

Perancangan E-Commerce Dengan Metode B2C Berbasis Web

Rangga Andika
Sistem Informasi
*) rangga@gmail.com

Abstrak

Teknologi informasi saat ini telah mengubah masyarakat untuk menciptakan jenis-jenis dan peluang-peluang bisnis yang baru, serta menciptakan jenis pekerjaan dan karier baru dalam pekerjaan manusia. Salah satu bagian yang paling berkembang pesat dari bidang teknologi informasi adalah internet (*interconnection networking*), yang pada awalnya diciptakan sebagai saluran swasta untuk kepentingan kegiatan penelitian dan akademis. Internet sekarang lebih banyak dieksploitasi oleh bisnis untuk berbagai macam pelayanan komersial. *EQUALNINE* mempunyai fasilitas yang mendukung untuk menjamah dunia maya secara utuh, karena seluruh keperluan sudah berhubungan dengan Internet. Sudah banyak aplikasi yang digunakan *EQUALNINE* guna membantu dalam kinerja perusahaan. *Electronic commerce (e-commerce)* merupakan salah satu metode baru dalam berbisnis melalui Internet. *E-commerce* dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda tempat dan tidak akan menjadi kendala dalam melakukan transaksi. Calon pembeli dapat mengetahui info mengenai produk seperti harga, model, warna dan sebagainya. Masalah tersebut yang menarik diangkat menjadi topik dalam tugas akhir ini karena dengan dibangunnya *e-commerce* ini maka akan semakin meningkatkan kinerja perusahaan sesuai permintaan perusahaan. Tugas akhir ini merancang dan membangun *e-commerce* yang dapat menampilkan produk-produk yang dijual pada *EQUALNINE* serta dapat memberikan fungsi transaksi penjualan barang oleh konsumen dengan cepat dan mudah. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dalam penelitian ini penulis merancang : “PERANCANGAN E-COMMERCE DENGAN METODE B2C BERBASIS WEB”. Perancangan dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman dan database *mysql* dan model *Waterfall* dengan alat dan teknik pengembangan system menggunakan Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* dan metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, pengamatan dan tinjauan pustaka. Dianalisis dengan menggunakan metode analisis PIECES.

Kata Kunci: Web penjualan Equlnine, *Uce case Diagram*, *Waterfall*.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini telah mengubah masyarakat untuk menciptakan jenis-jenis dan peluang-peluang bisnis yang baru, serta menciptakan jenis pekerjaan dan karier baru dalam pekerjaan manusia. Salah satu bagian yang paling berkembang pesat dari bidang teknologi informasi adalah internet (*interconnection networking*), yang pada awalnya diciptakan sebagai saluran swasta untuk kepentingan kegiatan penelitian dan akademis. Internet sekarang lebih banyak dieksploitasi oleh bisnis untuk berbagai macam pelayanan komersial. (Hendrastuty, 2021), (Styawati et al., 2021), (Dharma et al., 2020)

Perkembangan teknologi komunikasi dan komputer sangat berpengaruh dalam terjadinya perubahan kultur dalam kehidupan sehari-hari sehingga dalam era yang disebut “*information age*” ini, media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis. Saat ini, salah satu aktivitas dunia maya yang paling berkembang dalam kaitan dengan penggunaan internet adalah *electronic commerce (E-*

commerce), melalui Internet masyarakat memiliki ruang gerak yang lebih luas dalam memilih produk (barang dan jasa) yang akan dipergunakan dengan berbagai kualitas dan kuantitas yang sesuai dengan keinginannya. (V. A. D. Safitri & Anggara, 2019), (V. A. Safitri et al., 2020), (Supriadi & Oswari, 2020)

Komersialisasi dan privatisasi internet yang meningkat beberapa tahun belakangan ini, telah menjadi dasar pertumbuhan E-commerce. Infrastruktur digital yang menyediakan sarana efisien untuk komunikasi dan pertukaran informasi menjadi media baru yang menarik untuk E-commerce. E-commerce diharapkan dapat menggantikan proses perdagangan secara manual, dikarenakan lebih efektif dan efisien dalam hal pemasaran, dan juga menawarkan banyak kelebihan. (Putri et al., 2021), (Rossi et al., 2021), (Susanto et al., 2021)

Terkait dengan perihal tersebut penulis mencoba mengangkat E-commerce sebagai judul dalam penelitian ini dikarenakan banyak keunggulan yang ditawarkan oleh E-commerce. Dengan melakukan bisnis secara *on-line*, pelaku bisnis dan konsumen dapat memperoleh banyak keuntungan. Bagi para pelaku bisnis, mereka dapat memperluas bisnis sekaligus menjangkau konsumen di seluruh dunia, (Pramita et al., n.d.), (Bertarina & Arianto, 2021), (Agustina & Bertarina, 2022) sehingga lebih mengurangi biaya tambahan dan dapat lebih meningkatkan keuntungan. Sedangkan bagi konsumen, mereka dapat melakukan transaksi selama 24 jam dalam 7 hari per minggu nya, tanpa harus antri dalam melakukan pembelian produk, khususnya produk yang sulit dicari atau jauh dari tempat tinggalnya, sehingga dapat lebih mengurangi biaya tambahan. (Sanjaya et al., 2014), (Songati, 2018), (Hasan, 2018)

