

Pengembangan Sistem Informasi Media Promosi dan Penjualan Kuliner Daging Se'i Babi Berbasis Web (Studi Kasus : Depot Se'i Babi Om Ba'i)

Erin Paulander Otemusu¹, Emerensiana Ngaga², Alfry Aristo Jansen Sinlae^{*3}

Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Katolik Widya Mandira

Jl. San Juan, Penfui, Kota Kupang, Indonesia

Email: ¹erinetemusu2506@gmail.com, ^{*3}alfry.aj@unwira.ac.id

Abstrak. Depot Se'i Babi Om Ba'i merupakan sebuah tempat kuliner yang berlokasi di Kelurahan Teunbaun, Kecamatan Amarasi Barat Kabupaten Kupang. Meskipun sudah cukup terkenal depot se'i babi ini masih memiliki kekurangan dalam hal aspek penunjang sistem informasi sebagai sarana dalam membantu proses promosi dan penjualan agar lebih baik dan menarik perhatian masyarakat. Tidak adanya pemanfaatan teknologi yang menyebabkan depot sei babi Om Ba'i mengelola segala jenis informasi pada tempat usaha kulinerinya secara manual. Sistem informasi media promosi dan penjualan kuliner daging se'i babi yang dibangun diharapkan bisa membantu pihak pengelola depot dalam hal promosi dan penjualan. Sistem ini terintegrasi dengan payment gateway dan raja ongkir serta seluruh transaksi yang dilakukan tersimpan pada sistem serta dapat mempermudah proses transaksi. Payment gateway yang digunakan adalah Midtrans, konsep yang digunakan adalah Model View Controller (MVC) dengan GUI dari Netmedia Framecode, bahasa pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP), My Structured Query Language (MYSQL) sebagai database server. Sistem ini memudahkan pelanggan untuk mengakses informasi dan melakukan pemesanan jarak jauh tanpa perlu datang ke tempat dengan ongkir sesuai jarak dan ekspedisi yang diambil dari inputan pelanggan yang sudah terintegrasi rajaongkir. Sistem ini juga membantu pemilik dan admin dalam pengelolaan data penjualan secara terkomputerisasi sehingga lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci : Depot Se'i Babi Om Ba'i, Sistem Informasi, Media Promosi, Web.

Abstract. Se'i Babi Om Ba'i Depot is a culinary place located in Teunbaun Village, Amarasi Barat District, Kupang Regency. Even though Depot Se'i Babi is quite well known, it still has deficiencies in terms of supporting aspects of the information system as a means of assisting the promotion and sales process so that it is better and attracts the attention of the public. The absence of technology utilization has caused the Om Ba'i sei babi depot to manually manage all kinds of information on its culinary establishments. The information system for media promotion and culinary sales of se'i babi meat that was built is expected to be able to assist depot managers in terms of promotion and sales. This system is integrated with payment gateways and shipping charges, and all transactions made are stored in the system, which can simplify the transaction process. The payment gateway used is Midtrans; the concept used is Model View Controller (MVC) with a GUI from Netmedia Framecode; the Hypertext Preprocessor (PHP) programming language; and My Structured Query Language (MYSQL) as a database server. This system makes it easy for customers to access information and place orders remotely without the need to come to the place, with shipping costs according to distance and expeditions taken from customer input that has been integrated with Rajaongkir. This system also assists owners and administrators in managing sales data in a computerized manner so that it is more effective and efficient.

Keyword : Se'i Babi Om Ba'i Depot, Information System, Media Promotion, Web

PENDAHULUAN

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data. Pengolahan itu termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu [1]–[4]. Sebuah informasi sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia untuk menambah sebuah ilmu pengetahuan, wawasan, dan mempermudah pekerjaan [5]–[7]. Perkembangan teknologi informasi juga sangat menguntungkan untuk orang-orang yang



berkecimpung dalam dunia bisnis. Salah satunya pemanfaatan teknologi dalam mempromosikan suatu usaha atau bisnis yang dijalankan dan juga menjual produk yang dihasilkan [8]–[10].

Promosi dapat didefinisikan semua kegiatan dimasukan untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan suatu produk kepada pasar sasaran, untuk memberi informasi tentang keistimewaan, untuk mengubah sikap ataupun untuk mendorong orang untuk bertindak [11].

Payment Gateway merupakan komponen infrastruktur penting untuk memastikan transaksi berlangsung tanpa hambatan dan terlindungi total melalui jaringan internet. *Payment Gateway* adalah sebuah akses poin ke dalam jaringan perbankan nasional. Semua transaksi secara online harus melalui *payment gateway* untuk diproses. Secara teorinya *payment gateway* yaitu sebuah layanan yang bertindak sebagai jembatan antara *merchant* dan institusi keuangan yang melakukan proses transaksi [12].

API atau *Application Programming Interface* merupakan suatu komponen teknologi antarmuka virtual yang memungkinkan untuk bertukar informasi atau data antar aplikasi sistem [13]. Midtrans merupakan aplikasi pihak ke 3 yang menghubungkan pebisnis dan pengguna dalam melakukan transaksi online yang memanfaatkan fitur yang ada dalam aplikasi midtrans untuk melihat data transaksi yang terjadi [14].

Raja Ongkir merupakan sebuah situs dan *web service* (API) yang menyediakan informasi ongkos kirim dari berbagai kurir di Indonesia seperti POS Indonesia, JNE, TIKI, PCP, ESL, dan RPX. Secara umum, raja ongkir ditujukan kepada pengguna yang ingin mengetahui dan membandingkan ongkos kirim dari berbagai kurir dan secara khusus bagi pemilik toko online, maupun bagi orang yang sering berbelanja online [15].

