka analisa dapat dilakukan untuk merancang, menambahkan dan meningkatkan sistem yang sudah ada.

a. Activity Diagram Pemesanan Melalui Toko

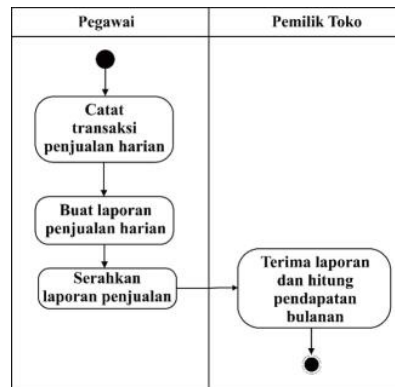
Pada gambar 2, saat pelanggan datang ke toko, mulai melihat-lihat produk. Jika tertarik, akan bertanya tentang harga dan ketersediaan. Pegawai memberikan informasi dan memeriksa stok. Jika produk tidak tersedia, pegawai menawarkan alternatif; jika tersedia, produk diberikan kepada pelanggan. Pelanggan mengevaluasi produk dan, jika setuju, meminta pengemasan. Setelah nota pembayaran dibuat dan transaksi selesai, pelanggan membayar dan meninggalkan toko.



Gambar 2. Activity Diagram Pemesanan Melalui Toko

b. *Activity Diagram* berjalan laporan

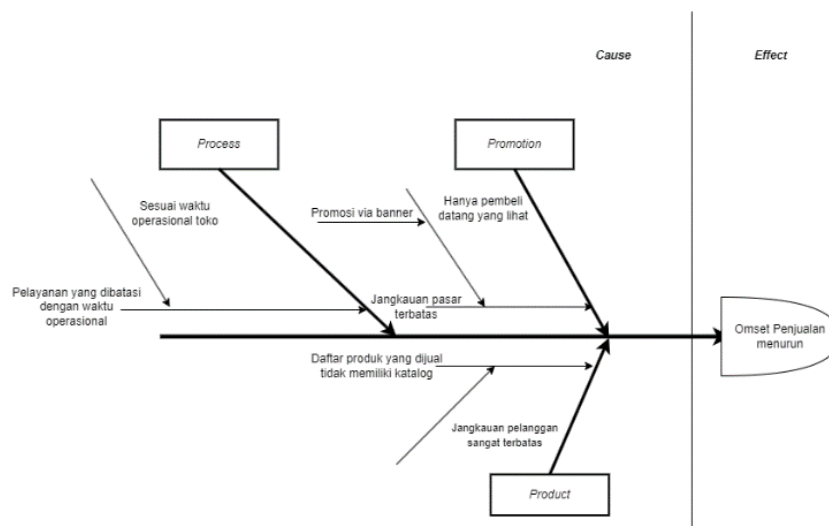
Pada gambar 3, pegawai mencatat transaksi penjualan, menghitung pendapatan, dan membuat laporan penjualan harian yang kemudian diserahkan kepada pemilik toko. Pemilik toko menerima laporan tersebut dan menggunakan data untuk menghitung pendapatan bulanan.



Gambar 3. *Activity Diagram* Berjalan Laporan

3.2 Analisis Masalah

Pada gambar 4, analisis masalah dilakukan untuk mengidentifikasi sebab dan akibat suatu masalah dengan memecahnya menjadi bagian-bagian spesifik. Penelitian ini menggunakan diagram *fishbone* dengan kategori "3P" untuk mengkaji masalah, di mana masalah tersebut terdapat pada kategori *Process*, *Promotion*, serta *People* sebagai penyebab. Pada kategori *Process* masalahnya adalah terbatasnya pelayanan penjualan dan jam operasional membuat pelanggan hanya datang pada waktu tertentu. Kategori *Promotion* masalahnya adalah hanya melalui *banner* membatasi jangkauan pasar dan menurunkan penjualan, serta permasalahan pada kategori *People* adalah kurangnya katalog produk membatasi akses pelanggan terhadap produk yang tersedia.