EQUALNINE Bandar Lampung merupakan independent design yang ada di Bandar Lampung. EQUALNINE adalah salah satu fashion production di Bandar Lampung yang bergerak dalam bidang usaha desain grafis, desain multimedia, iklan, dan sejenisnya. Sebagai perusahaan yang bergerak maju, (Kurniawan, 2020), (Mathar et al., 2021), (Damayanti et al., 2021) perusahaan ini terus berusaha memperluas bidang gerakannya. EQUALNINE Production mulai menjamah dunia desain untuk kaos dan mendirikan sebuah rumah produksi yang *independent*. EQUALNINE berjalan hanya jika ada *event-event* di Bandar Lampung. Akan tetapi di Bandar Lampung ini sendiri jarang sekali ditemui *event* yang menarik kaula muda. Selain itu masalah yang dihadapi oleh EQUALNINE sendiri adalah kurangnya strategi dalam pemasaran barang, jangkauan jarak dan waktu yang membatasi konsumen dengan produsen untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai produk, kurang dikenalnya produk EQUALNINE, namun dengan berimbangannya para peminat, Sehingga EQUALNINE sendiri mengambil penyelesaian masalah untuk membuat media pengenalan dan pemasaran produk secara *online*. (An'ars, 2022), (Anars et al., 2018), (Saputra, 2020b)

EQUALNINE mempunyai fasilitas yang mendukung untuk menjamah dunia maya secara utuh, karena seluruh keperluan sudah berhubungan dengan Internet. Sudah banyak aplikasi yang digunakan EQUALNINE guna membantu dalam kinerja perusahaan. *Electronic commerce (e-commerce)* merupakan salah satu metode baru dalam berbisnis melalui Internet. *E-commerce* dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda tempat dan tidak akan menjadi kendala dalam melakukan transaksi. (Suwarni et al., 2022), (Handayani et al., 2022), (Saputra, 2020a) Calon pembeli dapat mengetahui info mengenai produk seperti harga, model, warna dan sebagainya. Masalah tersebut yang menarik diangkat menjadi topik dalam tugas akhir ini karena dengan dibangunnya *e-commerce* ini

maka akan semakin meningkatkan kinerja perusahaan sesuai permintaan perusahaan. Tugas akhir ini merancang dan membangun *e-commerce* yang dapat menampilkan produk-produk yang dijual pada EQUALNINE serta dapat memberikan fungsi transaksi penjualan barang oleh konsumen dengan cepat dan mudah. (AS & Baihaqi, 2020), (Akbar, 2019), (Bonar Siregar, 2021)

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dalam penelitian ini penulis merancang :
“PERANCANGAN E-COMMERCE DENGAN METODE B2C BERBASIS WEB”.

KAJIAN PUSTAKA

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Budiman & Sidiq, n.d.), (PUSPITASARI, n.d.), (PRASETYAWAN, n.d.)

Sistem informasi adalah Sistem dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas input (data, instruksi) dan *output* (laporan, kalkulasi). (an Environmenta, n.d.), (Yuninda, 2020), (Kustinah & Indriawati, 2017)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan gabungan dari manusia, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan data yang saling berinteraksi untuk menyimpan, mengumpulkan, memproses, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi. (Sukawirasa et al., 2008), (Hafidz, 2021), (Celarier, n.d.)

Pemasaran adalah proses di mana perusahaan untuk menciptakan nilai bagi pelanggannya dan membangun hubungan baik dengan pelanggan serta untuk mengambil nilai lebih dari respon pelanggan sebagai timbal baliknya. (Cindiyasari, 2017), (CS, 2019), (Aditomo Mahardika Putra, 2021)

Object-Oriented Programming (OOP) adalah sebuah pendekatan untuk pengembangan / development suatu *software* dimana dalam struktur *software* tersebut didasarkan kepada interaksi object dalam menyelesaikan suatu prose/tugas. Merupakan *paradigma* pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek. Model data berorientasi objek dikatakan dapat memberi fleksibilitas yang lebih, kemudahan mengubah program, dan digunakan luas dalam teknik piranti lunak dalam skala besar. (Savestra et al., 2021), (BRONDONG, n.d.), (NASIONAL, n.d.)

UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. UML terbaru adalah UML 2.3 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu diagram *interchange specification*, *UML infrastructure*, *UML Superstructure*, dan objek *constraint language*. (Amin, 2020), (SETIYANTO, 2016), (Marlyna, 2017)

Content management system (CMS) adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membantu user dalam proses memanager konten. Dalam terminologi web secara lebih spesifik berarti sebuah system yang digunakan untuk memanager material web yang

merupakan konten dari sebuah website. Dengan CMS, seorang user dapat mengontrol, meng-audit, meng-upload, menyimpan, mengkategorikan, dan pada akhirnya mempublish data seperti text (artikel), gambar, sampai dengan multimedia sesuai *timeline* yang diinginkan. (Heaverly & EWK, 2020), (Isnain et al., 2021), (V. A. Safitri et al., 2019)

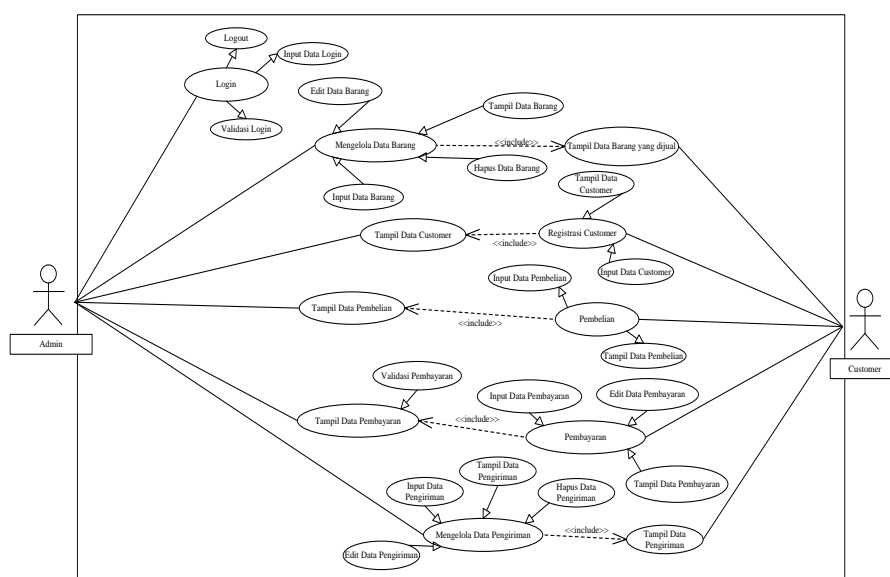
Analisis PIECES (*performance, information, economy, control, eficiency, dan Service*) merupakan suatu cara untuk mengidentifikasi suatu masalah dan dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah utama, dikarenakan biasanya yang muncul di permukaan bukan masalah utama, tetapi hanya gejala dari masalah utama saja. (Pinem, 2018), (Endang Woro Kasih, 2018), (Mata, 2022).

Web adalah singkatan dari *world wide web* (www) merupakan sebuah media komunikasi satu, dua arah atau lebih melalui perangkat lunak tertentu yang digunakan, didalamnya berisi semacam halaman-halaman elektronik saling berkaitan (*link*). Halaman-halaman tersebut dapat berisi tulisan, animasi, gambar, suara, dan video, yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi dari pengguna komputer satu kepada pengguna komputer lainnya melalui jaringan telepon atau jaringan komunikasi lain, antar wilayah dan negara di dunia.

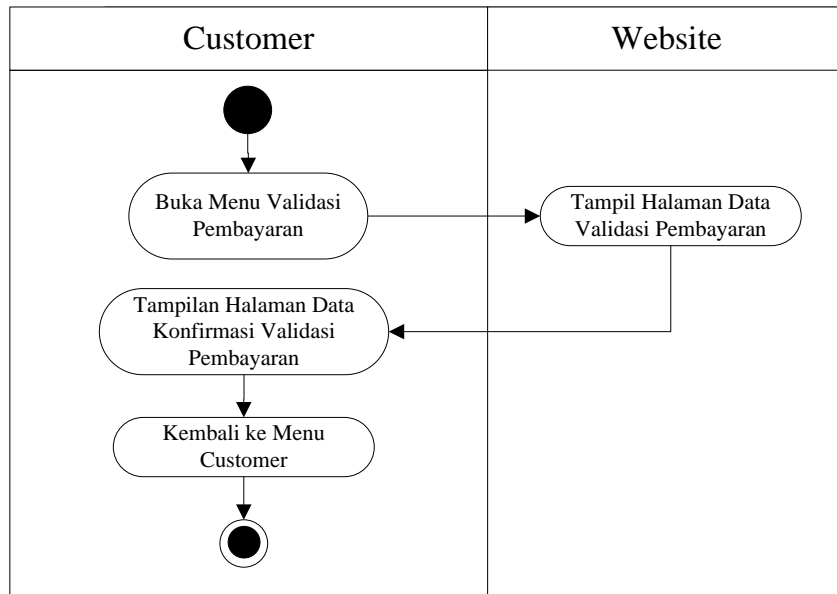
Database Management Sistem (DBMS) Peranti lunak khusus untuk membuat dan memelihara basis data dan memungkinkan aplikasi bisnis individu mengambil data yang dibutuhkan tanpa harus membuat basis data berbeda atau definisi data terpisah dalam program komputernya.

Data Definition Language (DDL) adalah sebuah bahasa yang mengizinkan *Database Administrator* (DBA) atau *user* untuk mendeskripsikan dan memberi nama entitas, atribut, dan hubungan yang diperlukan aplikasi beserta *intergrity* yang berhubungan dan batasan keamanan.