Depot Se'i Babi Om Ba'i merupakan sebuah tempat kuliner yang berlokasi di Kelurahan Teunbaun, Kecamatan Amarasi Barat Kabupaten Kupang. Tempat kuliner ini sudah cukup terkenal hampir diseluruh wilayah Kota dan Kabupaten Kupang. Tempat kuliner depot se'i babi ini sangat menarik perhatian pengunjung dari kota dan kabupaten Kupang untuk mencoba rasa yang khas dari kuliner daging se'i babi ini. Selain itu juga tempat kuliner ini sudah terkenal hampir di seluruh propinsi NTT dan juga di beberapa tempat di luar NTT. Meskipun sudah cukup terkenal depot se'i babi ini masih memiliki kekurangan dalam hal aspek penunjang sistem informasi sebagai sarana dalam membantu proses promosi dan penjualan agar pengelolaan data usaha kuliner ini lebih baik dan menarik perhatian masyarakat. Proses pengelolaan informasi terkait dengan depot se'i babi ini tidak terealisasi dengan baik. Tidak adanya pemanfaatan teknologi sebagai penunjang pengelolaan informasi dan hanya memanfaatkan media sosial sebagai tempat untuk memberikan informasi kepada masyarakat, yang menyebabkan depot sei babi Om Ba'i mengelola segala jenis data dan informasi pada tempat usaha kulinernya secara manual dan hanya memanfaatkan media sosial seperti Facebook, Instagram, TikTok dan Youtube sebagai sarana promosi kulinernya.

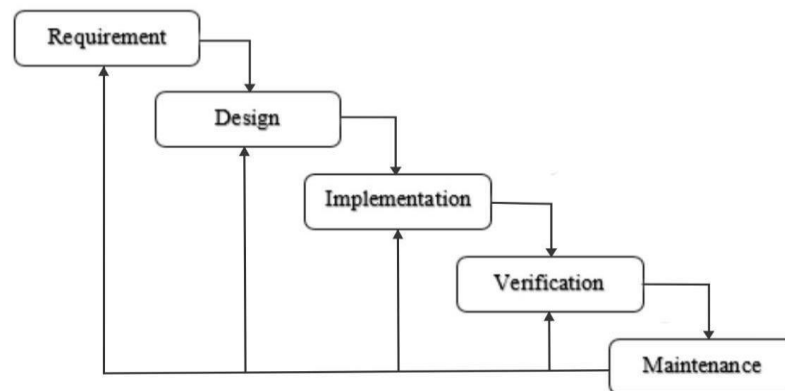
Melihat permasalahan diatas, maka diperlukan suatu sistem informasi sebagai media promosi dan penjualan kuliner daging se'i babi berbasis web yang kedepannya bisa membantu pihak pengelola depot se'i babi Om Ba'i dalam proses promosi dan penjualan. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah sistem yang bisa membantu pihak depot se'i babi Om Ba'i dalam proses promosi dan penjualan kulinernya yang memiliki beberapa fitur pada aplikasi ini yaitu proses transaksi jual beli dalam aplikasi dan proses transaksi pembayaran menggunakan *payment gateway*, dan juga bisa membantu masyarakat atau pengunjung yang ingin mencoba rasa dari kuliner daging se'i ini tidak kesulitan dalam mencari informasi serta bisa melakukan pembelian jarak jauh.

Diharapkan sistem ini bisa membantu promosi dan penjualan agar bisa membuat usaha kuliner daging se'i babi Om Ba'i semakin terkenal dan maju kedepannya dan juga membantu masyarakat atau pengunjung yang ingin mencoba kuliner daging sei babi ini tanpa harus datang ke tempat usaha kulinernya.



METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode *waterfall*. Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), di mana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial [16]



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Pada penelitian ini model *waterfall* yang akan digunakan untuk proses pengambilan data dan pembuatan sistem sampai selesai.

a. **Requirement/Analisis Kebutuhan**

Pada tahap ini akan dilakukan analisis terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan penelitian, yang dimana mencakup :

1. Analisis Kebutuhan Sistem
Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui fasilitas apa saja serta data apa saja yang harus dimiliki oleh sistem agar dapat melayani kebutuhan pengguna sistem.
2. Analisis Peran Sistem
Pada penelitian ini sistem yang dibangun mempunyai peranan dalam membantu pihak depot sei babi Om Ba'i untuk lebih mudah melakukan proses promosi dan penjualan serta pembayaran jarak jauh menggunakan *payment gateway*.
3. Analisis Peran Pengguna
 - a. Admin, yang berperan dalam proses pengelolaan data promosi dan penjualan serta yang melakukan transaksi dengan user atau konsumen. Pada penelitian ini Admin adalah karyawan kepercayaan dari pemilik depot.
 - b. User, yang mengakses informasi terkait dengan kuliner daging se'i dan yang melakukan transaksi pembelian dan pembayaran. Pada penelitian ini user adalah masyarakat atau konsumen.
 - c. Pemilik, hanya melihat informasi terkait dengan informasi data kuliner, informasi penjualan, dan laporan transaksi jual beli.
4. Analisis Perangkat Pendukung
Dalam merancang sistem ini dibutuhkan beberapa perangkat pendukung, dua perangkat penting yang dibutuhkan yaitu:
 - a. Perangkat Keras