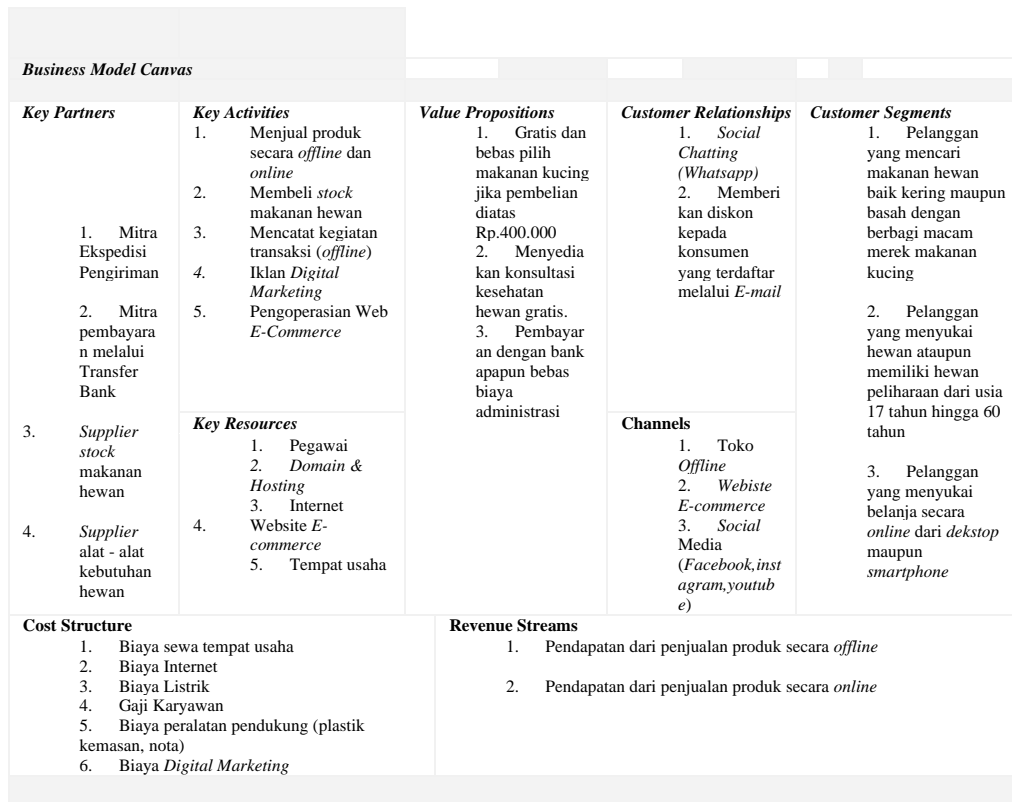


Gambar 4. *Fishbone Diagram* DK PetShop

3.3 *Business Model Canvas* (BMC)

Pada gambar 5, *Business Model Canvas* dirancang untuk menggambarkan konsep bisnis secara sederhana dan diterapkan pada DK *Petshop*. *Business Model Canvas* terdiri dari sembilan komponen yaitu *Key Partner* merupakan bagian eksternal dari wilayah aktivitas bisnis seperti mitra dan *supplier*, *Key Activities* merupakan aktivitas utama yang mendukung dalam menjalankan bisnis secara terus-menerus, *Value Propositions* merupakan keunggulan dari bisnis yang akan ditawarkan, *Customer Relationships* merupakan media untuk berinteraksi dan menjaga hubungan dengan *Customer Segments* seperti *whatsapp* dan *diskon*, *Key Resources* merupakan aset dan sumber daya yang mendukung dalam menjalankan bisnis seperti *domain*, *Channels*, *Cost Structure* merupakan biaya-biaya yang harus dikeluarkan dalam menjalankan bisnis pada toko DK *Petshop*

seperti biaya sewa tempat usaha, listrik, internet dan *digital marketing*. Dan yang terakhir *Revenue Streams* merupakan pendapatan yang diperoleh dari bisnis seperti penjualan *online* dan *offline*.