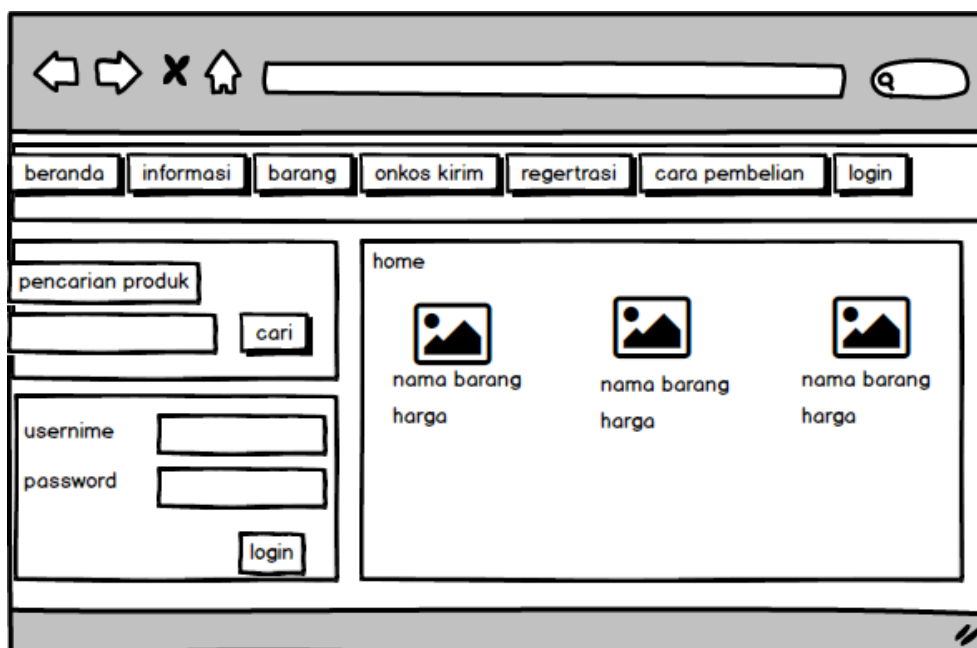
METODE



Gambar 1 Use Case Diagram



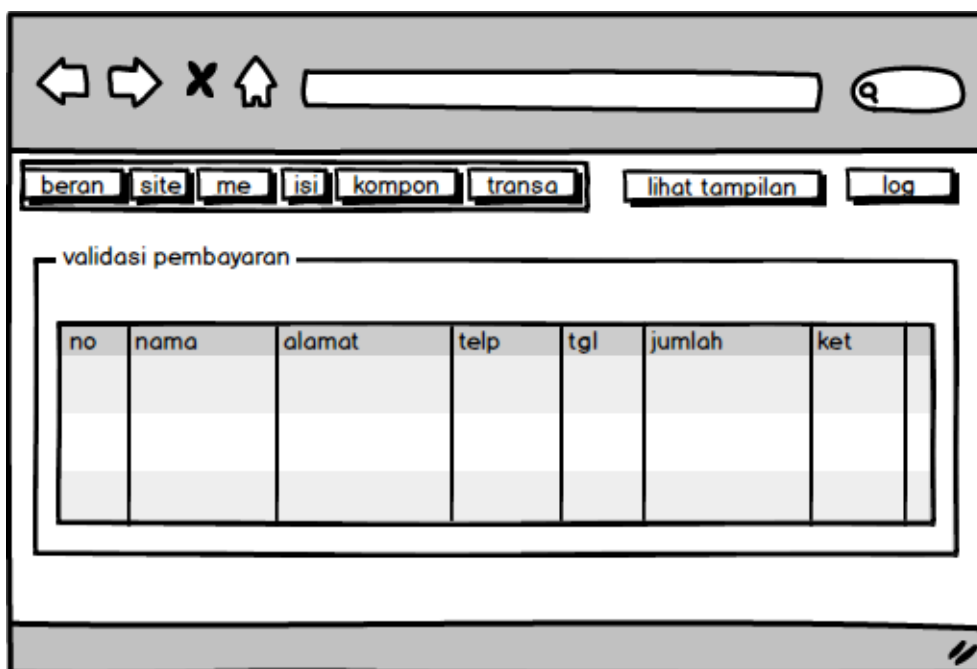
Gambar 2 Activity Diagram Proses Konfirmasi Pembayaran



Gambar 3 Login Admin

No	Nama	Keterangan
1	<i>TextField username</i>	Memasukkan <i>usernane</i> yang dimiliki admin
2	<i>TextField password</i>	Memasukkan <i>password</i> yang dimiliki admin
3	<i>Buttonlogin</i>	Setelah <i>username</i> dan <i>password</i> telah dimasukan lengkap lalu klik <i>button login</i> akan otomatis masuk.