Adapun perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem ini yaitu :

- Processor Intel(R) Core(TM) i3-6006U CPU@ 2.00GHz 1.99 GHz
- Ram 8 GB, Hard Disk 500 GB

b. Perangkat Lunak

Xampp-windows-x64-7.3.14-0-VC15 dan *Visual studio code text editor*

b. Design/Perancangan Sistem

Tahap desain dalam penelitian ini meliputi rancangan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan rancangan *database* dengan menggunakan diagram *entity relationship* diagram. Adapun DFD adalah sebuah diagram yang dimana prosesnya menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan semua arus dari data sistem sekarang. DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru dibuat yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan [17]. *Entity relationship diagram* merupakan sebuah rancangan relasi suatu kegiatan didalam sistem yang berkaitan langsung dan mempunyai fungsi dalam proses tersebut [9].

c. Implementation/Implementasi Sistem

Pada tahap ini perancangan perangkat lunak akan direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Perancangan program ini akan diterjemahkan ke dalam sejumlah baris kode yang menggunakan struktur Bahasa pemrograman tertentu. Dalam penelitian ini akan menggunakan *software* Visual Studio Code, yang mendukung bahasa pemrograman PHP untuk membangun *website* atau sistem yang akan menjadi web server di mana model MVC dari GUI Netmedia Framecode digunakan sebagai alat pendukung dalam membangun sistem dan MySQL sebagai *database server* atau sebagai media penyimpanan datanya.

d. Verification/Verifikasi Sistem

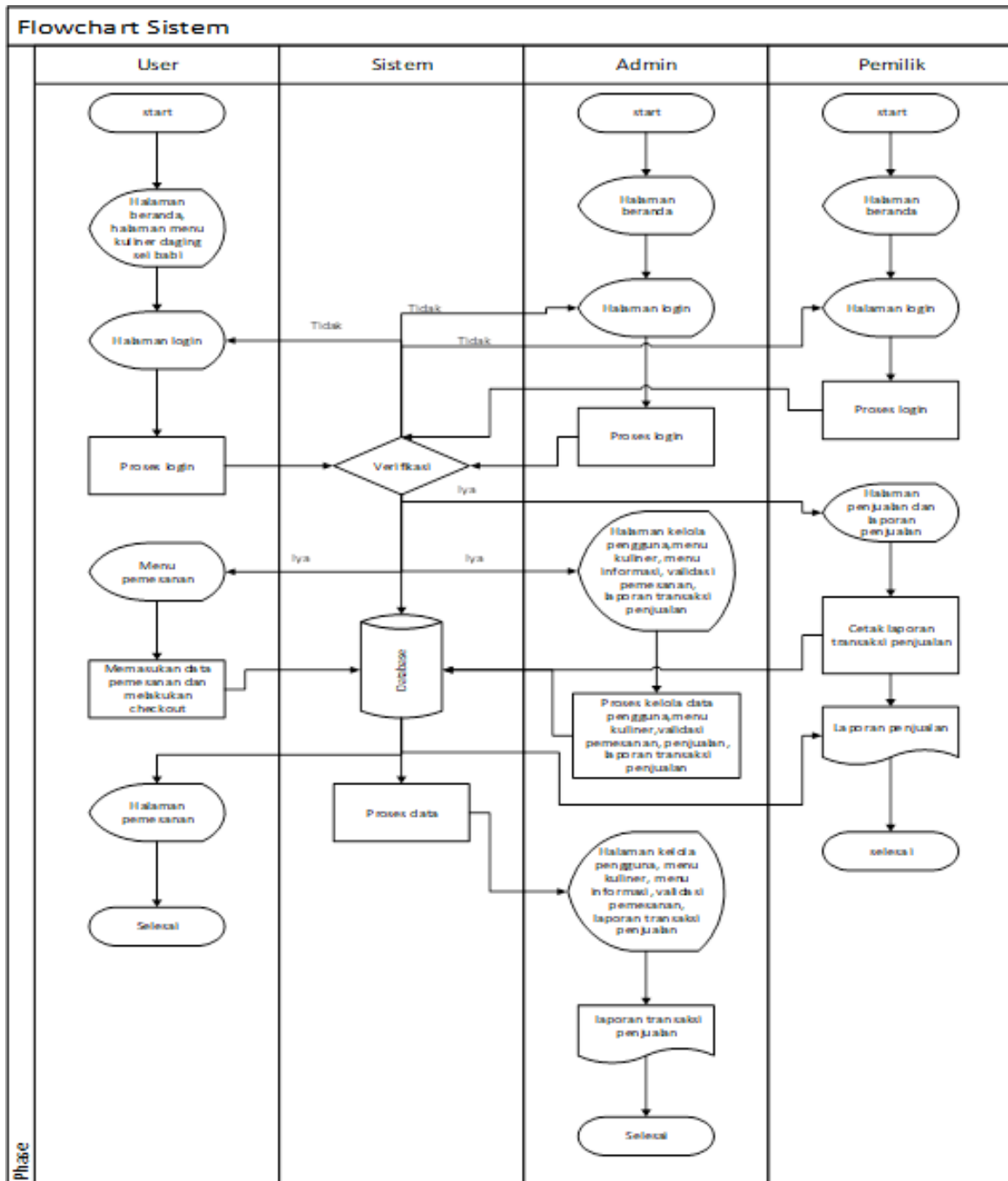
Dalam tahap ini dilakukan verifikasi sistem yang berfokus pada pengujian aplikasi sistem informasi dari segi *logic* dan fungsional serta memastikan aplikasi sistem informasi yang dirancang bahwa semua bagian sudah diuji. Tahap ini dilakukan agar dapat meminimalisir error serta keluaran yang dihasilkan dapat dipastikan sesuai yang di rancang. Dalam penelitian ini proses uji coba yang dilakukan dengan metode *black-box*. Pengujian *black-box* ini hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Dengan tujuan yaitu melihat kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga dapat menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat melakukan coding [19].

