



Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi

Vol: 13 No 1 2022

E-ISSN: 2477-3255

Diterima Redaksi: 04-04-2022 | Revisi: 09-05-2022 | Diterbitkan: 31-05-2022

Web Based Application Wet Cake Snack Product Distribution Using Concept Business To Business To Consumer

Mansur¹, Dinda Nurul Mawardah²

¹Program Studi Keamanan Sistem Informasi Politeknik Negeri Bengkalis

²Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis

^{1,2}Jl. Bathin Alam, Sungai Alam Bengkalis Riau

e-mail: ¹mansur@polbeng.ac.id, ²dindanurulmawardah@gmail.com

Abstract

Business To Business To Customers is part of E-Commerce which is a process of buying and selling transactions and distribution to consumers. Distribution of wet cakes from producers on Jl. Panglima Minal Senggoro is still manual by recording and monitoring products that run out from partners. Distribution from producers to retailers uses a profit-sharing system that has been agreed upon by both parties. The design of this system is designed using the Waterfall method and the Codeigniter Framework (CI) as well as with the design of the E-commerce Framework, namely B2B2C which produces information about cake manufacturers, knows the available products, and also helps producers in recapitulating sales to partners. The features in this system are Approval in user registration, the input of cake products, selection of payment methods, uploading proof of payment, updating of remaining products on the partner side, and dynamic reviews and ratings. So that producers can compete with other wet cake.

Keywords: B2B2C, E-Commerce, Wet Cake, Application, Website.

Web Based Aplikasi Penyaluran Produk Makanan Ringan Kue Basah Menggunakan Konsep *Business To Business To Consumer*

Abstrak

Business To Business To Costumers merupakan bagian dari E-Commerce yang merupakan proses transaksi jual beli dan penyaluran kepada konsumen. Penyaluran kue basah dari produsen di Jl. Panglima Minal Senggoro ini masih bersifat manual dengan melakukan pencatatan dan memantau produk yang habis dari mitra. Penyaluran dari produsen kepada pengecer ini menggunakan sistem bagi hasil yang telah disepakati oleh kedua belah pihak. Desain sistem ini dirancang dengan menggunakan metode Waterfall dan Framework Codeigniter (CI) serta dengan perancangan Framework E-commerce yaitu B2B2C yang menghasilkan informasi tentang produsen kue basah, mengetahui produk yang tersedia, dan juga membantu produsen dalam merekap penjualan pada mitra. Adapun fitur yang ada pada sistem ini yaitu Approval dalam registrasi pengguna, input produk kue basah, pemilihan metode pembayaran, upload bukti pembayaran, update sisa produk pada sisi mitra, dan terdapat

ulasan serta rating yang dinamis. Sehingga produsen bisa bersaing dengan produsen kue basah lainnya.

Kata kunci: B2B2C, E-Commerce, Kue Basah, Aplikasi, Website

1. Pendahuluan

Secara umum penyaluran atau distribusi merupakan kegiatan penyampaian barang dan jasa dari produsen ke konsumen sesuai dengan kebutuhan baik itu harga, jenis, tempat dan jumlahnya. Sesuai dengan pengertian penyaluran tersebut maka dapat digunakan untuk membangun sebuah sistem berbasis website yang menghubungkan antara pelaku bisnis dengan konsumen [1]. Sistem yang menghubungkan antara pelaku bisnis dengan konsumen tersebut disebut *E-Commerce*. Secara singkatnya *E-Commerce* merupakan transaksi baik itu penjualan, pembelian, penyaluran dan pemasaran yang dilakukan menggunakan jaringan internet [2]. Sehingga pelaku bisnis atau produsen dapat melakukan transaksi secara online dan meningkatkan daya saing serta peluang untuk meningkatkan omset penjualan bagi pemilik usaha saat ini [3].

Didalam *E-Commerce* terdapat jenis *E-Commerce* dengan interaksi *Business To Business To Costumers* (B2B2C) yang merupakan gabungan antara *Business To Business* (B2B) dan *Business To Costumers* (B2C). Yang mana pada konsep ini akan terjadi sebuah interaksi antara produsen (perusahaan, industri rumah tangga, penyedia produk atau jasa) dengan distributor atau pengecer yang kemudian pengecer akan menjualkan produknya kepada konsumennya melalui jaringan internet. Dengan hal ini penjual dengan pembeli dapat langsung bertransaksi dengan memanfaatkan fitur-fitur yang telah disediakan [2],[4],[5].

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *E-Commerce* dengan konsep *Business To Business To Costumers* (B2B2C) penting bagi UMKM karena dengan adanya *E-Commerce* ini akan menjadi batu loncatan untuk bisnis yang lebih besar. Terlebih lagi dengan terjadinya pandemi Covid-19 ini pada awal tahun 2020 membuat UMKM terkena dampak paling paling besar sehingga mempersulit pelaku UMKM. Menurut KemenkoUMKM ada sekitar 37.000 UMK yang terkena dampak dari pandemi Covid-19 ini [6]. Sebuah UMKM harus mempunyai sebuah *E-Commerce* untuk meningkatkan pemasaran yang mana pembeli dapat melihat produk yang tersedia dan yang dijual oleh produsen [7]. Dengan menggunakan *E-Commerce* ini akan menghemat biaya pemasaran, sumber daya manusia dan membantu dalam mendukung efisiensi dan efektivitas pemasaran dari UMKM [8].