Tabel 1 Keterangan *Login Admin*



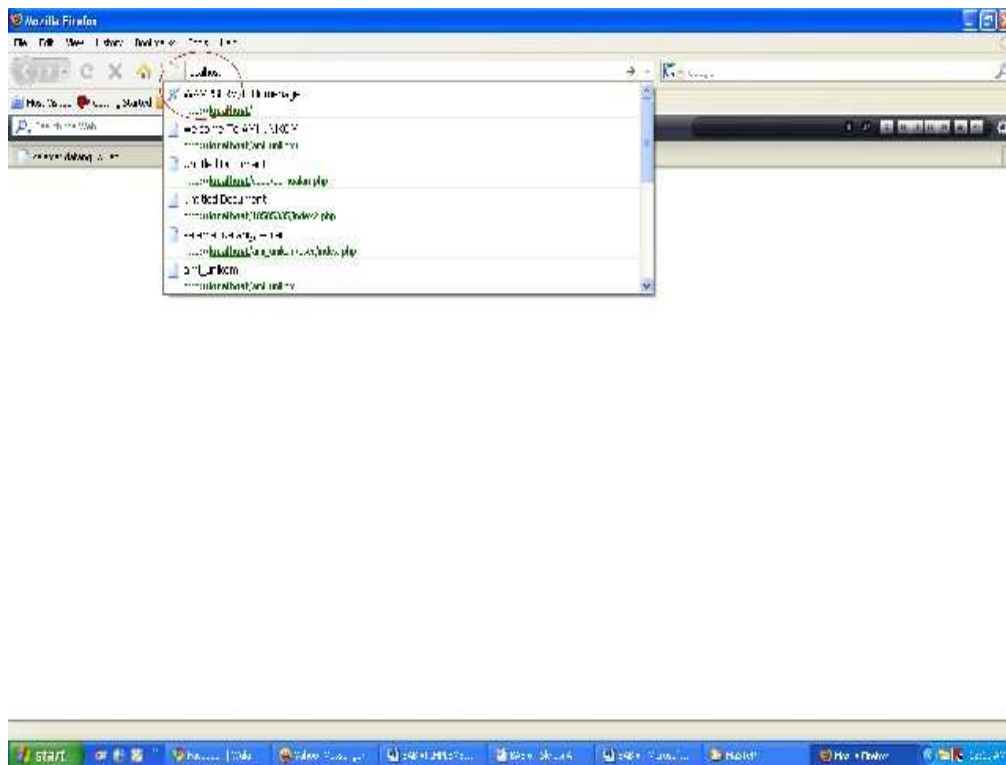
Gambar 4 Tampilan Pembelian Pada Customer

No	Nama	Keterangan
1	<i>Buttonberanda</i>	Dapat melihat seluruh isi beranda
2	<i>Buttonsite</i>	Dapat melihat seluruh data <i>User</i> , judul <i>website</i> dan <i>log out</i>
3	<i>Buttonmenu</i>	Dapat melihat <i>menu manager</i> dan <i>menu</i> terhapus
4	<i>Buttonisi</i>	Dapat melihat seluruh data katagori barang, barang, ongkos kirim, berita, kritik dan saran
5	<i>Buttonkomponen</i>	Dapat melihat logo, header modul dan tampilan
6	<i>Buttontransaksi</i>	Dapat melihat penjualan, validasi pembayaran, pengiriman dan laporan

7	<i>Button_lihat</i>	Untuk melihat tampilan awal pada <i>website</i>
8	<i>Button_logout</i>	Untuk keluar
7	<i>Table_daftar_provinsi</i>	Menunjukkan barapa harga ongkos kirim disetiap propinsi

Tabel 2 Keterangan Tampilan Transaksi Penjualan

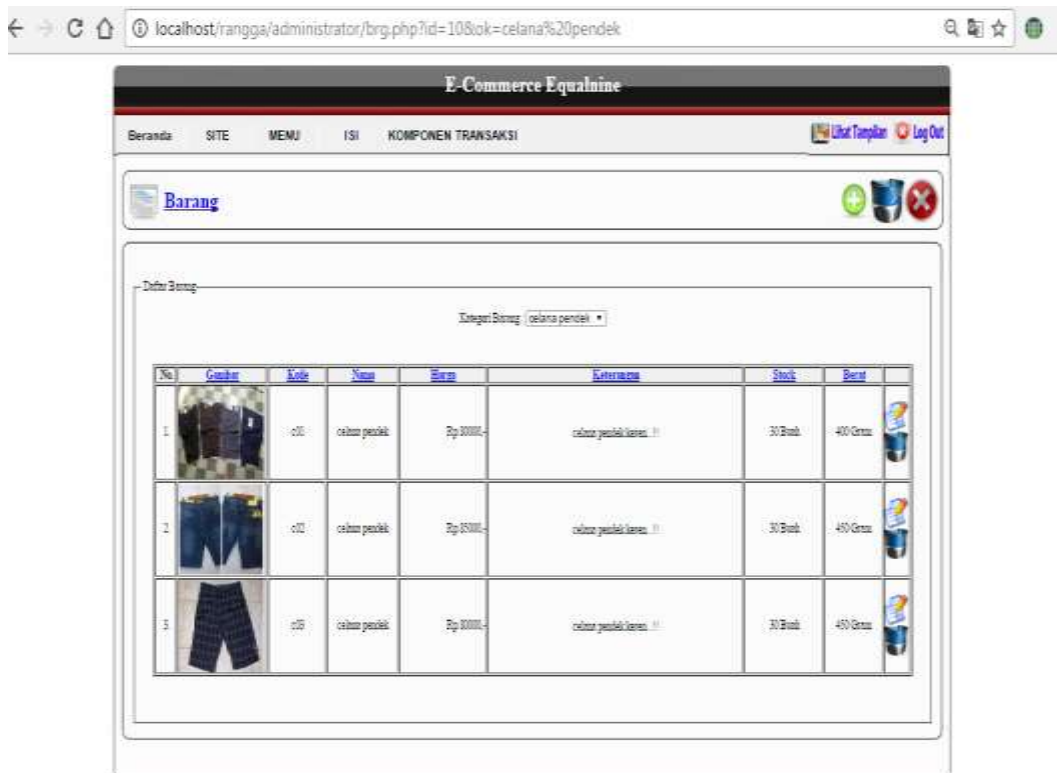
HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 5 Implementasi Basis Data (a)