e. Maintenance/Pemeliharaan Sistem

Tahap ini merupakan tahap dalam melakukan pengembangan atau adanya perubahan dalam sistem yang dibuat terkait dengan ditemukan adanya sedikit *error* yang baru ditemukan atau tidak ditemukan sebelumnya dan adanya penambahan fitur dalam sistem yang belum ada pada sistem sebelumnya, faktor tersebut pula dapat dipengaruhi jika terdapat perubahan perangkat, sistem operasi atau pun perubahan dalam alur proses bisnis perusahaan.

Analisis sistem adalah kegiatan penguraian suatu aplikasi yang utuh dan nyata serta berkaitan dengan konsep-konsep dasar aplikasi. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui mekanisme sistem, proses-proses yang terlibat dalam suatu sistem, serta hubungan-hubungan proses. Ada tiga proses dalam analisis sistem, yaitu analisis kebutuhan sistem, analisis peran sistem, dan analisis peran pengguna. Peran pengguna dalam sistem ini juga digambarkan dalam bentuk diagram alir yang terdiri atas 3 peran yaitu: admin, pemilik, dan user yang dapat dilihat pada Gambar 2.

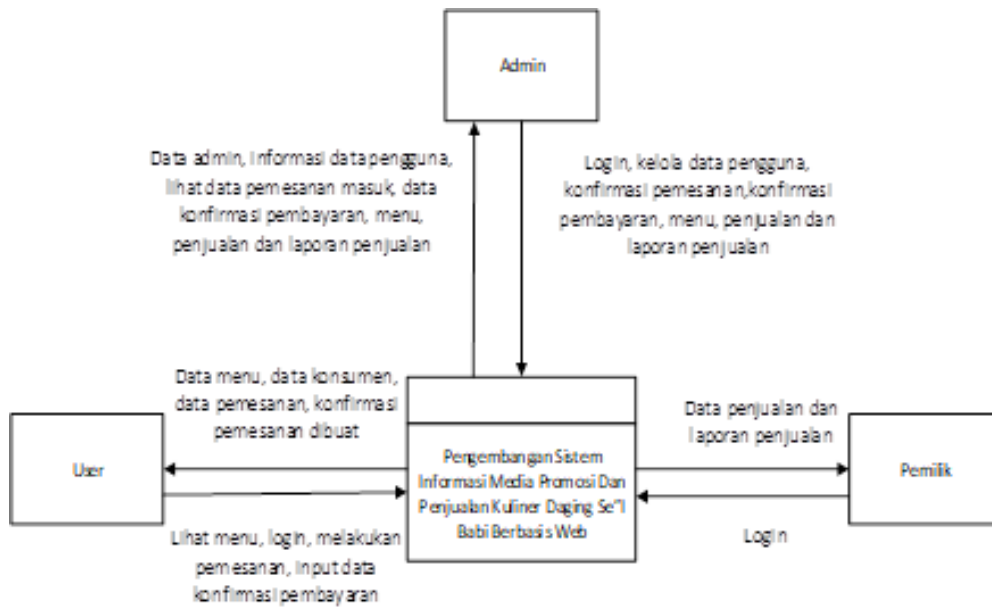




Gambar 2. Diagram Alir

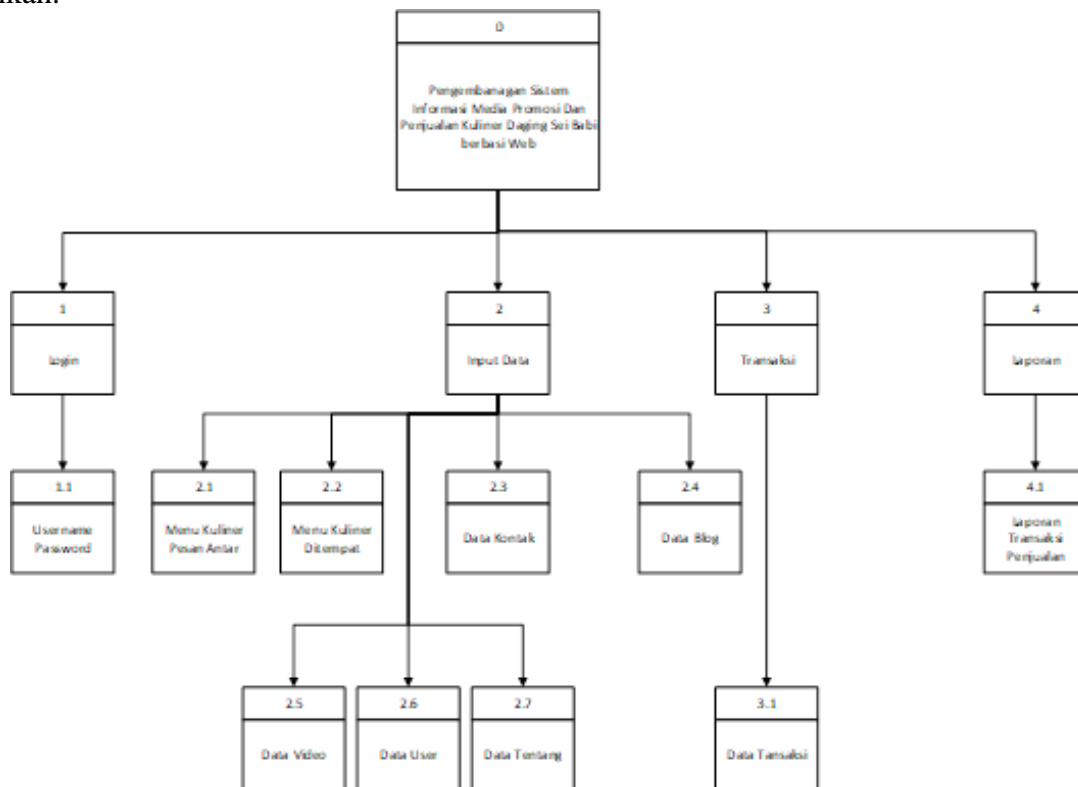
Tahapan penyerahan sistem merupakan tahapan untuk verifikasi dan tahapan untuk uji sistem yang dibangun untuk memastikan apakah sistem ini telah memenuhi semua persyaratan secara keseluruhan atau hanya sebagian saja dengan cara menelusuri melalui Diagram Konteks, Diagram Berjenjang, dan Diagram Aliran Data.