Minat masyarakat terhadap makanan ringan kue basah membuat produsen kue basah bersaing untuk memuaskan konsumen dalam memproduksi kue basah [9]. Produsen kue basah memproduksi kue basahnya dan disalurkan ke toko-toko atau mitra dengan istilah titip jual. Sistem penjualan dengan cara seperti ini dinilai kurang efektif untuk menyalurkan produknya. Selain itu dengan kurangnya informasi tentang kue basah apa saja yang dijual akan menyulitkan konsumen untuk melakukan pemesanan terhadap kue basah ini dengan mendatangi produsen kue basah yang akan menghabiskan waktu. Kemudian proses pencatatan masih dengan cara manual maka dari itu untuk proses pelaporannya akan memakan waktu yang lama. Maka dari itu akan menimbulkan proses pendistribusian kue basah ke mitra memerlukan waktu karena proses perhitungan agar kue basah habis terjual.

Maka dibuat sebuah aplikasi yang tidak hanya berorientasi pada produsen ke konsumen tetapi juga kepada. Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi berbasis website yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja asalkan terhubung dengan internet. Didalam aplikasi berbasis website ini akan membantu produsen, dalam menjual produk kue, laporan penjualan, laporan data konsumen, dan menginputkan informasi tentang produk yang dijual. Desain sistem ini dirancang dengan menggunakan metode *Waterfall* yang merupakan siklus yang dikerjakan secara berurutan layaknya air terjun dimulai dari atas hingga ke bawah [10]. Metode *Waterfall* mudah dikembangkan karena sistematis dari satu tahap ketahap selanjutnya [11]. Untuk pengembangan website agar lebih cepat dan terstruktur diperlukan sebuah *Framework*

Codeigniter (CI) yang merupakan pengembangan aplikasi dengan menggunakan PHP dengan model (MVC) yaitu *Model, View, Controller* untuk membangun website secara dinamis [12] yang menghasilkan sebuah informasi kepada konsumen tentang produk yang dijual oleh produsen, menampilkan produk yang tersedia, menampilkan data pengecer beserta produk yang dijualnya, menampilkan lokasi produsen kue basah dan menampilkan rating dan ulasan yang telah dinamis.

2. Metode Penelitian

2.1 Lokasi dan Pengumpulan Data penelitian

Lokasi penelitian untuk melakukan implementasi penyaluran produk kue basah yaitu di produsen kue basah UMKM, Jl. Panglima Minal Senggoro. Untuk mendapatkan datanya dilakukan proses wawancara kepada pemilik usaha produsen kue basah. Selain dilakukannya wawancara juga dilakukan observasi untuk memastikan data sesuai dengan kebutuhan serta dilakukan pengumpulan beberapa informasi yang berkaitan.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk desain aplikasi penyaluran kue basah peneliti menggunakan metode *Waterfall*. Model air terjun ini atau *waterfall* juga disebut sebagai alur hidup klasik yang menggunakan pendekatan sistematis pada pengembangannya. Tahapan-tahapan yang dilalui harus menunggu selesainya tahapan sebelumnya, dalam mendesain sistem aplikasi penyaluran produk kue basah terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu [13][14]:

2.1.2 Analisa Sistem Kebutuhan

Pada tahap analisa sistem kebutuhan ini akan menghasilkan data yang berhubungan dengan harapan *user*. Tahapan ini merupakan tahapan yang menjadi acuan untuk pembuatan sistem.

2.2.2 Desain

Pada tahap *desain* ini dilakukan perencanaan sebelum melakukan pengkodean dimulai dari pembuatan flowchart, desain database, desain tampilan baik untuk admin maupun untuk pengguna sehingga sesuai dengan kebutuhan.

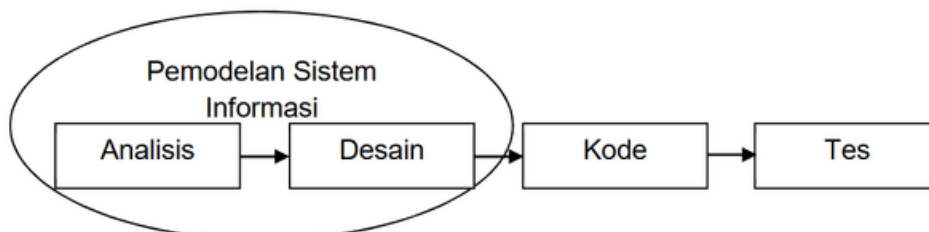
2.2.3 Pengkodean

Pada tahap pengkodean ini akan diterjemahkan hasil desain yang telah dibuat kedalam bahasa yang dipahami oleh komputer. Pada penelitian ini akan dilakukan pemrograman dalam bahasa PHP dengan *framework Codeigniter*, dan database yang digunakan yaitu MySQL.