Gambar 6 Form Beranda



Gambar 7 Tampilan Data Barang

Pengujian *black box* merupakan pendekatan *komplementer* dari teknik *white box*, karena pengujian *black box* diharapkan mampu mengungkapkan kelas kesalahan yang lebih luas dibandingkan teknik *white box*, sehingga dapat diketahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar atau tidak. Pengujian *black box* yang peneliti buat berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, yaitu untuk mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program, jika *input* tidak sesuai dengan kondisi, maka sistem tersebut akan memberikan respon kepada *user*.

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol “barang”	Tampil data daftar barang	Menampilkan data daftar barang	[<input checked="" type="checkbox"/>] Sukses [<input type="checkbox"/>] Gagal
Klik tombol “ <i>add to cart</i> ”	Tampil detail barang, lalu masukkan jumlah pembelian kemudian klik tombol beli maka tampil total pembelian	Menampilkan detail barang, lalu masukkan jumlah pembelian kemudian klik tombol beli maka tampil total pembelian	[<input checked="" type="checkbox"/>] Sukses [<input type="checkbox"/>] Gagal
Klik tombol “selesai”	Tampil form pengiriman barang, lalu isi form pengiriman barang kemudian klik tombol kirim	Menampilkan form pengiriman barang, lalu isi form pengiriman barang kemudian klik tombol kirim	[<input checked="" type="checkbox"/>] Sukses [<input type="checkbox"/>] Gagal
Klik tombol “pembayaran”	Tampil detail customer, jumlah pembayaran dan alamat pengiriman kemudian masukkan bukti pembayaran yang telah ditransfer	Menampilkan detail customer, jumlah pembayaran dan alamat pengiriman kemudian masukkan bukti pembayaran yang telah ditransfer	[<input checked="" type="checkbox"/>] Sukses [<input type="checkbox"/>] Gagal
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			

Data masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengosongkan salah satu data	Tampil notifikasi lengkapi data yang kosong	Menampilkan notifikasi lengkapi data yang kosong	[] Sesuai [<input checked="" type="checkbox"/>] Tidak Sesuai

Tabel 3 Pengujian *Black Box* Pemesanan Barang Customer

Keterangan :

Ya = 22

Tidak = 2

Total = 24

Penilaian kelayakan sistem = $\frac{\text{Jawaban Ya}}{\text{Jumlah pertanyaan}} \times 100\%$

Penilaian kelayakan sistem = $\frac{22}{24} \times 100\% = 92\%$

Dari hasil pengujian system yang dibuat mendapatkan range 92% sehingga diklasifikasikan layak untuk digunakan.

SIMPULAN

Website penjualan online (e-commerce) yang dibangun pada Equalnine Bandar Lampung bukan untuk menggantikan sistem yang lama tapi merupakan penambahan sistem yaitu mengonline-kan aktivitas bisnis perusahaan yang sebelumnya hanya bersifat offline. Berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang dibangun, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Dengan adanya website ini maka perusahaan dapat memperluas pemasaran dan konsumen menjadi lebih mudah mendapatkan informasi tentang produk tanpa harus datang ke Equalnine Bandar Lampung. adanya sistem penjualan online (e-commerce) maka perusahaan dapat memudahkan proses transaksi yang selama ini sifatnya konvensional menjadi lebih modern dengan tersedianya transaksi online. Dimana pelanggan yang berada di luar kota Bandar Lampung tetap dapat melakukan transaksi tanpa harus datang langsung ke Equalnine Bandar Lampung