Context diagram (CD) adalah kasus khusus *Data Flow Diagram* (DFD) yakni bagian DFD yang berfungsi memetakan model lingkungan, yang dipresentasikan dengan lingkungan tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. CD dimulai dengan penggambaran terminator, aliran data, aliran kontrol, penyimpanan dan proses tunggal yang mempresentasikan keseluruhan sistem.



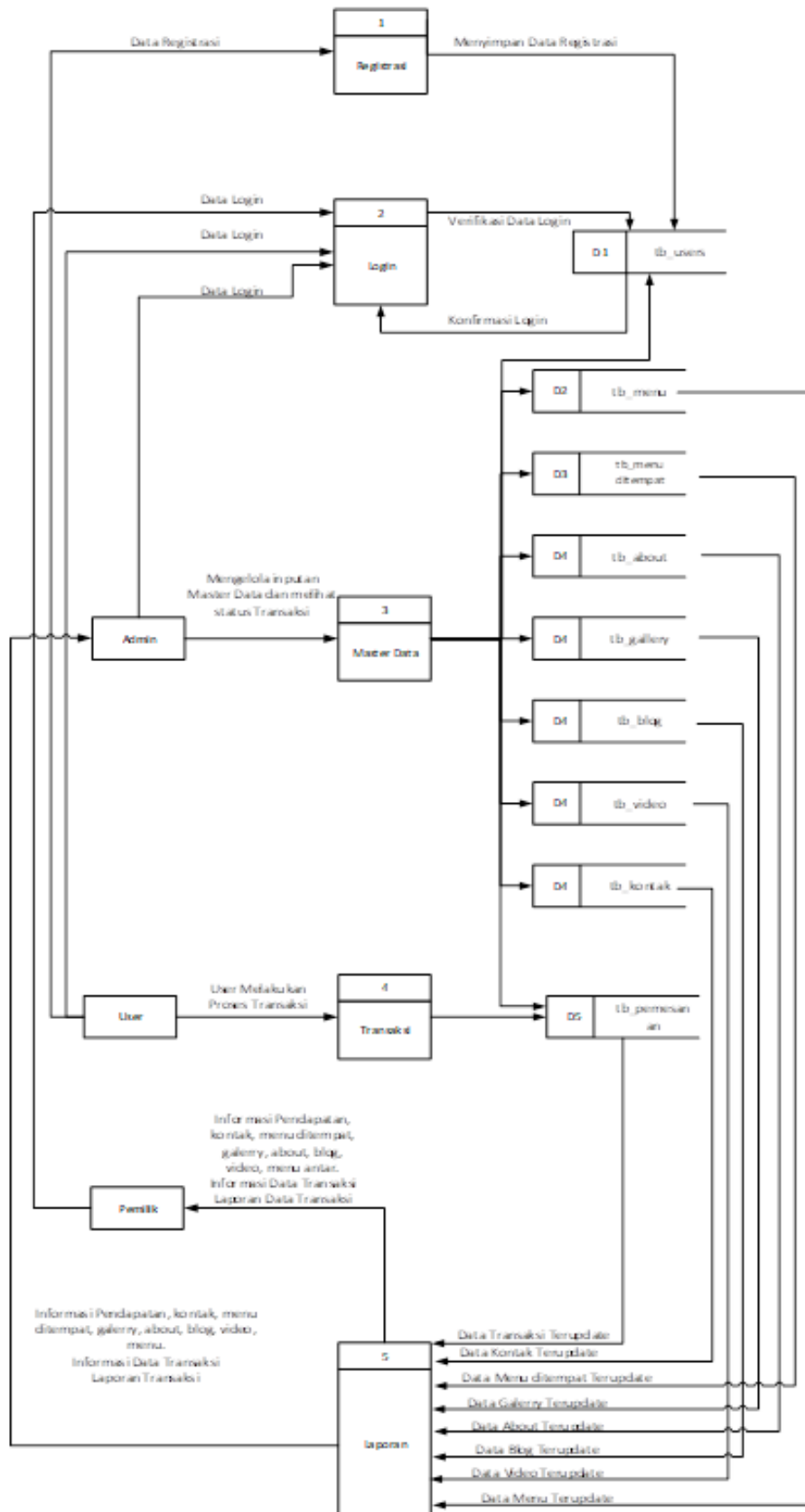
Gambar 3. Diagram Konteks

Diagram berjenjang menggambarkan alur data kebutuhan sistem yang terdiri dari input, proses, output hasil dari sistem penjualan ini. Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui data apa saja yang dibutuhkan oleh sistem, sehingga dapat diproses dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan.



