

**RANCANG BANGUN E-COMERCE PADA PT. PREMIUM MEGAH CIPTA  
UNIT NATAR**

**Minarsih**

UMITRA Lampung, sistem informasi

Email: acih345@gmail.com

**ABSTRAK**

*E-commerce merupakan suatu istilah yang mulai banyak digunakan belakangan ini, suatu contoh kata yang sering didengungkan, kata yang berhubungan dengan internet dimana tidak seorangpun mengetahui dengan pasti definisi tersebut. Berikut ini dipaparkan mengenai pengertian e-commerce yang terdapat pada website atau menurut para ahli yang dituangkan dalam website-website. Pada website whatis.com terdapat pengertian e-commerce yaitu berhubungan dengan pembelian dan penjualan barang atau jasa melalui internet khususnya World Wide Web. E-commerce merupakan suatu tindakan melakukan transaksi bisnis secara elektronik menggunakan internet sebagai media komunikasi yang paling utama. PT Premium Megah Cipta Utama Lampung adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan barang elektronik dan Furniture, mengajukan sistem informasi sebagai sarana promosi dan penjualan produk, melalui e-commerce juga banyak mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan*

*Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan*

**1. PENDAHULUAN**

**1.1 LATAR BELAKANG**

Berkembangnya zaman membuat banyak yang semakin membaik. Salah satu contohnya adalah kemajuan dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Berkembangnya ilmu pengetahuan diiringi dengan teknologi yang semakin *membooming* untuk melakukan riset-riset penelitian. Teknologi yang digunakan tidak hanya sekedar alat elektronik dan internet yang sudah tidak asing lagi bagi kita (Fawa'ati & Raharto, 2021; Febriana et al., 2023; Marlina et al., 2023; I. Oktaria et al., 2023; Rahayu & Fawaati, 2022). Pengolahan data, penyimpanan dan pengarsipan data serta penyampaian informasi mulai berkembang lebih baik. Jika dahulu orang harus membukukannya dengan banyak kesalahan dalam pencatatan dan penghitungan, maka sekarang dengan adanya teknologi, semua pekerjaan dapat dilakukan satu kali tulis menggunakan aplikasi komputer untuk mengerjakannya (Febrianda et al., 2022; Nurahman et al., 2023; Oktavianto et al., 2022; Yuniarthe et al., 2021, 2022; Yunita, Setiawan, et al., 2022, 2022).

Teknologi yang berkembang tidak hanya menggerakkan dan menolong bidang pengolahan data, tetapi juga menggerakkan pebisnis dalam menjalankan usahanya. Pengarsipan data, penjurnalan, produktivitas dan pemasaran menjadi bagian besar dalam teknologi saat ini (Albarqi et al., 2022; Hendri et al., 2023; Herdianto et al., 2022; Hermawan et al., 2023; Yunita, Zuhri, et al., 2022). *Social network* menjadi tempat penstimulus untuk menarik perhatian konsumen. Seperti yang satu ini teknologi pebisnis yang menyediakan promosi produk menggunakan internet sangat dirasa membantu bagi pebisnis di bidang penjualan yaitu teknologi E-commerce.

E-commerce merupakan suatu istilah yang mulai banyak digunakan belakangan ini, suatu contoh kata yang sering didengungkan, kata yang berhubungan dengan internet dimana tidak seorangpun mengetahui dengan pasti definisi tersebut. Berikut ini dipaparkan mengenai pengertian e-commerce yang terdapat pada website atau menurut para ahli yang dituangkan dalam website-website (Hairudin & Hasbullah, 2023; Meidasari et al., 2023; E. T. Oktaria, Hairudin, et al., 2023; E. T. Oktaria,

Yuniarthe, et al., 2023). Pada website whatis.com terdapat pengertian e-commerce yaitu berhubungan dengan pembelian dan penjualan barang atau jasa melalui internet khususnya World Wide Web. E-commerce merupakan suatu tindakan melakukan transaksi bisnis secara elektronik menggunakan internet sebagai media komunikasi yang paling utama (Hairudin et al., 2020; Hairudin & Oktaria, 2022; Hairudin & Wenda, 2023; E. T. Oktaria et al., 2022). Hal ini sangat ingin dimanfaatkan oleh perusahaan-perusahaan besar yang ingin terus mengembangkan usahanya dan memperbesar relasi sehingga penjualan semakin meningkat. Berdasarkan latar belakang sebagaimana terurai di atas yang menjelaskan bagaimana teknologi digunakan dalam kegiatan bisnis dan penjualan. Maka penulis tertarik untuk meneliti dan mengangkat judul skripsi “Rancang Bangun E-Commerce pada PT. Premium Megah Cipta Unit Natar”.

### **1.1 IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang dilakukan pada PT. Premium Megah Cipta Unit Natar, ditemukan permasalahan yang timbul pada sistem kerja yang sedang berjalan yaitu:

- a. Promosi yang kurang maksimal sehingga penjualan menurun
- b. System penjualan yang masih manual dan belum memanfaatkan internet memicu penjualan yang tidak meningkat.

### **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dibuat perumusan masalah pada penelitian ini “ Bagaimana membuat Rancang Bangun E-Commerce pada PT. Premium Megah Cipta Unit Natar? “

### **1.3 BATASAN MASALAH**

Ruang lingkup pembahasan dibatasi pada pembuatan E-Commerce.

### **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **1.4.1 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian yang dibuat adalah membuat Rancang Bangun E-Commerce pada PT. Premium Megah Cipta Unit Natar.

#### **1.4.2 MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

- a. Bagi Peneliti  
Menerapkan ilmu yang didapat di bangku perkuliahan pada dunia kerja sehingga mampu menganalisa suatu masalah yang terjadi dan memberikan solusi dari permasalahan tersebut.
- b. Bagi Perguruan Tinggi  
Memberikan referensi karya tulis sehingga dapat dipergunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya tulis yang lain.
- c. Bagi PT. Premium Megah Cipta Unit Natar  
Membantu mengatasi masalah yang terjadi pada PT. Premium Megah Cipta Unit Natar terutama membantu mengatasi system penjualan yang terkomputerisasi dan sudah memanfaatkan Internet.

### **2.1 TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Pengertian Perancangan**

Menurut John Burch dan Gary Grudnitski yang telah diterjemahkan oleh Jogiyanto (2005:196) dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi menyebutkan bahwa: “desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi”.

Definisi perancangan menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:51) yang terdapat dalam buku yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, menjelaskan bahwa: “perancangan adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah”. Azhar Susanto (2004:331) menjelaskan dalam buku berjudul Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya yaitu: “perancangan adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis”.

### **B. Pengertian Sistem**

Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Jogiyanto, 2005:1).

Menurut L. James Havery Sistem adalah prosedur logis dan rasional untuk merancang suatu rangkaian komponen yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan maksud untuk berfungsi sebagai suatu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan”.

### **C. Pengertian Informasi**

Pengertian Informasi Menurut Jogiyanto HM., (1999: 692), “Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan”.

### **D. Pengertian E-Commerce**

Menurut *Loudon* (1998) E-Commerce ialah suatu proses yang dilakukan konsumen dalam membeli dan menjual berbagai produk secara elektronik dari perusahaan ke perusahaan lain dengan menggunakan komputer sebagai perantara transaksi bisnis yang dilakukan

### **E. Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan (Jogiyanto, 2005:11).

### **F. Waterfall**

Model Air Terjun (*Waterfall*) merupakan paradigma yang tertua untuk rekayasa perangkat lunak. Air Terjun (*Waterfall*) membutuhkan beberapa saat hingga spesifikasi kebutuhan untuk suatu permasalahan dapat dipahami dengan baik. Air Terjun (*Waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup klasik dimana pendekatan yang sistematis dan berurutan (*sekuensial*) “pada pengembangan perangkat lunak yang dimulai dengan *spesifikasi* kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi

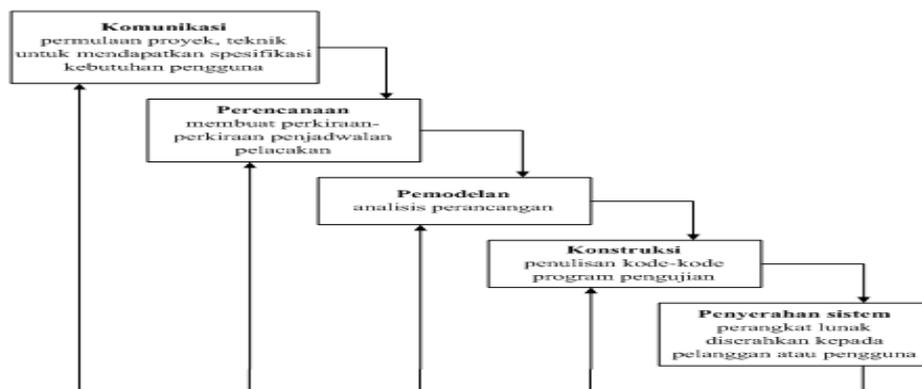
(*construction*), serta penyerahan perangkat lunak kepada pelanggan atau pengguna (*development*). Berikut gambar tahapan model Air Terjun (*Waterfall*):

### 3.1 METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metodologi Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan perangkat lunak atau metodologi pengembangan sistem adalah suatu kerangka kerja yang digunakan untuk menstrukturkan, merencanakan, dan mengendalikan proses pengembangan suatu sistem informasi. Banyak ragam kerangka kerja yang telah dikembangkan selama ini, yang masing-masing memiliki kekuatan dan kelemahan sendiri-sendiri.

Suatu metodologi pengembangan sistem tidak harus cocok untuk digunakan untuk semua proyek. Masing-masing metodologi mungkin cocok diterapkan untuk suatu proyek tertentu, berdasarkan berbagai pertimbangan teknis, organisasi, proyek, serta tim.



#### B. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi dan sebagainya.

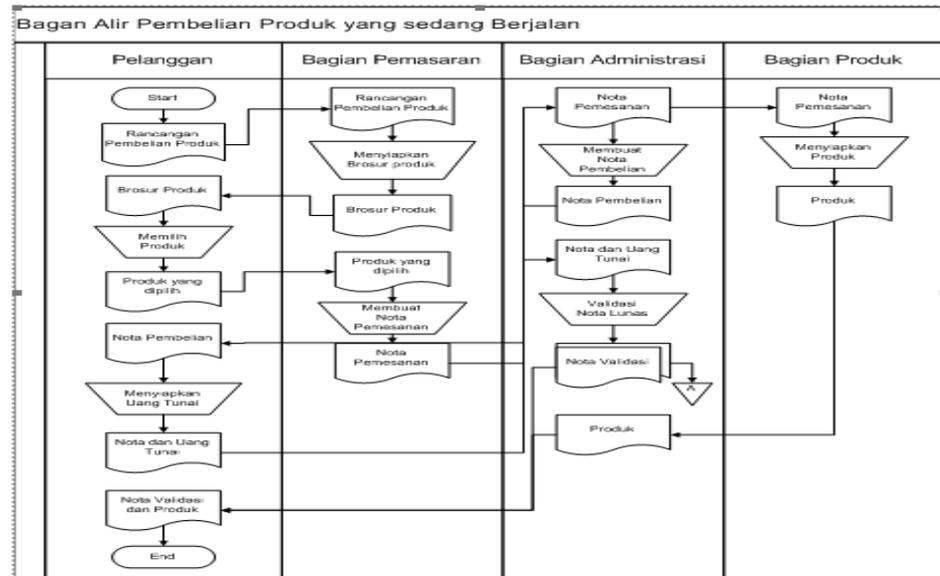
Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian.

#### C. Analisa Sistem yang Berjalan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat diuraikan sistem yang berjalan sebagai berikut:

1. Pelanggan datang ke PT. Premium Megah Cipta Unit Natar untuk membeli produk elektronik atau furniture.
2. Pelanggan di layani oleh seorang bagian pemasaran.
3. Kemudian bagian pemasaran memberikan brosur produk yang tersedia.
4. Kemudian pelanggan memilih produk yang akan di beli.
5. Setelah melakukan pemilihan produk maka bagian pemasaran membuat nota pemesanan produk, dan kemudian nota tersebut diberikan kepada bagian administrasi.
6. Bagian administrasi kemudian membuat nota pembelian sebelum menyiapkan produk.

7. Setelah nota selesai dibuat, bagian adminstrasi meminta pada bagian produk untuk menyiapkan produk yang dipesan dengan menggunakan nota pemesanan.
8. Setelah selesai disiapkan maka produk diserahkan kepada bagian adminstrasi.
9. Kemudian nota diberikan kepada pelanggan bahwa barang sudah siap dan pelanggan harus membayar uang yang tertera pada nota.
10. Kemudian nota divalidasi lunas sebagai bukti bahwa sudah dilunasi.
11. Kemudian nota diberikan kembali kepada pelanggan bersamaan produk yang telah dibeli.



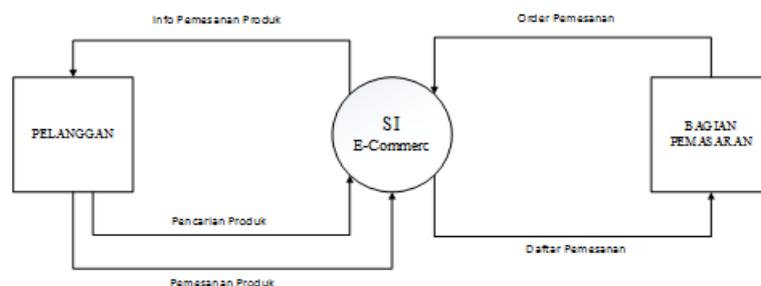
**D. Kelemahan Sistem**

Setelah dilakukan analisis terhadap sistem yang berjalan PT. Premium Megah Cipta Unit Natar, maka ditemukan beberapa kelemahan atau permasalahan yang terjadi pada sistem tersebut. Kelemahan pada sistem Pembelian Produk yang berjalan antara lain:

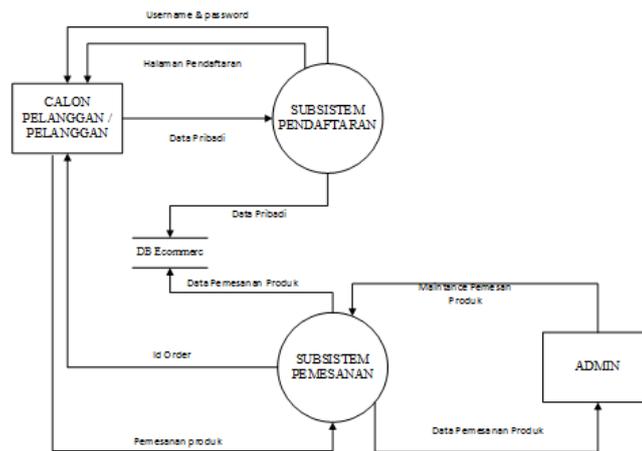
- a. Sistem penjualan masih dalam bentuk manual pelanggan harus datang langsung ke perusahaan untuk memilih serta melihat dan membeli produk.
- b. Belum adanya sistem penjualan yang berbasis komputer sehingga memudahkan pelanggan dalam proses pembelian.

**E. Sistem yang Diusulkan**

Rancangan sistem yang akan diusulkan diterangkan dalam bentuk diagram konteks dan diagram alir data pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3.2 Diagram Konteks



Gambar 3.3DFD Level 0

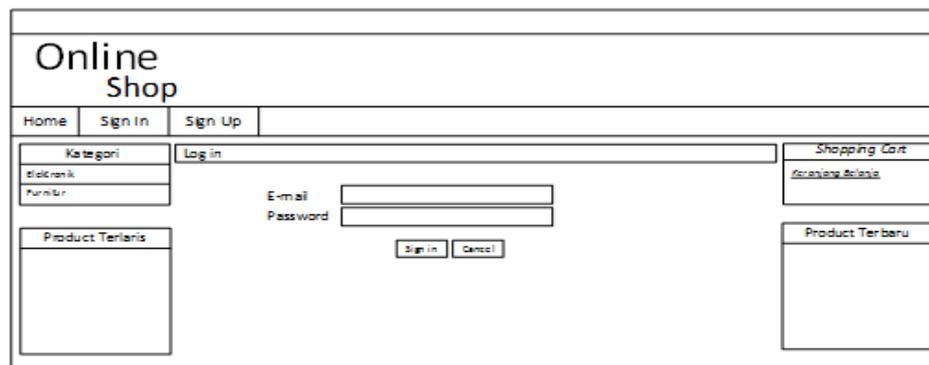
### 3.1 PERANCANGAN KELUARAN

Berikut ini merupakan rancangan keluaran (*output*) yang diusulkan untuk keperluan dalam Perancangan *e-commerce* pada PT. Premium Megah Cipta unit natar . Rancangan keluaran (*output*) tersebut pada gambar sebagai berikut:



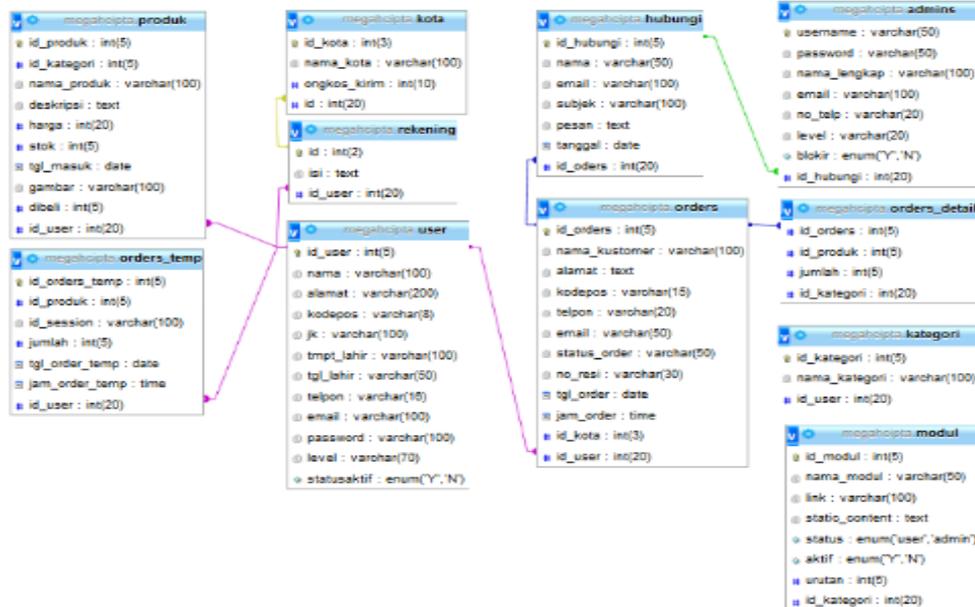
### 3.2 PERANCANGAN MASUKAN

Berikut ini merupakan rancangan masukan (*input*) yang diusulkan untuk dalam Perancangan *e-commerce* pada PT. Premium Megah Cipta unit natar. Rancangan masukan (*input*) dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:





### 3.3 RANCANGAN DATABASE



### 3.4 HASIL

Hasil tampilan dari aplikasi yang dibuat sebagai berikut:





## 5.1 KESIMPULAN DAN SARAN

### a. Kesimpulan

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkannya yaitu:

1. Pada sistem yang sedang berjalan belum digunakan aplikasi pendukung serta manajemen basis data dalam pengolahan data kegiatan pemesanan barang, sehingga pengolahan data service masih mengalami banyak kendala.
2. Adapun perubahan system yang dihasilkan pada PT. Cahaya Sejati adalah
  - a. perancangan antar muka
  - b. perancangan pemesanan produk secara online
  - c. perancangan data pelanggan

### b. Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan dan berikan pada Bagian penarikan retribusi pedagang adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan rancang bangun aplikasi yang telah dibuat, dapat dipergunakan dan dikembangkan oleh user, sehingga aplikasi pemograman pemesanan produk dapat berjalan dengan baik dan mempermudah user menggunakan aplikasi pada PT. Cahaya Sejati.

Demikian simpulan dan saran ini penulis sampaikan, mudah-mudahan dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan pada PT. Cahaya Sejati.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir, 2003, *Konsep dan Tuntunan Praktis Basis Data*, Andi, Yogyakarta.
- Al-Bahra bin Ladjamudin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Buchari Alma. 2007, *Manajemen Pemasaran & Pemasaran Jasa*. Bandung: CV. Alfabeta.

- Andri, Kristanto, 2004, *Jaringan Syaraf Tiruan ( Konsep Dasar,Algoritma, dan Aplikasinya )*, Gava Media, Yogyakarta.
- Bunafit Nugroho. 2004. PHP dan MySQL dengan editor Dreamweaver MX. ANDI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Connolly, T., Begg, C. 2010. *Database Systems: a practical approach to design, implementation, and management*. 5th Edition.America: Pearson Education
- Djodjodiharjo, Harijono. (1984). *Pengantar Sistem Komputer*. Bandung: Penerbit Gramedia.
- DR. Bambang Hartono, SKM, Msc, MM “*Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*” 2013:9
- Fandy Tjiptono (2008). *Service Management Mewujudkan Layanan Prima* penerbit Andi Offset edisi II Yogyakarta.
- HM, Jogyanto. (1999). *Pengertian Diagram Alir Dokumen*. Bandung: Penerbit Gramedia.
- HM, Jogyanto. (2002). *Analisa System Informasi*. Solo: Penerbit Dunia Pustaka
- Kimball, R., Ross, M., Thornthwaite, W., Mundy, J., Becker, B., 2007, *The Data Warehouse Lifecycle Toolkit 2nd Edition*, Wiley Publishing Inc., Indiana.
- Albarqi, A. H., Yuniarthe, Y., & Hendri, R. (2022). Employee Workload Data Processing Information System Using Android-Based Time Motion Study Method. *Proceedings*, 3(2), 30–35.
- Fawa’ati, T. M., & Raharto, T. B. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android Pembantu Sistem Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Mata Pelajaran Komputer Untuk Sekolah. *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)*, 4(1), 40–47.
- Febriana, T., Marlina, I., HP, D. E., Fawa’ati, T. M., & Suyatno, S. (2023). SISTEM INFORMASI PEMBELIAN DAN PENJUALAN SPAREPART PADA PT. RINDANG TIGASATU PRATAMA BERBASIS WEB. *Jurnal Multimedia Dan Android (JMA)*, 4(1).
- Febrianda, I., Zuhri, K., & Yuniarthe, Y. (2022). Sistem Peringatan Dini Menggunakan Masker Ketika Keluar Rumah Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*, 3(2).
- Hairudin, H., & Hasbullah, H. (2023). PENGARUH PROMOSI, HARGA, DAN LOKASI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PERUMAHAN SUBSIDI VILLA SUTRA PADA PT. MITRA SABURAI PROPRTI. *Jurnal Revenue: Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 3(2), 715–726.
- Hairudin, H., & Oktaria, E. T. (2022). Analisis Peningkatan Kinerja Karyawan melalui Motivasi Kerja Internal dan Motivasi Eksternal Karyawan. *Jurnal Akuntansi, Keuangan, Dan Manajemen*, 4(1), 1–14.
- Hairudin, H., & Wenda, W. (2023). Pengaruh Lingkungan Kerja Dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Guru Pada MAN 1 Pesisir Barat. *JURNAL RISET AKUNTANSI DAN MANAJEMEN*, 12(1).
- Hairudin, H., Yunindra, A. E., & Rahman, F. F. (2020). Pengaruh Kepemilikan Manjerial, Kebijakan Hutang, Profitabilitas, Ukuran Perusahaan, dan Kesempatan Investasi terhadap Kebijakan Dividen pada Perusahaan Manufaktur yang Terdaftar pada Bursa Efek Indonesia. *Business and Entrepreneurship Journal (BEJ)*, 1(1), 23–37. <http://www.jurnal.umitra.ac.id/index.php/bej/article/view/322/0>
- Hendri, R., Hartanto, M. B., Yuniarthe, Y., & Agustin, A. (2023). Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Validasi Data Pegawai Polda Dengan Metode AHP Berbasis WEB. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*, 4(1).
- Herdianto, R., Syafitri, Y., & Yuniarthe, Y. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Siswa Berprestasi Dengan Menggunakan AHP (Studi Kasus: SMA

- Negeri 1 Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*, 3(2).
- Hermawan, N. S. A., Riskawati, R., & Yuniarthe, Y. (2023). Penyuluhan Mengenai COVID-19 dan Penyuluhan Bidang Digital Marketing. *ANDASIH Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 24–28.
  - Marliana, I., Ikhwan, A., & Fawaati, T. M. (2023). Implementasi Mit App Inventor Dalam Game Mengenal Huruf Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 17(1), 244–252.
  - Meidasari, E., Yudhinanto, C. N., & Brajanoto, D. (2023). Pemasaran Dodol Mangrove Melalui Digital Marketing di Desa Wisata Pulau Pahawang. *INSAN MANDIRI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 21–24.
  - Nurahman, D., Yulistina, Y., Yuniarthe, Y., Sari, R. A., & Haryati, D. (2023). Literasi Digital Pada Aspek Hukum Bisnis UMKM Kelompok Usaha PKK Desa Wisata Pulau Pahawang. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 142–147.
  - Oktaria, E. T., Hairudin, H., & Setiawan, R. (2023). PROMOSI DAN KUALITAS PELAYANAN DALAM MENINGKATKAN JUMLAH PENERIMAAN SISWA PADA LEMBAGA KURSUS BAHASA INGGRIS LANGUAGE EXCHANGE (LE) KOTA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 14(1), 18–36.
  - Oktaria, E. T., Irvan, M., & Hairudin, H. (2022). The Effect of Recruitment and Compensation on Employee Performance at DAMRI Public Company Lampung Branch. *GEMA: Journal of Gentiarias Management and Accounting*, 14(3), 159–170.
  - Oktaria, E. T., Yuniarthe, Y., Hairudin, H., Wengrum, T. D., Khoiriah, N., & Adelita, I. (2023). SARANA PUBLIKASI DAN MEDIA PROMOSI PRODUK KREATIFITAS SISWA MENGGUNAKAN E-COMMERCE PADA SMK GADING REJO KABUPATEN PESAWARAN. *Jurnal Pengabdian UMKM*, 2(1), 78–83.
  - Oktaria, I., Fawa'ati, T. M., & Brajannoto, D. (2023). Penerapan AHP Untuk Menentukan Kepuasan Pelanggan Sebagai Dasar Penentuan Unit Kerja Terbaik. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*, 4(1).
  - Oktavianto, A., Zuhri, K., Yuniarthe, Y., & Hendri, R. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Jasa Service Sepeda Motor Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*, 3(1).
  - Rahayu, E. C., & Fawaati, T. M. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE SENDIRI BAGI APARAT DESA RULUNG HELOK KECAMATAN NATAR LAMPUNG SELATAN. *ANDASIH Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 80–84.
  - Yuniarthe, Y., Brojonoto, D., Putra, A. S., & Sukri, H. (2022). PENGENALAN PELUANG USAHA UMKM PADA KAUM MILENIAL PADA SISWA SEKOLAH GLOBAL SURYA. *Jurnal Pengabdian UMKM*, 1(1), 22–25.
  - Yuniarthe, Y., Hendri, R., & Anggara, Y. (2021). Pengendali Lampu dan Pintu Dengan Perintah Suara Berbasis Android dan Arduino Uno. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*, 2(1).
  - Yunita, H. D., Setiawan, R., & Yuniarthe, Y. (2022). Implementation of Customer Relationship Management (CRM) at Giant Supermarket Pagar Alam Lampung WEB-Based. *Applied Technology and Computing Science Journal*, 5(1), 44–56.
  - Yunita, H. D., Zuhri, K., & Yuniarthe, Y. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Produk Unggulan Bagi Kelompok Usaha Kerajinan Kabupaten Pringsewu Lampung. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 7(2), 156–166.