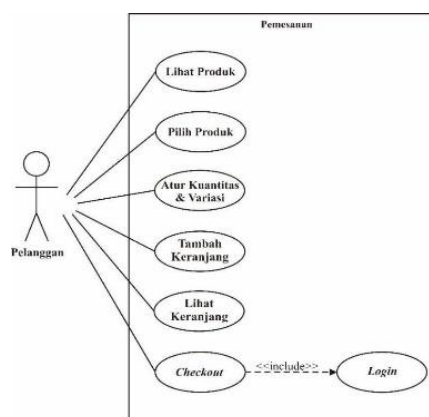
Gambar 5. Business Model Canvas DK Petshop

3.4 Use Case Diagram

Use case diagram menunjukkan interaksi antara aktor dan sistem yang berjalan, setiap aktor memiliki aktivitas yang berbeda dalam hubungannya dengan masing-masing kasus. Sedangkan deskripsi *use case* merupakan penjelasan dari masing-masing *use case* secara rinci.

a. Use Case Diagram Package Pemesanan

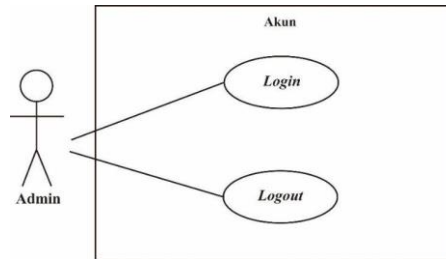
Gambar 6, *use case diagram* terdapat 1 aktor *internal*, 6 *use case* dan satu *use case include*, aktor bisa melihat produk, pilih produk, atur kuantitas dan varian produk, tambah keranjang, lihat keranjang dan *checkout*, dan aktor harus login terlebih dahulu.



Gambar 6. Use Case Diagram Package Pemesanan

b. *Use Case Diagram Package Akun*

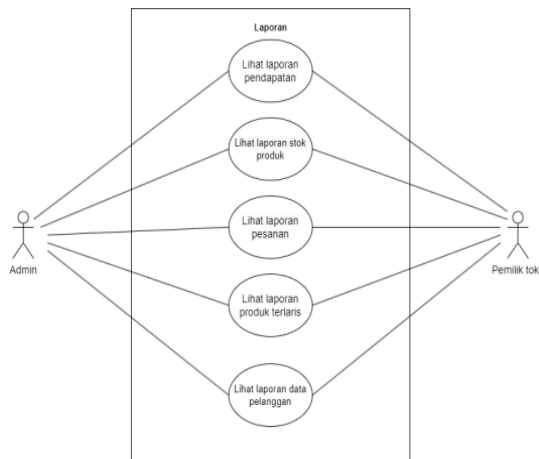
Gambar 7, *use case diagram* terdapat 1 aktor *internal* dan 2 *use case* yaitu *login* dan *logout*, aktor dapat melakukan *login* dan *logout*.



Gambar 7. *Use Case Diagram Package Akun*

c. *Use Case Diagram Package Laporan*

Gambar 8, *use case diagram* terdapat 2 aktor *internal* dan *eksternal*, terdapat 6 *use case* yaitu lihat laporan pendapatan, lihat laporan stok produk, lihat laporan pesanan, lihat laporan produk terlaris dan lihat laporan data pelanggan.