Gambar 4. Diagram Berjenjang

Diagram alir data ini berisi tentang alur data secara umum dari sistem basis data penjualan kuliner daging se'i babi ini. Berikut ini tampilan diagram alir pada sistem basis data penjualan kuliner daging se'i.



Gambar 5. Diagram Alir Data

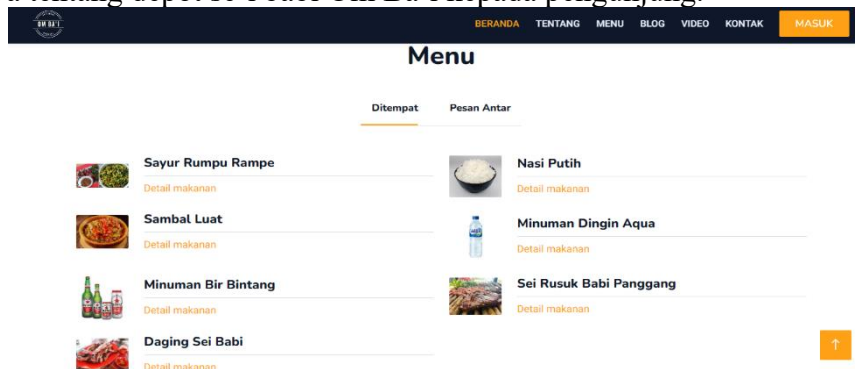
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada halaman awal ini pengguna dapat melihat sekilas ulasan tentang depot se'i babi Om Ba'i. Pengunjung bisa langsung bisa melihat informasi lain pada web dengan memilih beberapa tombol menu yang ada.



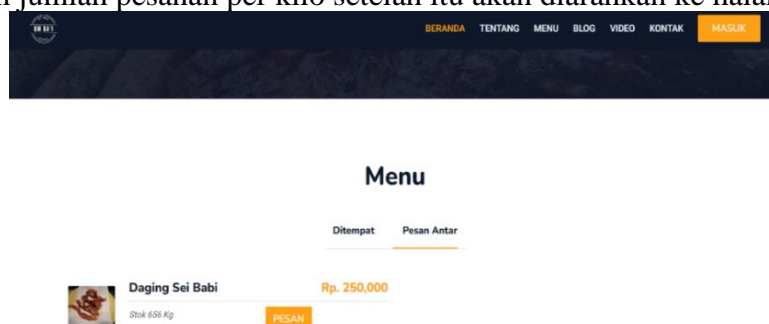
Gambar 6. Halaman Awal

Pada halaman tentang berfungsi untuk menyampaikan informasi, ulasan, dan informasi-informasi lainnya tentang depot se'i babi Om Ba'i kepada pengunjung.



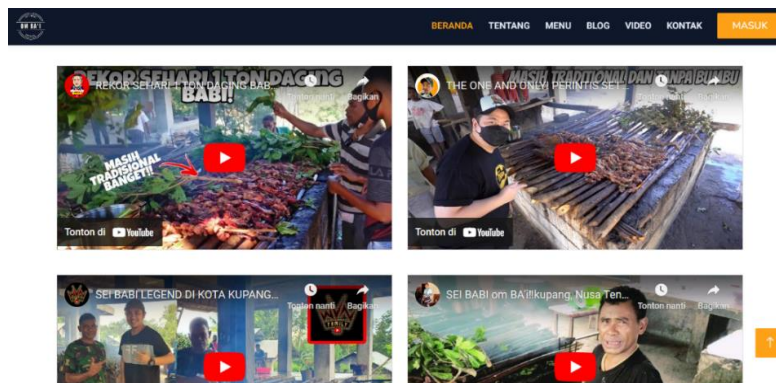
Gambar 7. Halaman Tentang

Pada halaman menu pesan antar berfungsi untuk melakukan pemesanan. Pengguna akan diminta memasukan jumlah pesanan per kilo setelah itu akan diarahkan ke halaman selanjutnya.



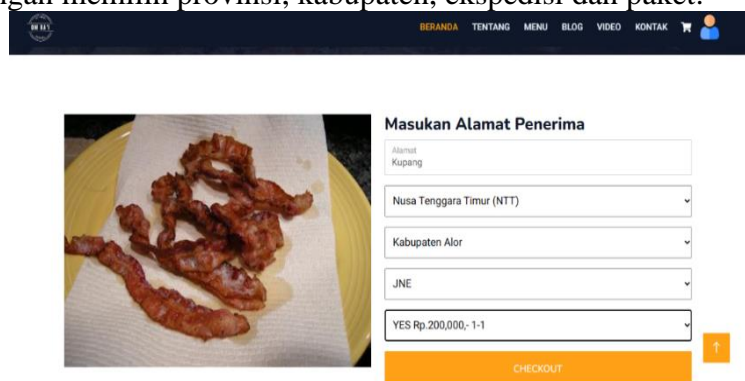
Gambar 8. Halaman Menu Pesan Antar

Pada halaman video menampilkan video yang diambil dari youtube, dimana halaman ini bisa memberitahu pengguna tentang depot se'i babi Om Ba'i lebih jelas.