2.2.4 Pengujian

Pada tahapan pengujian ini bertujuan untuk memastikan sistem yang telah dibuat tidak ada kesalahan-kesalahan. Pada tahapan ini sudah dapat dikatakan bahwa aplikasi yang telah kita buat sudah bisa digunakan oleh *user*. Pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing* [7].

Gambar 1 menunjukkan proses yang terjadi pada model *Waterfall*.



Gambar 1. Tahapan Proses Model *Waterfall* [14]

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini berupa sebuah *web base* aplikasi penyaluran produk makanan ringan dengan konsep *Business To Customers* dengan menggunakan metode *Waterfall* dan *Codeigniter* yang dapat mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi seperti informasi tentang produk apa saja yang di jual, menampilkan jenis kue yang dijual oleh produsen, membantu produsen dalam mengelola data yang didapatkan dari pengecer / mitra, serta dapat melakukan pemesanan terhadap produk yang dijual oleh produsen kue basah. Selain itu konsumen juga dapat memberikan ulasan dan rating terhadap produk yang telah dibeli. Berikut pembahasan tentang tahapan *Waterfall* sebagai berikut :

3.1 Tahap Analisa Sistem Kebutuhan

Menjelaskan tentang alur sistem baru (*new system*) dari desain aplikasi penyaluran produk makanan. Alur tersebut melibatkan beberapa user yaitu :

a. User Admin

Dapat mengelola sistem aplikasi penyaluran makanan secara keseluruhan baik itu, proses *input*, *update*, *delete*, melihat data dan melakukan *approve* registrasi pembeli dan mitra / pengecer.

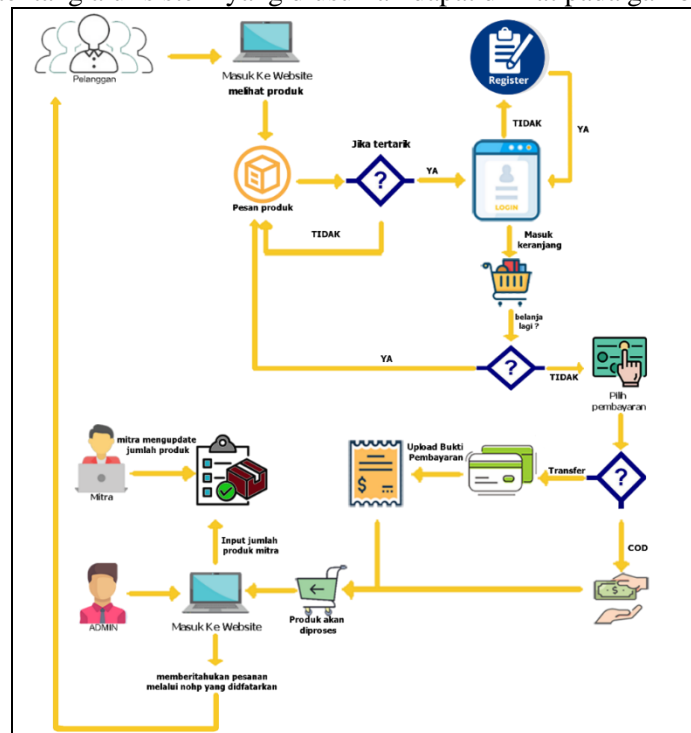
b. User Mitra / Pengecer

Dapat melakukan registrasi, login, update jumlah produk yang terjual, CRUD profil, melihat pendapatan yang didapatkan setelah bagi hasil, melihat produk yang sudah pernah terjual berdasarkan tanggalnya.

c. User Pembeli / Pelanggan

Dapat melakukan registrasi, login, melihat lokasi produsen, mencari produk kue basah, melihat detail produk kue basah, melakukan pemesanan produk berdasarkan tanggal, melihat biaya ongkir yang akan dibebankan berdasarkan lokasi, melakukan upload bukti transaksi, melihat riwayat pembelian dan memberikan ulasan serta rating terhadap produk yang dibeli.

Untuk lebih jelas tentang alur sistem yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Alur Sistem Aplikasi Penyaluran Produk Makanan (*New System*)

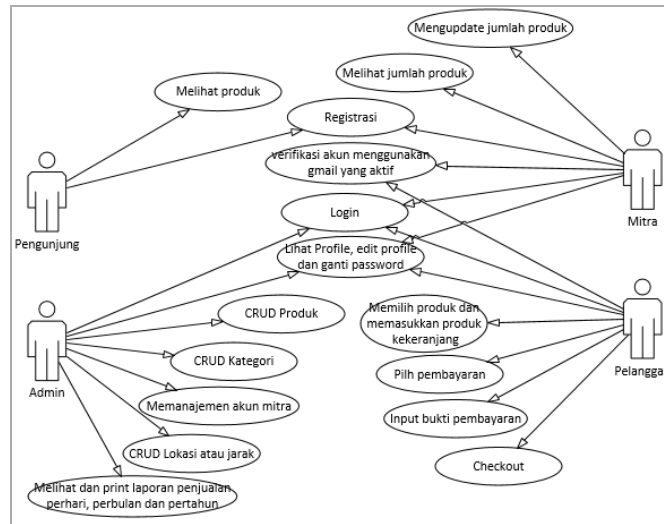
<https://doi.org/10.31849/digitalzone.v11i1.1>

3.2 Tahap Desain

Desain sistem menggunakan UML untuk membuat *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram* sedangkan untuk database menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan LRS (*Logical Relationship Structure*).

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram aplikasi penyaluran produk makanan merupakan gambaran terhadap interaksi antara pengguna dengan sistem [15]. Adapun pengguna sistem yang terlibat yaitu admin, pengunjung, mitra / pengecer, pelanggan yang dapat dilihat pada gambar 3.

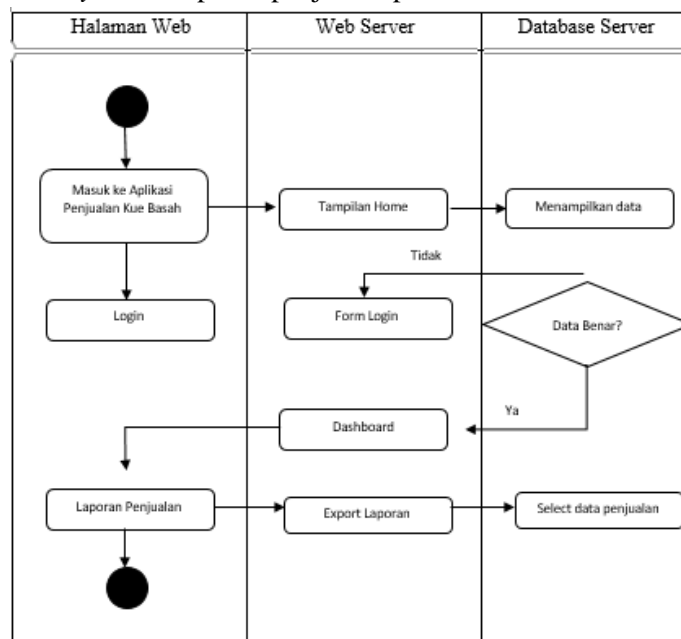


Gambar 3. Use Case Diagram Aplikasi Penyaluran Produk Makanan

b. Activity Diagram

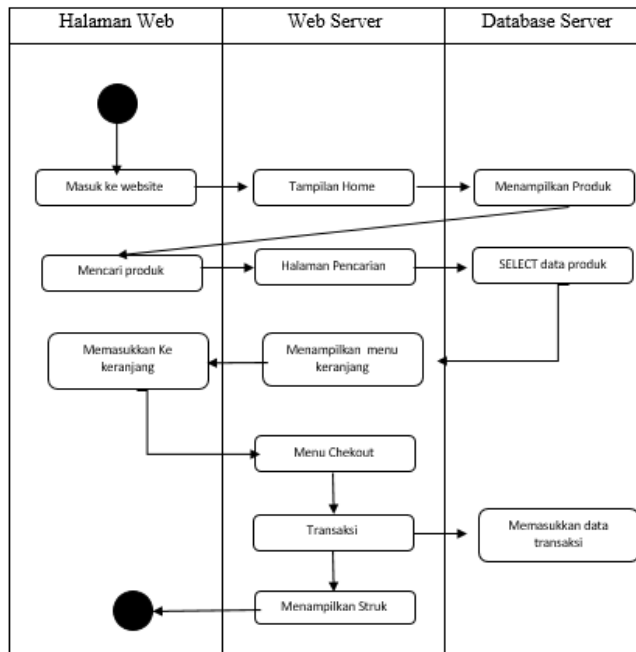
Activity Diagram merupakan gambaran tentang aktivitas-aktivitas yang dilakukan para aktor didalam sistem yang berjalan [15], dapat dilihat pada gambar 4 berikut :

1. Diagram Activity untuk laporan penjualan produsen UMKM



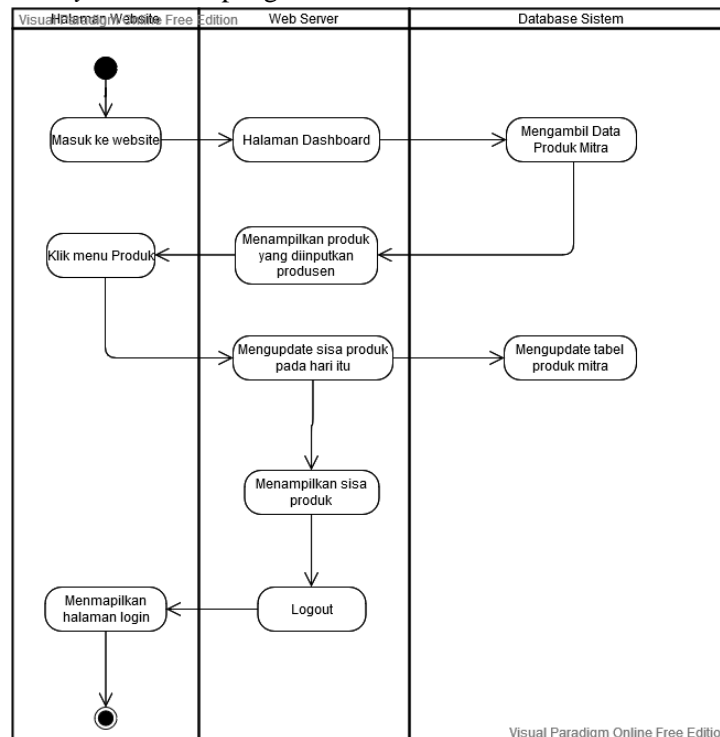
Gambar 4. Diagram Activity Laporan Penjualan

2. Diagram Activity konsumen



Gambar 5. Diagram Activity Pembelian (Konsumen)

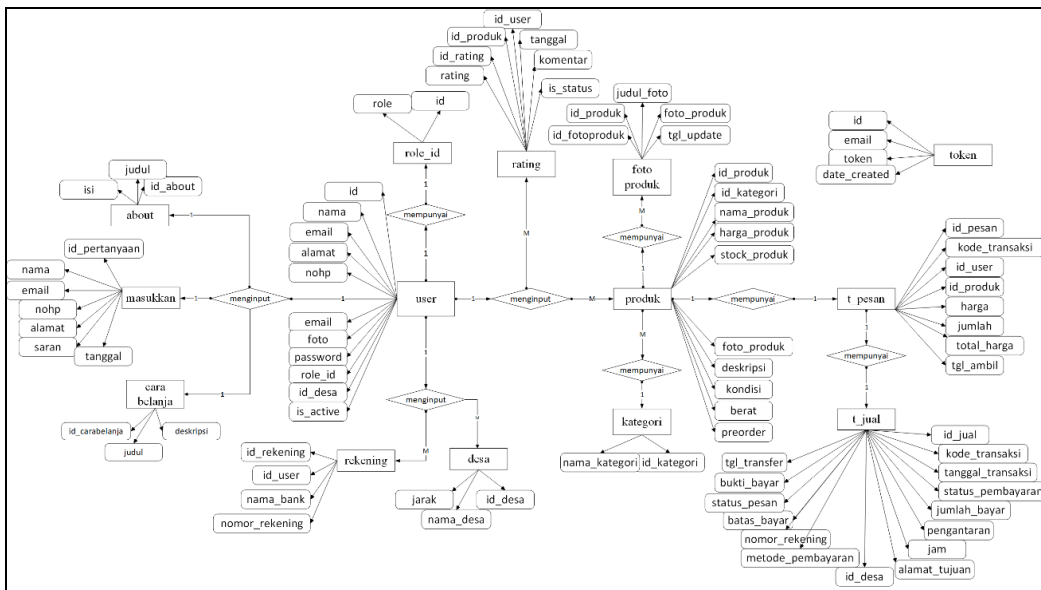
3. Diagram Activity mitra atau pengecer



Gambar 6. Diagram Activity Mitra atau Pengecer

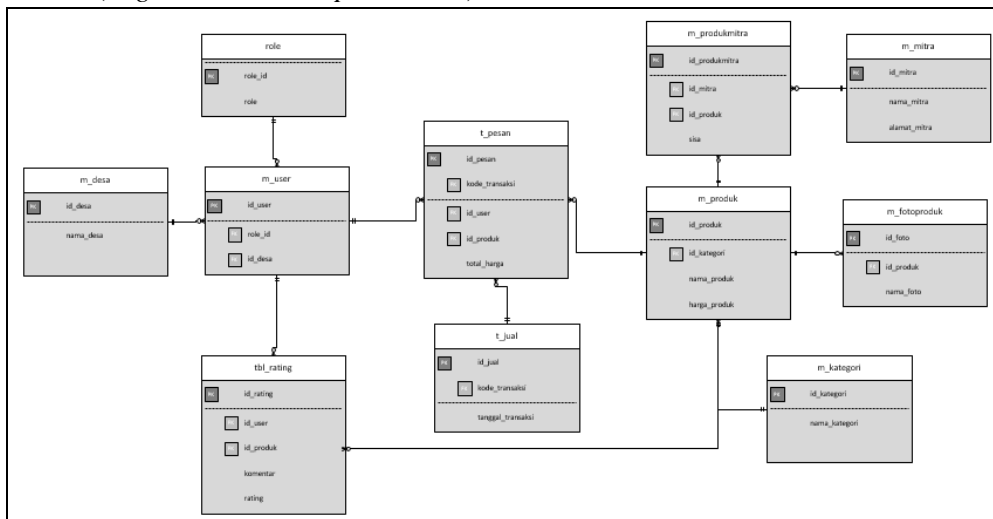
c. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram merupakan desain dari database aplikasi penyaluran produk makanan, yang dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 9. ERD Aplikasi Penyaluran Produk Makanan