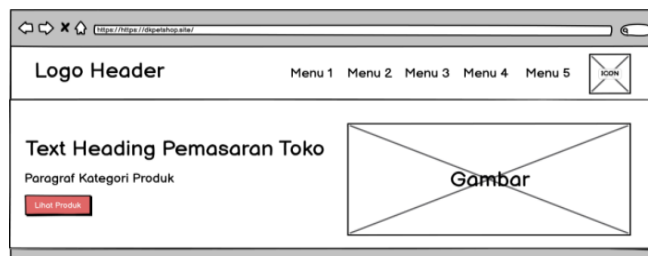


Gambar 8. *Use Case Diagram Package Laporan*

3.5 Rancangan Layar

a. *Tampilan Laman Menu Utama*

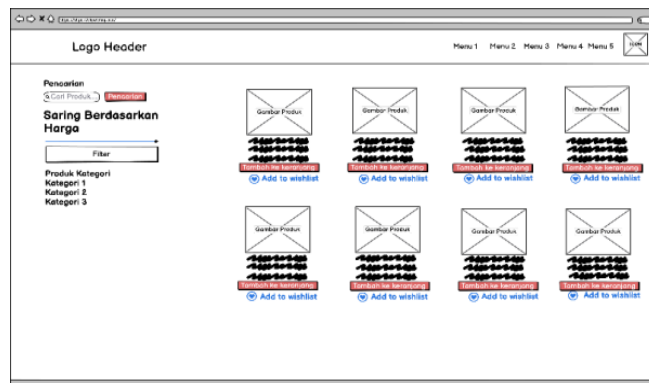
Gambar 9 merupakan rancangan tampilan halaman utama. Pada halaman utama ini, *website* menampilkan *header* menu yang akan tampil di semua halaman *website*, dengan menampilkan *branding* pada teks *logo header*. Terdapat beberapa menu dan ikon yang mengarah ke berbagai laman di *website*. Kemudian, di bawahnya terdapat tombol yang menuju laman produk.



Gambar 9. Rancangan Tampilan Laman Menu Utama

b. *Rancangan Tampilan Laman Produk*

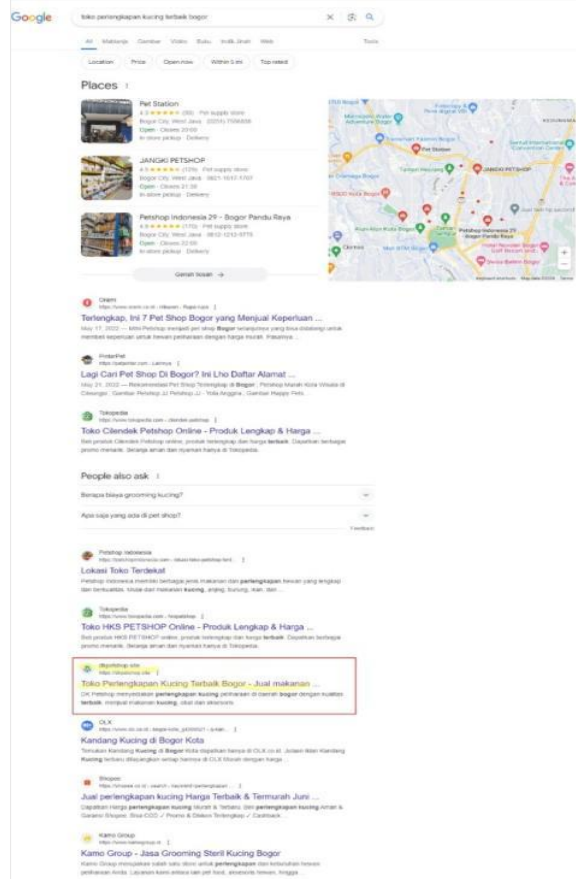
Gambar 10 merupakan rancangan tampilan laman toko, pada laman ini *website* akan menampilkan gambar produk dan harga produk. Jika *cursor* diarahkan ke produk kategori dan memilih salah satu kategori akan diarahkan ke laman kategori tersebut. Dilengkapi *sidebar* di sebelah kiri yang berfungsi untuk menyaring produk yang ingin ditampilkan berdasarkan kategori dan harga.



Gambar 10, Rancangan Tampilan Laman Produk

3.6 Strategi Search Engine Optimisation

Strategi *SEO* yang diterapkan pada gambar 10 pada *website* DK *Petshop* yaitu dengan menargetkan kata kunci yang menjuru pada bidang usaha dan tempat usaha. Dan sudah terindeks pada tanggal 13-7-2024 dan untuk hasilnya masuk di halaman pertama urutan ke empat di mesin pencari *google* pada tanggal 12-8-2024.