REFERENSI

- Aditomo Mahardika Putra, R. (2021). Underground Support System Determination: A Literature Review. *International Journal of Research Publications*, 83(1), 55–68. <https://doi.org/10.47119/ijrp100831820212185>
- Agustina, A., & Bertarina, B. (2022). ANALISIS KARAKTERISTIK ALIRAN SUNGAI PADA SUNGAI CIMADUR, PROVINSI BANTEN DENGAN MENGGUNAKAN HEC-RAS. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 3(01), 31–41.
- Akbar, A. A. (2019). *Analisa Aplikasi OVO Menggunakan Model Delone & McLean Di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga*. UNIVERSITAS AIRLANGGA.
- Amin, R. (2020). *IMPLEMENTASI RESTFULL API MENGGUNAKAN ARSITEKTUR MICROSERVICE UNTUK MANAJEMEN TUGAS KULIAH (STUDI KASUS: MAHASISWA STMIK AKAKOM)*. STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- An'ars, M. G. (2022). Sistem Informasi Manajemen Berbasis Key Performance Indicator (KPI) dalam Mengukur Kinerja Guru. *Jurnal Data Mining dan Sistem Informasi*, 3(1), 8–18.
- an Environmenta, C. E. (n.d.). *Pr idin*.
- Anars, M. G., Munaris, M., & Nazaruddin, K. (2018). Kritik Sosial dalam Kumcer Yang Bertahan dan Binasa Perlahan dan Rancangan Pembelajarannya. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 6(3 Jul).
- AS, N. R., & Baihaqi, I. (2020). Studi Inspeksi Kelayakan Instalasi Dan Instrumen Tenaga Listrik. *SINUSOIDA*, 22(2), 21–33.
- Bertarina, B., & Arianto, W. (2021). ANALISIS KEBUTUHAN RUANG PARKIR (STUDI KASUS: AREA PARKIR ICT UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA). *Jurnal Teknik Sipil*, 2(02), 67–77.
- Bonar Siregar, B. (2021). *Pengembangan Sistem Perencanaan & Bantuan KRS*. Universitas Multimedia Nusantara.
- BRONDONG, L. (n.d.). *IDENTIFIKASI DAN PREVALENSI CACING PADA SALURAN PENCERNAAN IKAN KEMBUNG (Rastrelliger brachysoma) DI PELABUHAN PERIKANAN NUSANTARA*.
- Budiman, F., & Sidiq, M. (n.d.). *RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI APLIKASI DATA PETAMBAK*.
- Celarier, M. (n.d.). *RSS New York Times–Dealbook*.
- Cindiyasari, S. A. (2017). *Analisis Pengaruh Corporate Social Responsibility, Intellectual Capital, Dan Rasio Likuiditas Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Kasus Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) tahun 2013-2015)*.

- CS, S. A. (2019). *Analisis Pengaruh Intellectual Capital Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Kasus Perusahaan Sektor Keuangan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia (BEI) Pada Tahun 2008-2017)*. Universitas Gadjah Mada.
- Damayanti, D., Yudiantara, R., & An'ars, M. G. (2021). SISTEM PENILAIAN RAPOR PESERTA DIDIK BERBASIS WEB SECARA MULTIUSER. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(4), 447–453.
- Dharma, F., Shabrina, S., Noviana, A., Tahir, M., Hendrastuty, N., & Wahyono, W. (2020). Prediction of Indonesian inflation rate using regression model based on genetic algorithms. *Jurnal Online Informatika*, 5(1), 45–52.
- Endang Woro Kasih, E. (2018). Formulating Western Fiction in Garrett Touch of Texas. *Arab World English Journal For Translation and Literary Studies*, 2(2), 142–155. <https://doi.org/10.24093/awejtls/vol2no2.10>
- Hafidz, D. A. (2021). *Pengembangan Sistem Informasi Edukasi dan Pemasaran Hasil Pertanian di Tulang Bawang*.
- Handayani, M. A., Suwarni, E., Fernando, Y., Fitri, F., Saputra, F. E., & Candra, A. (2022). PENGELOLAAN KEUANGAN BISNIS DAN UMKM DI DESA BALAIREJO. *Suluh Abdi*, 4(1), 1–7.
- Hasan, A. F. (2018). *400 Kebiasaan Keliru dalam Hidup Muslim*. Elex Media Komputindo.
- Heaverly, A., & EWK, E. N. (2020). Jane Austen's View on the Industrial Revolution in *Pride and Prejudice*. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.216>
- Hendrastuty, N. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android (Studi Kasus: Pesantren Nurul Ikhwan Maros). *Jurnal Data Mining dan Sistem Informasi*, 2(2), 21–34.
- Isnain, A. R., Hendrastuty, N., Andraini, L., Studi, P., Informasi, S., Indonesia, U. T., Informatika, P. S., Indonesia, U. T., Studi, P., Komputer, T., Indonesia, U. T., & Lampung, K. B. (2021). *Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis*. 6(1), 56–60.
- Kurniawan, A. H. (2020). Konsep Altmetrics dalam Mengukur Faktor Dampak Artikel Melalui Academic Social Media dan Non-academic Social Media. *UNILIB: Jurnal Perpustakaan*, 11(1), 43–49.
- Kustinah, S., & Indriawati, W. (2017). Pengaruh Perputaran Persediaan dan Perputaran Piutang Terhadap Profitabilitas Pada Unit Usaha Toserba Koperasi PT LEN Bandung. *Journal Study & Accounting Research*, 14(1), 27–35.
- Marlyna, D. (2017). Pengaruh Peran Auditor Intern Terhadap Kinerja Perusahaan Angkutan Sungai, Danau Dan Penyeberangan. *Jurnal Ilmiah GEMA EKONOMI*, 3(2 Agustus), 321–332.