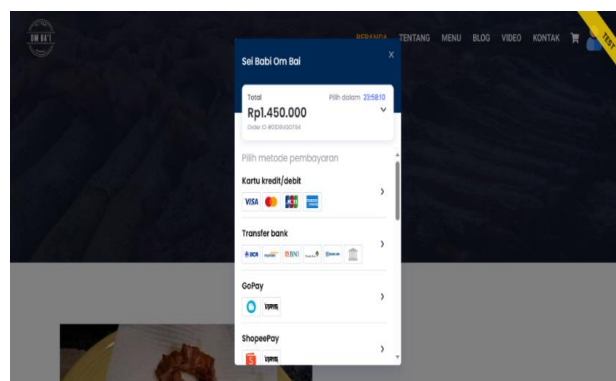
Gambar 9. Halaman Video

Pada halaman ini merupakan halaman pengiriman dimana pada saat pesan di halaman menu pesan dan antar maka akan diarahkan ke halaman pengiriman. Pada halaman ini diminta memasukan alamat penerima dengan memilih provinsi, kabupaten, ekspedisi dan paket.



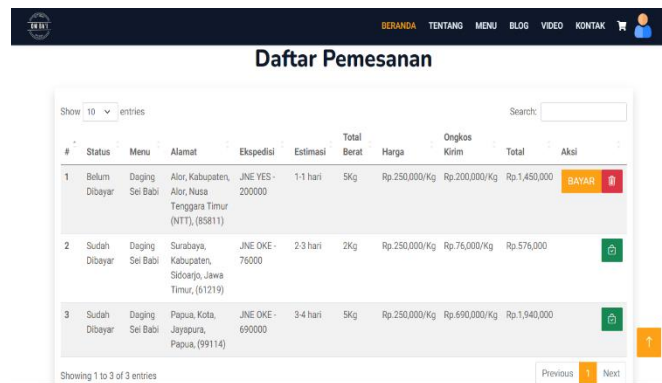
Gambar 10. Halaman Pengiriman

Pada pilih metode pembayaran ini merupakan tampilan pilih metode pembayaran ketika di akses oleh pengguna, pada halaman ini pengguna akan memilih metode pembayaran ketika melakukan pembayaran.



Gambar 11. Halaman Pilih Metode Pembayaran

Pada halaman daftar pemesanan merupakan halaman daftar pemesanan dari pelanggan dimana semua riwayat pemesanan yang pernah dilakukan tercatat di halaman daftar pemesanan pelanggan.

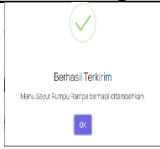



Gambar 12. Halaman Daftar Pemesanan

Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian adalah *black-box testing*. Pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak, dengan demikian pengujian *black-box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk semua program. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukkan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut. Dari keluaran yang dihasilkan kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diukur sekaligus dapat diketahui kesalahan-kesalahannya.

Tabel 1. Pengujian

No	Fitur	Langkah Uji	Hasil Harapan	Hasil Tampilan	Kesimpulan
1.	Login pelanggan admin dan pemilik	Mengisi e-mail dan password	Tampilan Kesalahan		Berhasil
2.	Memesan menu dengan memasukan jumlah beli	Mengisi jumlah pemesanan yang ingin dibeli	Tampil pesan dialog		Berhasil
3.	Masukan alamat pengiriman	Memilih data provinsi, kabupaten, ekspedisi dan paket	Tampil semua alamat, serta ekspedisi dan paket estimasi.		Berhasil
4.	Halaman data menu admin	Ubah data menu	Tampil pesan berhasil		Berhasil
5.	Halaman data menu di tempat admin	Tambah data menu ditempat	Tampil pesan berhasil		Berhasil

No	Fitur	Langkah Uji	Hasil Harapan	Hasil Tampilan	Kesimpulan
					
6.	Halaman data video	Hapus data video	Tampil pesan konfirmasi		Berhasil

Prosedur pengujian yang telah dilakukan antara lain:

1. Fitur *login* admin dan pemilik
 Pada saat memasukkan e-mail dan password jika salah diisi maka akan muncul pesan kesalahan “Maaf kata sandi yang anda masukan salah”.
2. Fitur memesan menu dengan memasukan jumlah beli
 Pada saat memesan jika tidak memasukan jumlah yang ingin dipesan maka akan muncul tampilan kesalahan “Harap isi bidang ini”.
3. Fitur memasukan alamat pengiriman
 Pada saat masukan alamat pengiriman, akan diminta memilih provinsi terlebih dahulu, jika tidak memilih provinsi terlebih dahulu maka tidak bisa memilih kabupaten dan paket.
4. Fitur halaman data menu admin
 Apabila data berhasil diubah maka akan menampilkan pesan dialog “Menu berhasil diubah”.
5. Fitur halaman data menu di tempat admin
 Apabila data berhasil ditambahkan maka akan menampilkan pesan dialog “Menu berhasil ditambahkan”.
6. Fitur halaman data video
 Saat memilih tombol hapus di bagian aksi maka akan muncul pesan konfirmasi hapus. Jika ingin menghapus maka pilih tombol hapus, jika ingin membatalkan maka pilih tombol batal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi sistem informasi media promosi dan penjualan kuliner daging se'i babi berbasis web dengan studi kasus: depot se'i babi Om Ba'i dan melalui tahap pengujian maka dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: sistem informasi ini dapat mempermudah pihak pengelola depot se'i babi Om Ba'i dalam hal promosi dan penjualan; membantu masyarakat atau konsumen dalam hal mencari informasi tentang depot se'i babi Om Ba'i; membantu pemilik depot dalam hal mengetahui proses transaksi pembayaran yang masuk lebih teratur dan aman; dan pengguna dimudahkan dalam melakukan pembayaran melalui *payment gateway* sehingga pembayaran lebih mudah, aman dan tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. J. Sinlae, “Komputerisasi Surat Perintah Perjalanan Dinas (SPPD) pada Kantor Dinas Peternakan Provinsi Nusa Tenggara Timur Berbasis Web,” *Patria Artha Technological Journal (PatJou)*, vol. 3, no. 2. pp. 60–69, 2019.



- [2] A. A. J. Sinlae, F. Tedy, E. Ngaga, and P. Aliandu, "Rekayasa Aplikasi Komputerisasi Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar," *Patria Artha Technological Journal (PATJou)*, vol. 5, no. 1. pp. 1–10, 2021.
- [3] R. Febriani, R. Dewantara, K. Kraugusteeliana, A. A. J. Sinlae, W. Widiyawati, and ..., "Konsep Dasar ICT dalam Aplikasi Sistem Komputer dan Layanan Internet," *CV WIDINA MEDIA UTAMA*, 2023.
- [4] J. Simarmata, M. A. Manuhutu, D. Yendrianof, A. Iskandar, M. Amin, and ..., "Pengantar Teknologi Informasi," *Yayasan Kita Menulis*, vol. 1. pp. 206–206, 2021.
- [5] A. A. J. Sinlae, P. Batarius, and T. A. Antonius, "Rancang Bangun Social Media Sebagai Sarana Promosi Pariwisata di NTT Berbasis Web," *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JuSiTik)*, vol. 2, no. 2. pp. 8–15, 2019.
- [6] A. H. Taboy, S. D. B. Mau, and A. A. J. Sinlae, "Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Kabupaten Timor Tengah Selatan Berbasis Web," *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas (JTIUST)*, vol. 5, no. 2. pp. 118–126, 2020.
- [7] P. A. Nani *et al.*, "Platform Digital Kelurahan Babau," *Jurnal PATRIA*, vol. 2, no. 2. pp. 97–103, 2020.
- [8] N. Lamatenggo and H. B. Uno, *Teknologi komunikasi & informasi pembelajaran*. Bumi Aksara, 2016. Accessed: Oct. 02, 2022. [Online]. Available: <http://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/10364>
- [9] A. A. J. Sinlae, P. A. Nani, M. A. L. Amaral, A. Ketmoen, G. D. Tukan, and ..., "Pelatihan Digital Marketing Untuk Penguatan Kapasitas Bumdes Kecamatan Kupang Barat," *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, vol. 4, no. 1. pp. 263–270, 2023.
- [10] P. A. Nani, M. A. L. Amaral, E. G. Boelan, A. Baunsele, A. A. J. Sinlae, and A. Ketmoen, "Pelatihan Digital Marketing Dalam Memasarkan Produk Badan Usaha Milik Desa," *Bakti Cendana*, vol. 6, no. 1. pp. 77–84, 2023.
- [11] G. Wibisono and W. E. S.-A. B. Yogyakarta, "Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprogo," *EVOLUSI : Jurnal Sains dan Manajemen*, vol. 3, no. 2, Art. no. 2, 2015, doi: 10.31294/evolusi.v3i2.630.
- [12] V. P. Gulati and S. Srivastava, "The empowered internet payment gateway," in *International Conference on E-Governance*, Citeseer, 2007, pp. 98–107.
- [13] I. Sontana, A. Rahmatulloh, and A. N. Rachman, "Application Programming Interface Google Picker Sebagai Penyimpanan Data Sistem Informasi Arsip Berbasis Cloud," *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 5, no. 1, pp. 25–32, 2019.
- [14] E. Febriyanto, U. Rahardja, and N. Alnabawi, "Penerapan Midtrans sebagai Sistem Verifikasi Pembayaran pada Website iPanda," *Jurnal Informatika Upgris*, vol. 4, no. 2, Art. no. 2, 2018, doi: 10.26877/jiu.v4i2.2923.
- [15] "Tentang RajaOngkir." <https://rajaongkir.com/tentang> (accessed Jun. 08, 2023).
- [16] M. Tabrani, "PENERAPAN METODE WATERFALL PADA SISTEM INFORMASI INVENTORI PT. PANGAN SEHAT SEJAHTERA," *Jurnal Inkofar*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Feb. 2018, doi: 10.46846/jurnalinkofar.v1i2.12.
- [17] M. Masnur, S. Alam, and F. N. Muhammad, "Rancang Bangun Sistem Keamanan Motor Dengan Pengenalan Sidik Jari Berbasis Arduino Uno," *Jurnal Sintaks Logika*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Jan. 2021, doi: 10.31850/jsilog.v1i1.671.
- [18] W. Apriliah, "Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Truliving PT Duta Laserindo Metal Cikarang," *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS : Journal of Information System*, vol. 3, no. 2, pp. 153–162, Jun. 2019.
- [19] S. Masripah and L. Ramayanti, "Penguujian Black Box Pada Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web," *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS : Journal of Information System*, vol. 4, no. 1, pp. 1–12, Dec. 2019.