Gambar 11, Hasil Strategi *SEO*

4. KESIMPULAN

Dengan *website e-commerce* berbasis *CMS* pada toko DK *Petshop*, dapat mempermudah pemilik toko dalam menjangkau pasar dengan memanfaatkan *e-commerce* berbasis *website*, sehingga mereka dapat lebih efisien dalam menjual produk. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menyederhanakan proses pelayanan dan operasional di DK *Petshop*, sehingga pemilik toko dapat menjalankan aktivitas mereka dengan lebih lancar. Tak kalah penting, penelitian ini bertujuan untuk memudahkan pelanggan DK *Petshop* dalam memilih produk, memastikan mereka memiliki pengalaman berbelanja yang lebih nyaman dan efektif. Dengan menggunakan metode *Business Model Canvas*, ide-ide bisnis baru dapat dikembangkan dan diimplementasikan melalui *website*

berbasis *Content Management System* yang dioptimasi dengan *SEO*. Fitur-fitur tambahan seperti varian produk dan *social chat* pada website telah terbukti meningkatkan identitas *online* toko dan mendukung keberhasilan penjualan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penelitian ini. Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa kekurangan, seperti keterbatasan waktu dan sumber daya yang dapat mempengaruhi implementasi fitur lebih lanjut dan strategi pemasaran yang lebih luas. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengatasi kekurangan ini dan mengeksplorasi potensi lebih dalam dalam mengoptimalkan *ecommerce* untuk Toko DK *Petshop*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. J. Yanti and M. A. Rony, "ANALISIS DAN IMPLEMENTASI WEBSITE E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM PADA PETSHOP GRAHA SATWA BINTARO ANALYSIS AND IMPLEMENTATION OF AN E-COMMERCE WEBSITE BASED ON CONTENT MANAGEMENT SYSTEM AT PETSHOP GRAHA," vol. 3, no. April, pp. 472–480, 2024.
- [2] A. D. Eldo Nur Muhamad1, "Penerapan E-Commerce Berbasis Web Dengan Business Model Canvas (BMC) pada Toko Indah Fashion ITC Cempaka Mas," *Semin. Nas. Mhs. Fak. Teknol. Inf. Jakarta-Indonesia*, no. September, pp. 1805–1813, 2022, [Online]. Available: <https://senafti.budiluhur.ac.id/index.php/>
- [3] M. Content, M. System, and C. M. S. Pada, "ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE MEGA PERKASA COMPUTER WEB-BASED E-COMMERCE ANALYSIS AND DESIGN USING CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) ON MEGA PERKASA," vol. 2, no. April, pp. 962–970, 2023.
- [4] R. Jumandika, L. Suryadi, D. Mahdiana, and A. U. Hamdani, "Perancangan E-Commerce Untuk Mendukung Layanan Implementation of E-Commerce To Support Sales," vol. 2, no. April, pp. 943–952, 2023.
- [5] Y. Andika Surya Putra, Ady Widjaja, Hestya Patrie, "Penerapan E-Commerce Dengan Content Management System Untuk Mendukung Penjualan Produk Pada Toko Implementation of E-Commerce With Content Management System To Support Product Sales At Osten," *Semin. Nas. Mhs. Fak. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 668–675, 2023.
- [6] M. H. Wardana and F. D. Sitania, "Strategi Pengembangan Bisnis Melalui Pendekatan Business Model Canvas pada Kedai Kabur Bontang," *J. Tek. Ind.*, vol. 1, no. 1, pp. 10–17, 2023, doi: 10.30872/jatri.v1i1.492.
- [7] D. Febrian, A. Ariesta, and D. R. Utari, "Implementation Of E-Commerce With Business Model Canvas (BMC) Method To Increase Sales In Detak Original Store," *Systematics*, vol. 4, no. 1, pp. 392–408, 2022.
- [8] Ilyas, Jibril M, Abdul Azis Said, and Mirnawati, "Pelatihan dan Implementasi E-commerce pada Toko Royal Petshop," *Landmark*, vol. 1, pp. 92–98, 2023.
- [9] Alexander Jeremy Lorenzo Taolin and Wiwin Windihastuty, "Penerapan Search Engine Optimization (SEO) Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Toko Javy Petshop," *IKRA-ITH Inform. J. Komput. dan Inform.*, vol. 7, no. 3, pp. 173–182, 2023, doi: 10.37817/ikraith-informatika.v7i3.3080.
- [10] Muhammad Jibril, I. Ilyas, Said Abdul Azis, and Mirnawati, "Pelatihan Dan Implementasi Website Ecommerce Royal Petshop," *LANDMARK (Jurnal Pengabd. Masyarakat)*, vol. 1, no. 3, pp. 92–98, 2023, doi: 10.32520/landmark.v1i3.2809.