- Mata, K. (2022). Peningkatan pengetahuan pelajar dan mahasiswa dalam kesehatan mata di masa pandemi covid-19 melalui edukasi kesehatan mata. *Kesehatan Mata*, 1, 227–232.
- Mathar, T., Hijrana, H., Haruddin, H., Akbar, A. K., Irawati, I., & Satriani, S. (2021). The Role of UIN Alauddin Makassar Library in Supporting MBKM Program. *Proceedings of the International Conference on Social and Islamic Studies (SIS) 2021*.
- NASIONAL, P. P. (n.d.). *KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN*.
- Pinem, Y. A. (2018). Encouraging healthy literacy: The interconnection between reading toward writing in social media. *Language in the Online and Offline World 6: The Fortitude*, 360–366.
- Pramita, G., Lestari, F., & Bertarina, B. (n.d.). Study on the Performance of Signaled Intersections in the City of Bandar Lampung (Case Study of JL. Sultan Agung-Kimaja Intersection durig Covid-19. *Jurnal Teknik Sipil*, 20(2).
- PRASETYAWAN, D. W. I. G. (n.d.). *LAPORAN INDIVIDU PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) DI SD NEGERI TLOGOADI PERIODE 10 AGUSTUS–12 SEPTEMBER 2015*.
- PUSPITASARI, R. D. (n.d.). *LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) DI SD NEGERI TLOGOADI PERIODE 10 AGUSTUS–12 SEPTEMBER 2015*.
- Putri, N. U., Rossi, F., Jayadi, A., Sembiring, J. P., & Maulana, H. (2021). Analysis of Frequency Stability with SCES's type of Virtual Inertia Control for The IEEE 9 Bus System. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 191–196.
- Rossi, F., Sembiring, J. P., Jayadi, A., Putri, N. U., & Nugroho, P. (2021). Implementation of Fuzzy Logic in PLC for Three-Story Elevator Control System. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 179–185.
- Safitri, V. A. D., & Anggara, B. (2019). FACTORS THAT AFFECT THE COMPANY INNOVATION. II. *InTradersUluslararasi Ticaret Kongresi Kongre Kitabı The Second InTraders International Conference on International Trade Conference Book*, 230.
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(03), 377–396. <https://doi.org/10.33312/ijar.446>
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2020). Research and Development (R&D), Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(3).
- Sanjaya, R., Nurweni, A., & Hasan, H. (2014). The Implementation of Asian-parliamentary Debate in Teaching Speaking at Senior High School. *U-JET*, 3(8).

- Saputra, F. E. (2020a). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi Kinerja Keuangan Bank Umum Syariah yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) Periode 2016-2018. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 3(1), 45–50.
- Saputra, F. E. (2020b). *ANALISIS PENGARUH FDR, BOPO, DAN NPF TERHADAP KINERJA BANK UMUM SYARIAH DI INDONESIA PERIODE TAHUN JANUARI 2015 S/D JULI 2020*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Savestra, F., Hermuningsih, S., & Wiyono, G. (2021). Peran Struktur Modal Sebagai Moderasi Penguatan Kinerja Keuangan Perusahaan. *Jurnal Ekonika: Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri*, 6(1), 121–129.
- SETIYANTO, A. (2016). *PENATAAN KELEMBAGAAN PRODUKSI UNTUK PENINGKATAN NILAI TAMBAH STUDI KASUS PADA ASOSIASI PRIMA SEMBADA*. Universitas Gadjah Mada.
- Songati, N. C. (2018). *An assessment of pedagogical strategies of teaching English at ordinary secondary level: a case of Kasulu district in Tanzania*. The University of Dodoma.
- Styawati, S., Hendrastuty, N., & Isnain, A. R. (2021). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Program Kartu Prakerja Pada Twitter Dengan Metode Support Vector Machine. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 6(3), 150–155.
- Sukawirasa, I. K. A., Udayana, I. G. A., Mahendra, I. M. Y., Saputra, G. D. D., & Mahendra, I. B. M. (2008). Implementasi Data Warehouse Dan Penerapannya Pada PHI-Minimart Dengan Menggunakan Tools Pentaho dan Power BI. *Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana p-ISSN*, 2301, 5373.
- Supriadi, A., & Oswari, T. (2020). Analysis of Geographical Information System (GIS) design application in the Fire Department of Depok City. *Technium Soc. Sci. J.*, 8, 1.
- Susanto, T., Setiawan, M. B., Jayadi, A., Rossi, F., Hamdhi, A., & Sembiring, J. P. (2021). Application of Unmanned Aircraft PID Control System for Roll, Pitch and Yaw Stability on Fixed Wings. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 186–190.
- Suwarni, E., Handayani, M. A., Fernando, Y., Saputra, F. E., & Candra, A. (2022). Penerapan Sistem Pemasaran berbasis E-Commerce pada Produk Batik Tulis di Desa Balairejo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 187–192.
- Yuninda, P. (2020). *The Use of Macromedia Flash as a Media in Learning Vocabulary at Third Grade of SDN Pademawu Barat IV Pamekasan*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA.