



SUBMIT

(Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains)

Vol. 2 No. 2 (2022) 60 - 67

ISSN Media Elektronik: 2798-6861

APLIKASI JAMIKO PADA JAJANAN TRADISIONAL PENGUSAHA MIKRO BERBASIS ANDROID

Samsul Hidayat¹, Mimin Fatchiyatur Rohmah², Joko Ristono³

^{1,2,3}Universitas Islam Majapahit

Email: ¹samsulhidayat053@gmail.com, ²miminfr@gmail.com, ³jokoristono23145@gmail.com

(Naskah masuk: 6 Juni 2022, diterima untuk diterbitkan: 22 Juni 2022)

Abstrak

Aplikasi toko online saat ini banyak digunakan untuk mempromosikan produk yang dijual dan menjadi salah satu media yang digunakan untuk jual beli produk. Produk yang dijual beragam dari produk pakai sampai produk konsumsi yang salah satunya merupakan jajan tradisional. Sistem Aplikasi Jamiko Pada Jajanan Tradisional Pengusaha Mikro Berbasis Android yang dapat memasarkan produk pengusaha mikro untuk mempromosikan produk dan jual beli produk secara digital, pembangunan aplikasi ini menggunakan android studio yang mudah dalam memperbaiki dan meng upgrade aplikasi. Dengan tujuan mengurangi tingkat pengangguran yang meningkat karena pandemi covid-19 di desa Sawahan serta berdampak pula pada tingkat minat pengusaha mikro meningkat pesat dan juga banyak pedagang baru yang menerapkan metode digital untuk memperkenalkan produknya sehingga untuk pengusaha mikro yang tidak mengerti akan cara memasarkan produk menggunakan media sosial ataupun digital mengalami kendala yang cukup serius yang dapat mengancam usaha mereka. Pengujian aplikasi menerapkan metode black box dengan hasil baik dan berjalan sesuai dengan perancangan yang dibuat. Berdasarkan hasil questioner mencapai tingkat akurasi 87% dari pengguna aplikasi maka aplikasi tersebut tergolong baik dan layak untuk digunakan.

Kata kunci: *aplikasi Jamiko, tradisional, android, toko online*

JAMIKO APPLICATIONS IN TRADITIONAL RANGE ANDROID-BASED MICRO ENTREPRENEURS

Abstract

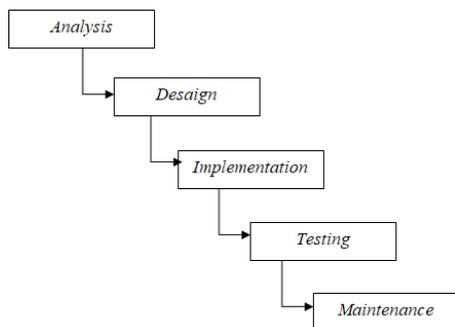
Online store applications are currently widely used to promote products that are sold and have become one of the media used for buying and selling products. The products sold vary from disposable products to consumer products, one of which is a traditional snack. Jamiko Application System On Android-Based Traditional Snacks of MICRO ENTREPRENEURS which can market the products of micro-entrepreneurs to promote products and buy and sell products digitally, the development of this application uses android studio which is easy to repair and upgrade applications. To reduce the increasing unemployment rate due to the covid-19 pandemic in Sawahan Village and also have an impact on the interest level of micro-entrepreneurs increasing rapidly and many new traders applying digital methods to introduce their products so that micro-entrepreneurs who do not understand how to market products using social media or digital are experiencing serious obstacles that can threaten their business. Testing the application using the black box method with good results and running according to the design made. Based on the questionnaire results, reached an accurate level of 87% of application users, so the application is included in the good category and deserves to be used.

Keywords: *Jamiko application, tradisional, android, online store*

1. PENDAHULUAN

Perdagangan menggunakan media digital sangat banyak permintaan dari semua kalangan, media sosial, online shop, website dan sebagainya menjadi media yang marak digunakan untuk perdagangan. Online shop juga menawarkan kecepatan dan kelengkapan data untuk pengguna dapat melakukan belanja jarak jauh.

Desa Sawahan Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto merupakan tempat dengan lingkup masyarakat pedagang dan pengusaha dari mulai pedagang kaki lima sampai pabrik, selain itu di desa tersebut tingkat pengangguran meningkat karena pandemi covid 19. Maka dari itu tingkat potensi peningkatan usaha sangat dibutuhkan terlebih pengusaha mikro yang memiliki potensi perkembangan yang sangat besar akan tetapi mereka juga memiliki masalah di pemasaran produk.



Gambar 1. Metodologi Waterfall

Sebagian pengusaha baru yang kebanyakan masyarakat milenial sudah menjajakan produk ke media sosial tetapi hanya bersifat sementara dan banyak pengusaha lama yang ingin mempublikasi produknya secara online tetapi tidak tahu akan cara mempromosikan produk mereka menggunakan media digital. Sementara untuk pemasaran, penjualan dan proses pengolahan produk mengalami kendala ditambah lagi di masa pandemi covid-19 saat ini karena berkurangnya konsumen yang menambah beban untuk pengusaha mikro yang menjadi masalah yang serius untuk kelanjutan usaha mereka terlebih lagi pada saat ini pemeraran online shop untuk menjajakan produk menggunakan sangat banyak peminatnya tetapi banyak pengusaha lama yang mengeluhkan tentang bagaimana cara penggunaannya karena aplikasi sulit dipahami oleh pengusaha lama.

Pada penelitian ini menerapkan sistem “Aplikasi Jamiko Pada Jajanan Tradisional Pengusaha Mikro Berbasis Android” yang dapat mengenalkan dan memasarkan produk pengusaha mikro khususnya jajanan tradisional Desa Sawahan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pendapatan masyarakat dalam menjalankan usaha di era

pandemi covid-19. Aplikasi JAMIKO dapat mengatasi masalah untuk masyarakat yang belum mempunyai pekerjaan yakni sebagai driver. Aplikasi Jamiko guna mempermudah masyarakat dalam bertransaksi jual beli jajanan tradisional Desa Sawahan.

Android umum digunakan di smartphone dan juga di tablet PC (Harahap 2012). Fungsinya sama seperti sistem operasi Symbian di Nokia, OS di Apple dan BlackBerry OS. Berdasarkan fungsi tersebut dapat disimpulkan bahwa android adalah open source yang memberikan kesempatan dikembangkan lagi. Pengguna android pada tahun 2020 sampai sekarang merupakan Operating System yang paling banyak digunakan didunia (statcounter, 2021). Aplikasi ini dibangun dengan android studio yang merupakan program untuk merancang dan membangun sistem aplikasi berbasis android yang didukung oleh google sendiri. Android studio adalah IDE i(Integrated iDevelopment iEnvironment) resmi iuntuk ipengembangan iaplikasi iandroid idan ibersifat iopen isource iatau igratis (Nuari, 2014). iPeluncuran iAndroid iStudio ini idiumumkan ioleh iGoogle ipada i16 iMei i2013 ipada ievent iGoogle iI/O iConference iuntuk itahun i2013. iSejak isaat iitu, iAndroid iStudio imengantikan iEclipse isebagai IDE resmi iuntuk imengembangkan iaplikasi iAndroid yang dapat disimpulkan supaya dapat diperbaiki jika ada kendala atau error dan di upgrade atau penambahan fitur aplikasi dengan mudah.

2. METODOLOGI

Metodologi pengembangan aplikasi menggunakan metode Waterfall. Metode Waterfall ini dapat digunakan untuk memperjelas spesifikasi permintaan pengguna kepada pengembang aplikasi. Desain metode yang sedang dikembangkan Aplikasi Jamiko Pada Jajanan Tradisional Pengusaha Mikro Berbasis Android.

Pada gambar metode Waterfall tersebut diperlihatkan proses pengerjaan penelitian yang diawali dari:

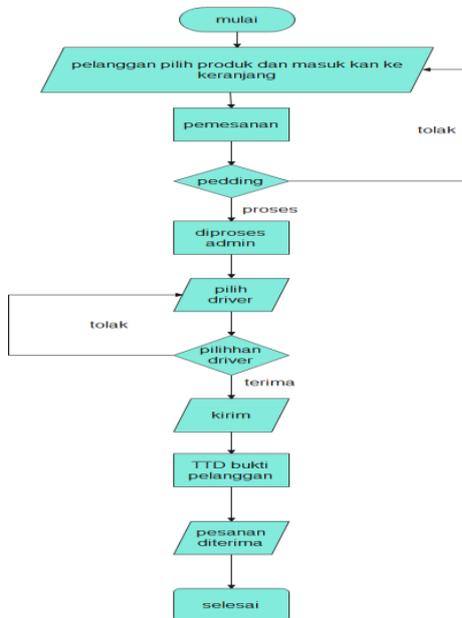
1) Analisis Kebutuhan (Requirement Analysis)

Pada tahap proses pengumpulan kebutuhan dijalankan untuk menentukan kebutuhan pemrograman sehingga diketahui produk apa yang diinginkan klien. Rincian analisa pemrograman tahap ini harus dilaporkan. Perangkat keras yang digunakan untuk membuat Aplikasi Jamiko Pada Jajanan Tradisional Pengusaha Mikro Berbasis Android ini adalah dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Laptop TOSHIBA Satellite P745 dengan spesifikasi Intel(R) Core(TM) I5 – 2410M, Ram: 6gb DDR3, Hardisk : 500Gb, Grafis : Intel(R) HD Graphics 3000.

- Keyboard dan Mouse
- Penerapan Software (perangkat lunak) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi antara lain:
 - Operating System Microsoft Windows 10 Pro 64-bit sebagai sistem operasi
 - Browser google chrome sebagai web server.
 - Android Studio 4.2.1, Android NDK r22b-windows-X86_64, XAMPP Version 7.2.12 untuk membuat aplikasi.
 - Smartphone android OS 9.0 dan emulator android NOX 8.11 sebagai penguji aplikasi.
 - Desain (Design)

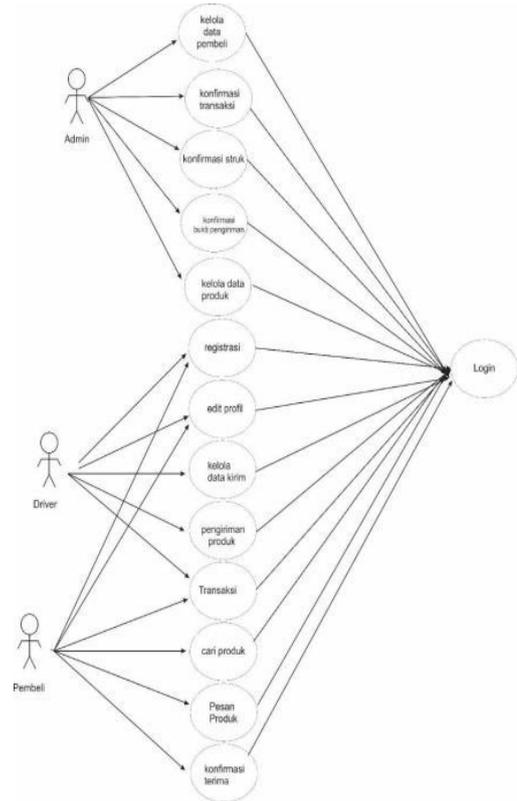
Penerapan Desain perangkat lunak merupakan tahap multistep dalam menyortir rencana program produk termasuk struktur informasi, desain pemrograman, penggambaran antarmuka, dan strategi pengkodean. Design alur sistem menggambarkan semua sistem aplikasi yang dijalankan dari awal hingga selesai.



Gambar 2. Metodologi *Waterfall*

Pada gambar 2 menjelaskan tentang pelanggan yang menggunakan aplikasi untuk memesan produk dari pemilihan produk sampai produk yang diantar oleh driver dari aplikasi ke alamat pelanggan dan tanda tangan sebagai bukti transaksi.

Use case diagram berfungsi menjelaskan hubungan antar fungsi serta entertainer sehingga gambaran yang mendasari apa yang dapat dilakukan aplikasi dan kerjasamanya dengan di luar aplikasi akan terlihat pada Aplikasi Jamiko Pada Jajanan Tradisional Pengusaha Mikro Berbasis Android.



Gambar 3. Use Case

Pada gambar 3 menjelaskan use case diagram sistem terdapat Kelola data yang dapat dilakukan sebelum Login antara lain transaksi, konfirmasi bukti pembayaran, konfirmasi bukti pengiriman, registrasi, cari barang, edit profil, kelola barang, pengiriman barang, pembayaran dan konfirmasi barang diterima. Dari use case di atas 5 kegiatan diantaranya hanya bisa diakses oleh admin, 3 kegiatan bias diakses oleh admin dan Driver, 3 kegiatan bias diakses oleh admin dan pembeli dan sisanya bisa diakses oleh pembeli dan Driver.

2) Penerapan (Implementation)

Penerapan Eksekusi rencana harus diubah menjadi program produk. Output pada tahap ini merupakan program PC selaras dengan rencana yang telah dibuat pada tahap perencanaan.

3) Pengujian (Testing)

Pusat testing di sekitar produk secara koheren dan praktis dan menjamin seluruh bagian telah dicoba. Dilakukan untuk membatasi error dan menjamin hasil sesuai dengan yang diharapkan.

4) Pemeliharaan (Maintenance)

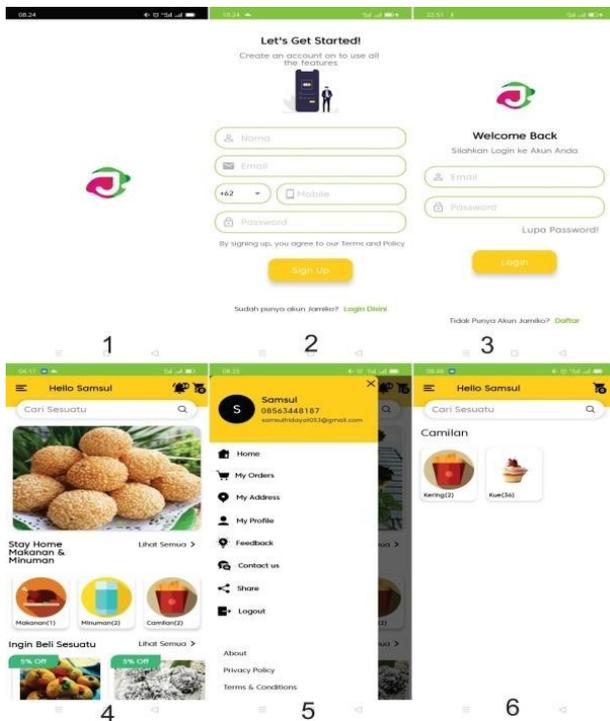
Pada bantuan dapat mengulangi siklus kemajuan dari pengujian tertentu ke perubahan pada pemrograman yang ada, namun bukan membuat pemrograman baru.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Serangkaian tahapan realisasi yang dilakukan akan dijelaskan pada bab ini beserta hasil ujiannya.

a. Implementasi Sistem

Aplikasi yang ditujukan untuk pengguna baru dan pelanggan aplikasi Jamiko, memiliki kapasitas 22.5 MB aplikasi ini menggunakan versi android 7.0 atau Nougat dan ram smartphone minimal 2 GB sebagai spesifikasi minimal penggunaan aplikasi dan tampilan hasil dari aplikasi JAMIKO.



Gambar 4. Aplikasi Jamiko 1

1. Splash Screen

Splash screen merupakan halaman pertama sebelum masuk aplikasi Jamiko pada gambar 4 bagian 1 adalah tampilan splash screen aplikasi Jamiko.

2. Daftar

Daftar adalah pengguna baru aplikasi yang mendaftarkan untuk dapat membeli produk pada gambar 4 bagian 2 adalah tampilan dari daftar pengguna baru aplikasi Jamiko.

3. Login Pelanggan

Tampilan login pelanggan dengan menggunakan username dan password. Jika password tidak sesuai karakter yang dimasukkan maka tidak akan bisa masuk. Pada gambar 4 bagian 3 adalah tampilan login untuk aplikasi Jamiko.

4. Halaman Utama

Tampilan pertama setelah splash screen pada gambar 4 bagian 4 adalah tampilan halaman utama yang berisikan beberapa produk yang langsung dimasukkan ke dalam keranjang.

5. Navigator Drawer

Merupakan tampilan yang terdapat di halaman utama yang berisikan beberapa menu pada gambar

4 bagian 5 adalah tampilan Navigation drawer yang berisikan profil, orderan saya dan sebagainya.

6. Kategori

Kategori pada aplikasi Jamiko adalah tampilan pengelompokan beberapa produk yang dijual pada gambar 4 bagian 6 adalah tampilan ketika pengunjung melakukan pencarian berdasarkan kategori produk dengan adanya beberapa menu pada tampilan di atas dapat memudahkan pengunjung



untuk melakukan pencarian produk yang diinginkan.

Gambar 5. Aplikasi Jamiko 2

7. Sub Kategori

Sub kategori pada aplikasi Jamiko adalah tampilan mendetail atau menjurus dari kategori pada gambar 5 bagian 6 adalah tampilan sub kategori.

8. Menu Produk

Dalam aplikasi Jamiko menu produk ditampilkan dalam bentuk list per produk pada gambar 5 bagian 8 adalah tampilan dari menu produk yang dapat dipilih untuk dimasukkan ke dalam keranjang dan ditampilkan pula foto produk dan harga untuk pelanggan.

9. View Produk

View produk adalah pemaparan produk yang dijual di aplikasi pada gambar 5 bagian 9 adalah tampilan pada view detail produk dengan cara menekan nama atau gambar produk akan masuk pada tampilan ini jika sudah pengunjung dapat menekan tombol add untuk memasukkan produk ke keranjang.

10. Keranjang

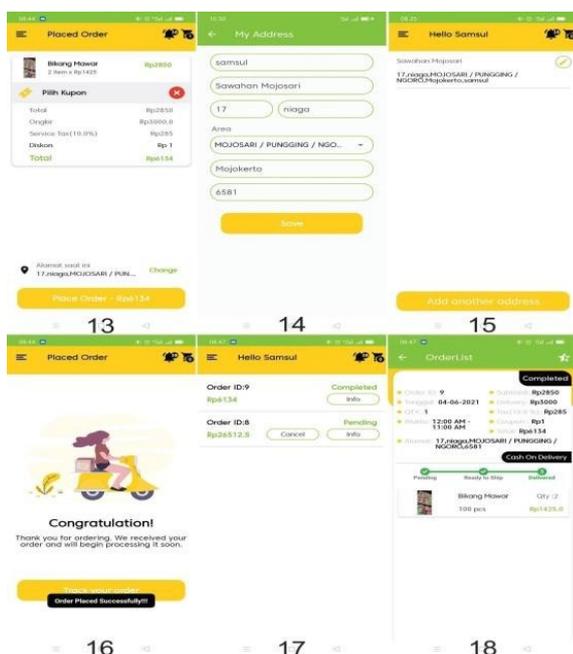
Keranjang merupakan menu sebelum pemesanan pada gambar 5 bagian 10 adalah tampilan keranjang untuk menyimpan beberapa produk yang telah dipilih serta menampilkan jumlah harga keseluruhan yang kemudian dilanjutkan ke menu pemesanan produk.

11. Waktu Kirim dan Metode Bayar

Merupakan tahapan setelah memasukkan produk ke dalam keranjang sebelum masuk ke menu pemesanan produk pada gambar 5 bagian 11 adalah tampilan menu Waktu Kirim dan Metode Bayar yaitu menentukan waktu pengiriman dan metode pembayaran untuk pelanggan.

12. Pesan

Tahap ini adalah pemesanan produk yang akan dikirim ke alamat yang pelanggan pada gambar 5 bagian 12 adalah tampilan pemesanan produk yang dapat diubah alamat tujuannya.



Gambar 6. Aplikasi Jamiko 3

13. Gunakan Kupon

Kupon digunakan untuk mengurangi biaya yang harus dibayar oleh pelanggan pada gambar 6 bagian 13 adalah tampilan Gunakan kupon yang dapat langsung digunakan pada saat sebelum pesan produk.

14. Alamat Saya

Alamat saya adalah alamat yang akan muncul saat penanaman yang dapat diubah atau di Update pada gambar 6 bagian 14 adalah tampilan menu alamat saya.

15. Tambah Alamat

Tambah alamat adalah menu dimana alamat yang dituju oleh pelanggan jika alamat utama tidak

ditemukan pada gambar 6 bagian 15 adalah tampilan tambah alamat yang dapat digunakan saat pemesanan produk.

16. Pesanan Sukses

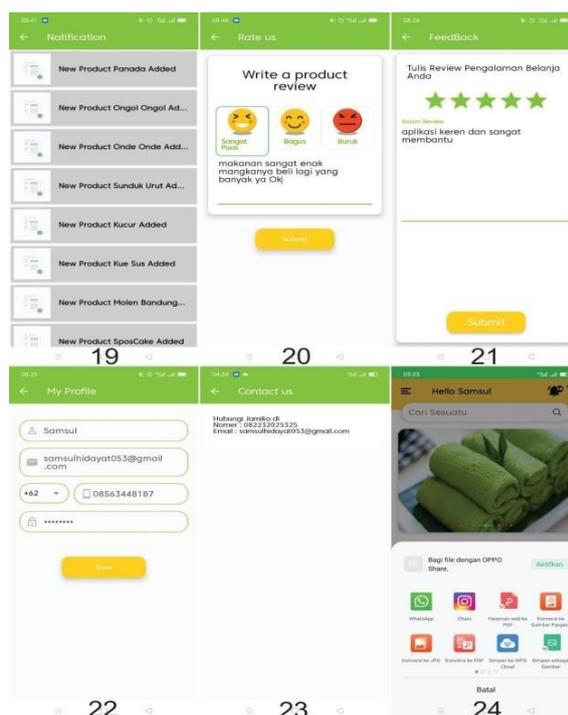
Merupakan tampilan dimana pemesanan sukses dilakukan dan akan diproses oleh admin pada gambar 6 bagian 16 adalah tampilan pesanan sukses dilakukan dan dapat dilihat langsung ke menu tracking pesanan.

17. Order saya

Order saya adalah menu order pesanan produk yang telah kita lakukan pada gambar 6 bagian 17 adalah tampilan order saya yang dapat dilihat beberapa orderan yang selesai ataupun masih pending atau belum di proses oleh admin.

18. Pantau Kirim

Pantau kirim atau tracing pesanan adalah pemantauan pelanggan untuk pesanan yang sudah dilakukan pada gambar 6 bagian 18 adalah tampilan pantau pesanan yang ditampilkan ada 3 yaitu padding, kirim dan selesai.



Gambar 7. Aplikasi Jamiko 4

19. Notifikasi

Notifikasi di aplikasi Jamiko adalah tampilan yang muncul untuk pemberitahuan atau Update terbaru ditampilkan di aplikasi pada gambar 7 bagian 19 adalah tampilan notifikasi yang muncul di pojok kanan atas layar aplikasi.

20. Rating Pesanan

Rating pesanan akan muncul bila pesanan complete atau selesai pada gambar 7 bagian 20 adalah tampilan rating pesanan atau tingkat kepuasan pelanggan disini buat 3 kategori yaitu senang, biasa dan kecewa serta ditampilkan pula komentar untuk diisi oleh pelanggan.

21. Feedback

Menu untuk pemanggan memberikan tanggapan untuk aplikasi pada gambar 7 bagian 21 adalah tampilan menu feedback untuk pelanggan memberi apresiasi dan support untuk aplikasi Jamiko dengan memberi bintang dan komentar.

22. Profil

Profil pelanggan adalah tampilan data pelanggan pengguna aplikasi Jamiko pada gambar 7 bagian 22 adalah tampilan untuk melihat dan pembaruan profil dengan melakukan pengisian data yang baru.

23. Kontak Kami

Kontak kami dalam aplikasi Jamiko adalah nomor telepon dan email admin yang dapat di hubungi oleh pelanggan pada gambar 7 bagian 23 adalah tampilan kontak kami yang terdapat di Navigator.

24. Share

Merupakan tambahan untuk berbagi link aplikasi di google playstore yang dapat diunduh oleh pengguna lain pada gambar 7 bagian 24 adalah tampilan share yang terdapat di Navigator.

25. Tentang Jamiko

Tampilan untuk menempatkan penjelasan dan latar belakang dari aplikasi Jamiko pada gambar 8 bagian 25 adalah tampilan menu tentang Jamiko yang terdapat di Navigator.

26. Kebijakan Pribadi

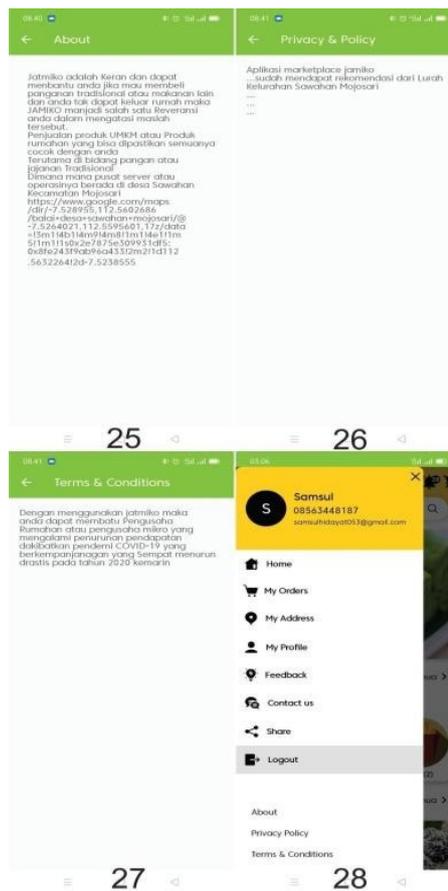
Merupakan menu kebijakan di dalam aplikasi pada gambar 8 bagian 26 adalah tampilan menu kebijakan pribadi yang ditampilkan di Navigator.

27. Syarat dan Ketentuan

pada gambar 8 bagian 27 adalah tampilan dari syarat dan kebijakan aplikasi yang ditampilkan di Navigator.

28. Keluar

Menu untuk pelanggan keluar dari aplikasi Jamiko pada tampilan 8 bagian 28 adalah tampilan keluar aplikasi yang terdapat di Navigator.



Gambar 6. Aplikasi Jamiko 5

Pada Tabel 1 dapat dilihat hasil rekap pernyataan kuisioner secara keseluruhan beserta persentase dari setiap pernyataan tersebut.

Tabel 1. Rekap Pernyataan Kuisioner

No	Pernyataan	Persentase
1.	Aplikasi mudah digunakan	86,83
2.	Desain interface pada Aplikasi	84,83 %
3.	Aplikasi dapat digunakan kapan saja	87,5 %
4.	Aplikasi dapat membantu proses berbelanja	86 %
5.	Aplikasi membantu memasarkan produk jajanan Tradisional	89 %

Dalam menganalisis data kuisioner, maka jawaban yang didapat bisa diolah dan diberi skor seperti keterangan pada Tabel 2.

Tabel 1. Rekap Pernyataan Kuisioner

No	Jawaban	Keterangan
1	0% - 19,9%	Kurang Baik
2	20% - 39%	Cukup Baik
3	40% - 59%	Baik
4	60% - 79%	Sangat Baik
5	80% - 100%	Istimewa

Berdasarkan teknis untuk mendapatkan hasil yang akurat maka dilakukan kembali perhitungan secara manual dengan melihat hasil persentase terbanyak, maka akan mendapat sebuah jawaban persentase yang akurat didalam persentase sebelumnya. Persentase terbanyak tertuju pada indikator setuju yang berbeda persentase, yang akan dihitung sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jumlah persentase tiap soal}}{\text{soal}} \times 100$$

$$\text{Hasil} = \frac{86,83 + 84,83 + 87,5 + 86 + 89}{5}$$

$$\text{Hasil} = \frac{434,166}{5} \times 100 = 86,8333 \text{ atau } 87 \%$$

Dan penilaian kepuasan yang sudah dihitung memperoleh predikat keterangan "sangat baik".

Jadi, hasil dari kuisioner online menggunakan google form dari 120 responden yang melibatkan masyarakat umum dengan 5 pertanyaan memperoleh hasil akurat 69,55% dari pengguna aplikasi, maka sistem aplikasi tersebut termasuk dalam kategori baik.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mengambil beberapa kesimpulan antara lain:

1. Perancangan Aplikasi Jamiko Pada Jajanan Tradisional Pengusaha Mikro Berbasis Android berhasil dibuat sesuai kebutuhan untuk mempromosikan Pengusaha Mikro di Mojokerto.
2. Dari dibuatnya aplikasi Jamiko bisa membantu beberapa masyarakat memperoleh pekerjaan baru yakni sebagai driver untuk mengantar pesanan jajanan yang dipesan oleh masyarakat.
3. Aplikasi dapat diterima masyarakat lain dan berjalan sesuai algoritma
4. Menurut hasil pengujian terhadap responden, pengguna menerima dengan baik untuk penelitian Aplikasi Jamiko Pada Jajanan Tradisional Pengusaha Mikro Berbasis Android.

Dalam perancangan Aplikasi Jamiko Pada Jajanan Tradisional Pengusaha Mikro Berbasis Android terdapat beberapa aspek yang dikembangkan diantaranya User Interface dan warna aplikasi masih bisa dikembangkan menjadi lebih menarik serta mudah digunakan untuk pengembangan sistem berikutnya. Dan Penelitian

selanjutnya diharapkan bisa mengembangkan wilayah lain yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- DAGA, R., & TAUFIQ, H. M. I., 2011. Persepsi Pengusaha Mikro Terhadap Lembaga Keuangan Mikro di Makassar. 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.31219/osf.io/37p8w>
- FATTA, H. A., 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta: CV Andi OFFSET.
- ISMAWARI, A., SITEPU1, B., YANI, D., & TANJUNG2, H., 2020. Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Web dan Android pada Toko YT. Wall Interior. Jurnal FTIK, 1(1), 816–828. <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/927>
- JOGIYANTO, 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: ANDI.
- JULIANTO, S., & SETIAWAN, S., 2019. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online Julianto. Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan, 3(2), 11–25. <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>
- KASMAWI, FITRI, D. A., & SYAHPUTRI, W., 2019. Aplikasi Jual Beli Online Produk Usaha Kecil dan Menengah Berbasis Android. Jurnal Informatika Sains Dan Teknologi (INSTEK), 4(1), 31–40.
- KRISTANTO, A., 2003. Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Yogyakarta: Gava Media.
- NUGROHO, E., 2010. Sistem Informasi Manajemen: KOnsep Aplikasi dan Perkembangan. Yogyakarta: CV Andi OFFSET.
- PRIYANTI, D., 2013. Sistem Informasi Data Penduduk Pada Desa Bogoharjo Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Pacitan. IJNS - Indonesian Journal on Networking and Security, 2(4), 56. ijns.org
- RAMADHANI, A., JAYA, T. S., & KURNIAWAN, H., 2017. Aplikasi Penjualan Produk UMKM (Usaha n Mikro , Kecil , Menengah) Bappeda Kota (Metro Berbasis Web. 1–7.
- SETIAWAN, D., & LUTFI., 2018. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi ECommerce Berbasis Web pada UMKM Batik Rindani Jambi. Jurnal Sains Sosio Humaniaro, Vol. 2.
- SHOLIKHAH, I., SAIRAN, M., & SYAMSIHAH, N. O., 2017. Aplikasi Pembelian Dan

- Penjualan Barang Dagang Pada CV Gemilang Muliatama Cikarang. Teknik Komputer AMIK BSI, III(1), 16–23.
- Statcounter, 2021. Mobile Operating System Market Share Indonesia. Dipetik 4 16, 2021, dari Statcounter: <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- Studi, P., & Perpustakaan, I., 2018. Di Kabupaten Pesisir Selatan. September, 168–180.
- WikiBook., 2019. Wikibuku. Dipetik 6 16, 2019, dari Wikibooks: https://id.wikibooks.org/wiki/Pemrograman_PHP/Pendahuluan/Pengertian_PHP
- YATANA SAPUTRI, I. S., FADHLI, M., & SURYA, I., 2017. Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi, 3(2), 269–278. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278>