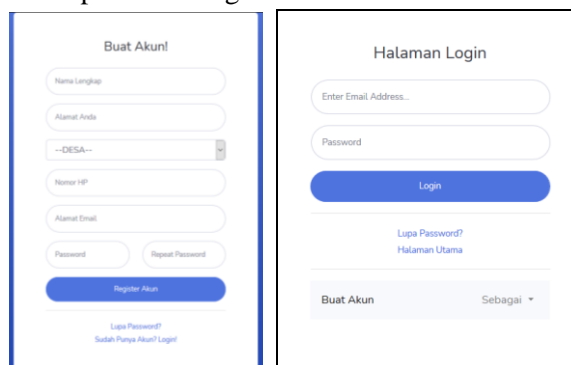
d. LRS (Logical Relationship Structure)



Gambar 10. LRS (Logical Relationship Structure)

3.3 Coding

Pada tahap *coding* ini merupakan pembuatan aplikasi dengan cara menyusun *source code* sesuai dengan perancangan yang telah diusulkan. Pada gambar 11 merupakan form input untuk registrasi konsumen atau pembeli dengan mitra.



Gambar 1.1 Form input dan source code pelanggan dan mitra

```

$data = [
    'nama' => htmlspecialchars($this->input->post('nama', true)),
    'alamat' => htmlspecialchars($this->input->post('alamat', true)),
    'nohp' => htmlspecialchars($this->input->post('nohp', true)),
    'email' => htmlspecialchars($email),
    'foto' => 'default.jpg',
    'password' => password_hash($this->input-
>post('password1'), PASSWORD_DEFAULT),
    'role_id' => 3,
    'desa' => htmlspecialchars($this->input->post('desa', true)),
    'is_active' => 0,
    'date_create' => time()
];

//siapkan token
$token = base64_encode(random_bytes(32));
$user_token = [
    'email' => $email,
    'token' => $token,
    'date_created' => time()
];

$this->db->insert('m_user', $data);
$this->session->set_userdata('email', $this->input->post('email'));
$this->session->set_userdata('nama', $this->input->post('nama'));
$this->db->insert('t_usertoken', $user_token);

$this->_sendEmail($token, 'verify');

$this->session->set_flashdata('message', '<div class="alert alert-
success" role="alert">Selamat Akun Anda Sudah Terdaftar. Silahkan Aktivasi Akun
Anda!</div>');
    redirect('Auth_Pembeli');
}
}

```

Gambar 12. merupakan form penginputan sisa produk pada sisi mitra atau pengecer beserta *source codenya*.

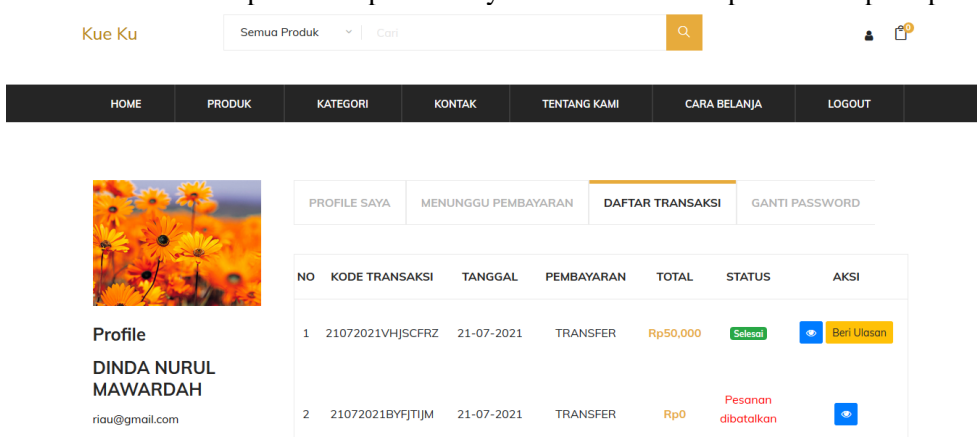
Gambar 12. Form penginputan sisa produk di sisi mitra atau pengecer

<https://doi.org/10.31849/digitalzone.v11i1.1>


```

public function sisaProduk($id_produkmitra){
    if ($valid->run() === FALSE) {
        //END VALIDATION
        $data['user'] = $this->db->get_where('m_user', ['email' => $this->session->userdata('email')])->row_array();
        $id = $data['user']['id'];
        $data['title'] = 'Produk Mitra';
        $data['produkmitra'] = $this->Mitra_M->editproduk($id_produkmitra);
        $data['l'] = $this->Produk_M->notif();
        $data['produk'] = $this->Produk_M->getAllProduk();
        $this->load->view('template/template_mitra/header', $data);
        $this->load->view('mitra/produk_mitra/edit', $data);
        $this->load->view('template/template_mitra/footer');
    } else {
        $data=array(
            'sisa'=>$this->input->post('sisa'),
            'tgl_edit'=>date('Y-m-d H:i:s')
        );
        $where=array(
            'id_produkmitra'=>$this->input->post('id_produkmitra')
        );
        $this->db->update('m_produkmitra',$data,$where);
        $this->session->set_flashdata('success','Sisa Produk Berhasil di Input');
        echo "<script>>window.location.href='javascript:history.back(-3)';</script>";
    }
}
    
```

Gambar 13. merupakan tampilan riwayat dan *source code* pemesanan pada pelanggan.



Gambar 13. Riwayat Transaksi Pelanggan

```

//detail riwayat pemesanan
public function myOrder($kode_transaksi)
{
    $user = $this->db->get_where('m_user', ['email' => $this->session->userdata('email')])->row_array();
    if ($user == "") {
        redirect(('Auth'), 'refresh');
    } else {
        $detail = $this->Jual_M->kode_transaksi($kode_transaksi);
        $produk = $this->Pesan_M->kode_transaksi($kode_transaksi);
    }
}
    
```

```

$data = array(
    'title' => 'Riwayat Belanja',
    'detail' => $detail,
    'produk' => $produk,
    'user' => $user,
    'isi' => 'home/myOrder'
);
$this->load->view('layout/wrapper', $data);
}
}

```

3.4 Tahapan *Testing*

Pada tahapan ini merupakan tahapan akhir untuk melihat dan mengecek apakah berhasil atau tidak, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pengujian Form Login User (Admin, Mitra atau pengecer dan pelanggan)

Skema Pengujian	Teste Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Pengujian Pada Form Registrasi	Mitra atau pengecer dan pelanggan akan menginputkan data pribadi.	Data berhasil ditampilkan pada <i>form approval</i> .	Aplikasi berhasil menangkap data <i>user</i> untuk proses selanjutnya (sesuai harapan).
Pengujian Pada Form Approve Disisi Admin.	Admin bisa menyetujui dan menolak registrasi <i>user</i> .	<i>User</i> berhasil ditambahkan apabila registrasi telah <i>diapprove</i> oleh Admin. Dan akan terhapus apabila di tolak.	Aplikasi berhasil mengubah status <i>user</i> menjadi aktif (sesuai harapan).
Pengujian Pada Form Login	Admin, mitra dan pelanggan dapat melakukan login setelah disetujui.	Aplikasi akan membaca dan mencocokkan <i>email</i> - dan <i>password</i> .	Login berhasil, jika email dan password yang dimasukkan salah maka akan muncul pesan eror (sesuai harapan).
Pengujian Update Profile	Mitra dan pelanggan dapat melakukan <i>update profile</i> untuk melengkapi data yang kurang	Dapat melakukan <i>update profile</i> dengan data baru.	Data yang diubah akan secara otomatis akan merubah data yang lama (sesuai harapan).
Pengujian Pemesanan Dan Pembelian Produk	Pelanggan dapat melakukan pembelian dan pemesanan pada produk kue basah.	Pelanggan dapat memilih metode pembayaran, apakah mau bayar ditempat (COD) atau melalui transfer antar bank.	Pemesanan dan pembelian produk akan otomatis masuk pada list transaksi belum diproses (sesuai harapan)

Hendriyati, dkk [13], membahas tentang implemetasi E-Commerce terhadap Nayadicka Olshop yang merupakan usaha butik rumahan yang menggunakan metode perancangan *Waterfall*. Yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan penjualan serta meningkatkan jangkauan penjualan yang didalamnya terdapat 2 aktor yaitu admin dan user atau konsumen. Fasilitas yang diberikan oleh penelitian ini yaitu proses penjualan dan pemesanan, halaman produk, keranjang belanja. Pada sisi admin dapat melihat data pesanan konsumen dan mencetak laporan [13]. Sedangkan untuk penelitian ini membahas tentang penjualan produk kue basah oleh pelaku UMKM dengan penyalur atau mitra yang bekerjasama dengan produsen dengan menerapkan konsep dari *E-Commerce* yaitu *Business To Business To Consumers* menggunakan metode *Waterfall*. Didalamnya terdapat pencarian produk, kategori produk, pembelian dan pemesanan produk, keranjang belanja, pemilihan metode pembayaran dengan pilihan pelanggan baik itu COD ataupun transfer, mengupload bukti pembayaran untuk metode transfer, melihat riwayat pembelian, rating dan komentar terhadap produk yang telah dibeli. Pada sisi mitra dapat melakukan update produk yang telah terjual. Pada sisi admin dapat melakukan *approve* pemesanan konsumen, dan membuat laporan berdasarkan filter pertanggal, bulan dan tahun.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Web Base aplikasi penyaluran makanan menggunakan konsep *Business To Business To Customers* (B2B2C) menggunakan metode *Waterfall* dan *Framework Codeigniter* dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat melayani pelanggan dalam mencari informasi tentang produk kue basah, melihat produk yang tersedia, melakukan pemesanan dan pembelian produk kue basah dengan beberapa metode pembayaran sesuai dengan pilihan pelanggan baik itu COD ataupun transfer. Mitra dari produsen dapat mengupdate jumlah produk yang sudah terjual, melihat riwayat penjualan. Kemudian admin atau produsen dapat memonitoring jumlah produk yang habis pada setiap mitra dan pembuatan laporan pertanggal, bulan dan tahun sehingga akan mempermudah produsen untuk merekap hasil penjualan.

Dalam penerapan Web Base aplikasi penyaluran produk makanan menggunakan konsep B2B2C pada proses penjualan, pembelian dan penyaluran kue basah pada produsen sudah memberikan dampak positif pada proses penjualan, dan penyaluran makanan kue basah kepada konsumen, namun perlu pengembangan sistem untuk dapat memberikan layanan lebih seperti adanya fitur *chatting* antar pelanggan dengan admin serta antara mitra dengan produsen/admin, notifikasi pemberitahuan untuk penyaluran dan pemesanan produk.

Daftar Pustaka

- [1] F. D. C. D. Wijaya and A. S.A, "Sistem Informasi Pendistribusian Roti Berbasis Web," *Univ. Technol. Yogyakarta*, 2020.
- [2] F. N. Lenti, "REKAYASA PROSES BISNIS PADA E-COMMERCE B2B-B2C MENGGUNAKAN SISTEM AFILIASI," *Junal Inform. dan Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 41-49, 2017.
- [3] P. Hendriyati and A. Yusta, "IMPLEMENTASI APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB," *J. Sist. Inf. dan Manaj.*, vol. 9, no. 1, 2021.
- [4] E. N. Sarinastiti and N. K. Vardhani, "CO-BRANDING ONLINE FOOD DELIVERY: THE TRANSFORMATION OF LOCAL CULINARY TOURISM BUSINESS MODEL IN YOGYAKARTA," *J. Pemikir. dan Penelit. Adminsitrasi Bisnis dan Kewirausahaan*, vol. 3, no. 3, pp. 177-193, 2018.
- [5] K. Kasmi and A. N. Candra, "PENERAPAN E-COMMERCE BERBASIS BUSINESS TO CONSUMERS UNTUK MENINGKATAN PENJUALAN PRODUK MAKANAN RINGAN KHAS PRINGSEWU," *J. Aktual STIE Trisna Negara*, vol. 15, no. 2, pp. 109-116, 2017.

- [6] A. Amri, "DAMPAK COVID-19 TERHADAP UMKM DI INDONESIA," *J. Brand*, vol. 2, no. 1, pp. 123–130, 2020.
- [7] W. Ismayanti and S. Sewaka, "RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE PADA UMKM PEMASARAN PRODUK (STUDI KASUS : UMKM HOKI DONUT ' S)," *J. Artificial Intellegence Innov. Appl.*, vol. 2, no. 4, pp. 292–299, 2021.
- [8] A. Tirtana, A. Zulkarnain, B. K. Kristanto, S. Suhendra, and M. A. Hamzah, "Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Guna Meningkatkan Pendapatan UMKM," *J. Ilm. Tenologi Inf. Asia*, vol. 14, no. 2, 2020.
- [9] Y. M. Ginting, "INVENTARISASI JENIS DAN RESEP KUE-KUE TRADISIONAL DI KOTA PADANG," Universitas Negeri Padang, 2017.
- [10] A. B. S. Budi, G. Priambodo, S. W. Saputra, and Y. Devianto, "Perancangan Sistem Informasi Jual Beli Hewan Qurban dan Pendistribusian pada Wilayah Jabodetabek," *Jurna Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 3, pp. 668–677, 2020.
- [11] N. Istiqamah, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK BUSINESS TO BUSINESS ANTARA PRODUSEN HIJAB ALILA DENGAN DISTRIBUTOR DIBERBAGAI WILAYAH (STUDI KASUS HIJAB ALILA MAKASSAR)," *Skripsi*, 2017.
- [12] M. M. A. Naufal, E. Hernawati, and M. Qana'a, "WEB BASED SALES CAKES APPLICATION AT YANIE ' S CAKES AND COOKIES SHOP," *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 5, no. 1, pp. 118–133, 2019.
- [13] P. Hendriyati and A. Yusta, "IMPLEMENTASI APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB," *J. Sist. Inf. dan Manaj.*, vol. 9, no. 1, pp. 40–48, 2021.
- [14] N. Hidayati, "Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan," *Gener. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2019.
- [15] M. Ferdika and H. Kuswara, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi," *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 1, no. 2, pp. 175–188, 2017.