

Sistem E-Commerce Penjualan Ikan

Nurul Azizah¹⁾, Risna Sri Nanda Kurnia^{1)*}, Dwi Vernanda¹⁾

¹⁾ Politeknik Negeri Subang

*Correspondence: rsrinandakurnia@gmail.com

Abstract

Selling fish is a business with a long history. With the advancement of technology, digital transformation has become something that cannot be ignored. Fish are usually sold through traditional methods, such as direct sales to stores, direct sales to fish sales contributors or direct sales to traditional markets. However, with the rapid development of the times, it is very important to achieve online sales of fish sales. Therefore, developing online fish sales is important, because it will make it easier for sellers to inform or market their fish more widely, manage fish stocks, report fish sales and make it easier for customers to search for products or ask about fish sales. In developing this system, a system development method is required, namely using the SDLC (System Development Life Cycle) method, more precisely the agile method, namely a method or framework that is incremental, iterative and market-based in a dynamic and dynamic manner. quickly adapt to customer needs. Therefore, the development of online fish sales is very important as it makes it easier for sellers to better inform or market their fish more widely, manage fish stocks, report fish sales, and makes it easier for customers to search for products or Search for fish sales questions. When developing this system, a system development method is needed, that is, using the SDLC method (System Development Life Cycle), more precisely the agile method, which is a market-based, dynamic, incremental, and iterative method. method or framework. dynamic way. Quickly adapt to customer needs.

Keywords: fish sales; traditional; online

Abstrak

Penjualan ikan merupakan salah satu bisnis yang sudah ada sejak dahulu kala, dengan kemajuan teknologi, transformasi digital menjadi hal yang tidak bisa dihindari. Dalam proses penjualan ikan biasanya dilakukan melalui metode konvensional, seperti penjualan langsung ke toko-toko, penjualan langsung ke orang yang berkontribusi mengenai penjualan ikan atau penjualan langsung ke pasar tradisional. Namun dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, penting adanya transformasi dengan penjualan ikan yang memungkinkan menjual ikan secara online. Oleh karena itu pengembangan penjualan ikan berbasis online penting dilakukan, karena akan mempermudah penjual untuk menginformasikan atau memasarkan ikannya lebih luas, manajemen stok ikan, pelaporan penjualan ikan dan mempermudah customer untuk melakukan pencarian produk atau menanyakan mengenai penjualan ikan. Dalam mengembangkan sistem ini diperlukan suatu metode pengembangan sistem yaitu dengan menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*), lebih tepatnya metode agile yaitu suatu metode atau kerangka kerja yang bersifat inkremental, iteratif, dan berbasis pasar secara dinamis dan dinamis. cepat menyesuaikan dengan kebutuhan pelanggan.

Kata kunci: penjualan ikan; tradisional; online

Submitted: 12 Desember 2023

Published: 19 Februari 2024

@ 2023 Inventor

PENDAHULUAN

Informasi menjadi hal penting bagi semua orang, oleh karena itu kriteria informasi yang disampaikan harus akurat, tepat dan lengkap. Jika kriteria tersebut terpenuhi, maka informasi tersebut dapat bermakna bagi semua orang. Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, internet merupakan sumber informasi yang sangat berguna untuk penyebaran pengetahuan maupun informasi. Siapapun dapat menggunakan internet kapan saja dan dimana saja, internet telah menjadi pasar yang dapat dijangkau lebih luas. Teknologi internet mempunyai dampak yang sangat besar dalam dunia bisnis dengan membuka saluran *online* atau toko online (Handayani, 2018). Sistem penjualan yang digunakan sekarang ini adalah sistem konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ke toko Ikan untuk melihat produk yang ditawarkan (Biaga, 2022). Hal ini dapat memberikan kemudahan bagi para kandidat pelanggan, pelanggan tersebut dapat memperoleh

informasi secara rinci, memesan dan melakukan pembayaran secara mudah (Pratiwi et al., 2021). Dengan demikian pengembangan sistem penjualan ikan berbasis online akan sangat bermanfaat, salah satunya yaitu pembeli tidak harus datang sendiri ke toko untuk membeli ikan dan konsumen mendapatkan informasi kapanpun dan dimanapun, hal ini juga dapat mempercepat penawaran pelanggan bisnis. Lebih lanjut, e-commerce berarti transaksi paperless dimana inovasi seperti pertukaran data elektronik, surat elektronik, papan buletin elektronik, transfer dana elektronik dan teknologi berbasis jaringan lainnya diterapkan berdasarkan jaringan (Pradana, 2015). E-Commerce merupakan proses membeli, menjual, atau memperdagangkan data, barang, atau jasa melalui internet. e-Commerce didefinisikan sebagai transaksi komersial yang melibatkan pertukaran nilai yang dilakukan melalui atau menggunakan teknologi digital antara individu (Prasetyo & Silfianti, 2023).

Pada penerapan sistem e-commerce untuk menjual ikan tidak hanya menguntungkan dari segi ekonomi tetapi juga berdampak positif terhadap kelestarian lingkungan. Dengan menggunakan teknologi, pengelolaan bisnis, manajemen stok dan pengolahan transaksi menjadi lebih efektif dan dapat mengurangi risiko kehilangan data. Jurnal ini mendalami penerapan sistem e-commerce, terutama menganalisis bagaimana integrasi teknologi ini dapat memperluas proses penjualan ikan, mengoptimalkan rantai pasok dan meningkatkan aksesibilitas bagi pelaku usaha dan konsumen. Dalam tantangan penerapan sistem e-commerce penjualan ikan ini dapat melibatkan adaptasi bagi pelaku usaha terhadap perubahan teknologi dan dinamika pasar yang berubah pesat (Wijaya et al., 2023). Dengan mencari lebih tahu informasi dalam konsep implementasi sistem e-commerce penjualan ikan, jurnal ini berusaha untuk memberikan pemikiran yang berharga untuk pengembangan masa depan industri perikanan. Melalui pembahasan mendalam tentang manfaat, tantangan dan solusi, diharapkan jurnal ini dapat menjadi rujukan penting bagi para pelaku usaha, terutama dalam bidang perikanan yang tertarik dalam mengoptimalkan potensi e-commerce untuk meningkatkan efisiensi dan keberlanjutan dalam penjualan ikan.

METODE

Beberapa metode yang dapat diterapkan dalam pengembangan sistem e-commerce penjualan ikan meliputi metode Waterfall dan metode Agile. Metode Waterfall melibatkan tahap-tahap analisis, desain, implementasi, pengujian, integrasi, dan pemeliharaan sistem (Fitriati & Ghazali, 2019). Metode Agile didasarkan pada prinsip-prinsip yang sama atau pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembang (Putra et al., 2022), Agile merupakan metode atau kerangka kerja yang bersifat inkremental dan iteratif, yang berguna untuk menghadapi perubahan teknologi dan dinamika pasar yang berubah pesat (Fitrianiingsih & Fitriati, 2024). Metode Agile Development dipilih karena dimana agile ini dapat dimengerti dengan mudah dapat proses membuat website tersebut (Prahastyo et al., 2023).

Dalam konteks penjualan ikan, pengembangan sistem e-commerce dapat membantu penjual memudahkan proses penjualan, mengoptimalkan rantai pasok, dan meningkatkan aksesibilitas bagi pelaku usaha dan konsumen.

Dalam penelitian yang dilakukan, beberapa metode yang digunakan dalam pengembangan sistem e-commerce penjualan ikan meliputi Studi Literatur, Observasi, dan Wawancara (Hidayat et al., 2020). Metode ini membantu dalam memahami kebutuhan dan tantangan dalam pengembangan sistem e-commerce penjualan ikan. Dengan menerapkan metode-metode tersebut, diharapkan pengembangan sistem e-commerce penjualan ikan dapat dilakukan secara efektif dan efisien, sehingga dapat memperluas pasar, mengoptimalkan rantai pasok, dan meningkatkan aksesibilitas bagi pelaku usaha dan konsumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

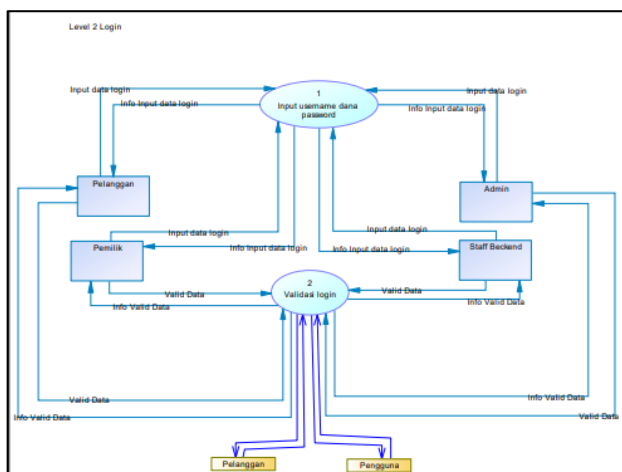
Setelah melakukan wawancara dan penelitian mendalam dalam konteks penjualan ikan, beberapa permasalahan telah diidentifikasi. Pertama, proses penjualan ikan dan pendataan masih dilakukan secara manual, yang mengakibatkan potensi kesalahan dan keterlambatan dalam pencatatan transaksi. Selanjutnya, penjualan ikan secara offline melalui toko terbukti kurang efektif, karena terbatasnya jangkauan pasar dan keterbatasan interaksi dengan pelanggan. Selain itu, penyusunan laporan yang belum terkomputerisasi menjadi hambatan dalam memperoleh informasi secara cepat dan akurat. Proses pengolahan data yang masih manual, terutama ketika dihadapkan pada jumlah data yang besar, menimbulkan risiko kesalahan yang tinggi dalam pencatatan data. Selanjutnya, proses pencarian rekap data hasil penjualan belum komputerisasi, menyebabkan penggunaan waktu yang lebih lama dan kurangnya efisiensi dalam mengakses informasi.

Sesuai dari gambar 2 DFD Level 0 akan lebih rinci ditampilkan pada Tabel 1 menjelaskan setiap proses yang ada didalam DFD level 0 dan level 1, yang dimulai dari proses Login, Kelola master, pendaftaran, pengolahan transaksi, pemesanan, informasi pengiriman, hingga laporan.

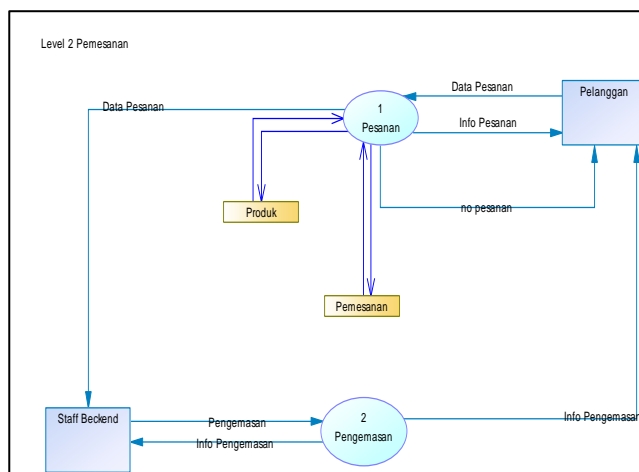
Table 1. Penjelasan DFD Level 0

No	Proses	Masukkan	Keluaran	Keterangan
1	Login	Username dan password	Info login	Untuk melakukan pengelolaan atau meng akses sistem, seluruh pengguna, yaitu pelanggan, admin, pemilik dan staff backend harus melakukan login terlebih dahulu.
2	Kelola Master	Data ikan Data ongkos kirim	Informasi ongkos kirim Data ongkos kirim Data ikan	Setelah melakukan login dan valid, maka terdapat halaman untuk melakukan pengelolaan data ikan dan data ongkos kirim yang dapat dilakukan oleh admin, data tersebut akan tersimpan di <i>datastore</i> produk dan <i>datastore</i> ongkos kirim
3	Pendaftaran	Data pelanggan	Info data pelanggan	Jika pelanggan belum memiliki username dan password, maka pelanggan melakukan pendaftaran terlebih dahulu.
4	Pengolahan Transaksi	Data pemesanan Pembayaran	Data transaksi	Jika pelanggan sudah melakukan pemesanan maka akan masuk ke pengolahan transaksi, data transaksi tersebut akan tersimpan di <i>datastore</i> transaksi.
5	Pemesanan	Data pelanggan Data produk Data ongkos kirim Data pemesanan	Data pemesanan	Pada proses pemesanan ini dilakukan oleh pelanggan dan data pemesanan tersebut akan tersimpan di <i>datastore</i> pemesanan.
6	Informasi Pengiriman	Pengiriman	Info pengiriman	Pada proses informasi pengiriman ini dilakukan pada saat pemesanan dikirimkan dan info pengiriman akan didapatkan oleh pelanggan.
7	Laporan	Data Pemesanan Data transaksi Data pelanggan	Info laporan	Laporan ini akan didapatkan oleh pemilik, yang dimana data-data tersebut diambil dari setiap <i>datastore</i> .

Sedangkan pada gambar 4 dan gambar 5 menjelaskan tentang DFD level 2 bagian login dan juga bagian pemesanan, uraian dari kedua gambar tersebut ditampilkan pada tabel 2 dan tabel 3, yang memuat proses input username dan password, validasi login, pemesanan, serta pengemasan.



Gambar 4. DFD Level 2 Login



Gambar 5. DFD Level 2 Pemesanan

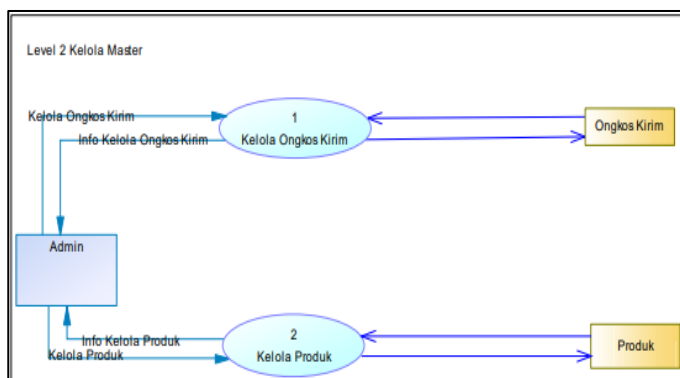
Table 2. Penjelasan DFD Level 2 Login

No	Proses	Masukkan	Keluaran	Keterangan
1	Input username dan password	Input data login	Info data login	Pemilik, admin, pelanggan dan staff backend menginput username dan password sebagai tanda pengenal yang akan memastikan akses ke dalam sistem. Hal ini juga dapat memberikan keamanan tambahan serta perlindungan data yang ada.
2	Validasi login	Valid data	Info validasi data	Jika sudah melakukan inputan username dan password pemilik, admin, pelanggan dan staff back end dapat melakukan validasi data untuk mencegah kesalahan input dan memastikan bahwa data yang disimpan itu sudah sesuai.

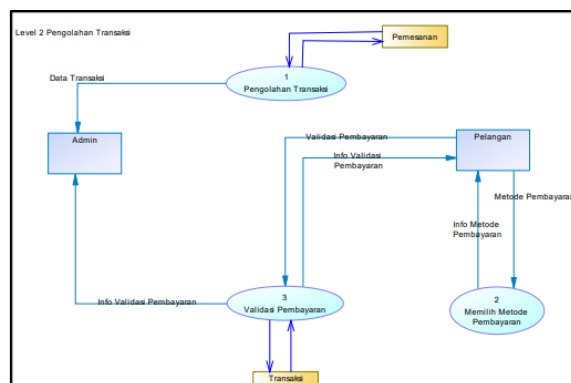
Table 3. Penjelasan DFD Level 2 Pemesanan

No	Proses	Masukkan	Keluaran	Keterangan
1	Pesanan	Data pesanan	Info pesanan No pesanan	Tahapan ini untuk mengumpulkan informasi mengenai data pemesanan pelanggan. Proses ini diadakan untuk memberikan informasi yang jelas kepada pelanggan terkait barang yang dipesan.
2	Pengemasan	Pengemasan	Info pengemasan	Proses yang dilakukan oleh staff back end mengenai pengemasan produk yang di pesan oleh pelanggan.

Gambar 6 dan gambar 7 memuat DFD Level 2 pada bagian kelola master dan juga pengolahan transaksi, sedangkan uraian penjelasan DFD masing masing ditampilkan pada tabel 4 dan tabel 5.



Gambar 6. DFD Level 2 Kelola Master



Gambar 7. DFD Level 2 Pengolahan Transaksi

Table 4. Penjelasan DFD Level 2 Kelola Master

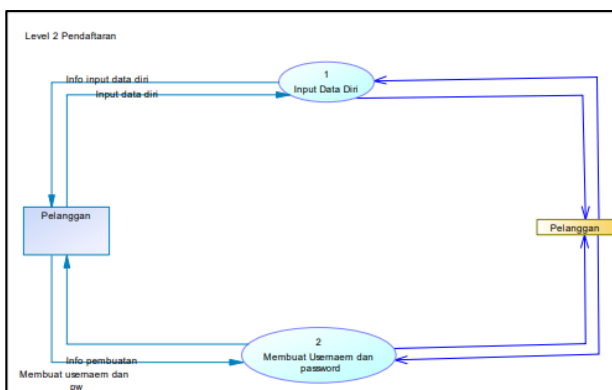
No	Proses	Masukkan	Keluaran	Keterangan
1	Kelola ongkos kirim	Kelola ongkos kirim	Info ongkos kirim	Ini proses pengelolaan biaya yang terkait dengan pengiriman barang kepada pelanggan sesuai jarak yang diinputkan pada data pemesanan.
2	Kelola Produk	Kelola produk	Info kelola produk	Pada proses ini dilakukan pengelolaan stok, harga, dan pemasaran produk yang ada. Selain itu juga dilakukan untuk pengumpulan dan analisis umpan balik pelanggan untuk meningkatkan kualitas produk.

Table 5. Penjelasan DFD Level 2 Pengolahan Transaksi

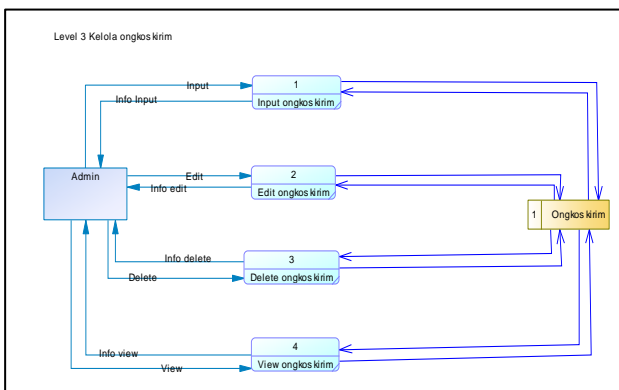
No	Proses	Masukkan	Keluaran	Keterangan
1	Pengolahan transaksi	Data transaksi	Info data transaksi	Dilakukan untuk mencatat, memproses dan mengelola transaksi pada penjualan produk, pembelian, pembayaran dan

				yang lainnya. Transaksi ini di fokuskan pada pencatatan informasi transaksi, termasuk rincian seperti jumlah, harga.
2	Pemilihan metode bayar	Metode pembayaran	Info metode pembayaran	Pelanggan dapat memilih metode pembayaran yang tersedia pada sistem yang ada. Lalu pelanggan dapat dialihkan pada proses validasi pembayaran.
3	Validasi pembayaran	Validasi pembayaran	Ifo validasi pembayaran	Setelah melakukan pemilihan pembayaran pelanggan dapat memvalidasi pembayaran serta melakukan pembayaran sampai berhasil.

Pada gambar 8 memuat DFD level 2 bagian pendaftaran, yang akan diuraikan pada tabel 6. Sedangkan gambar 9 memuat DFD Level 3 tentang kelola ongkos kirim, adapaun penjelasan mengenai itu akan diuraikan pada tabel 7.



Gambar 8. DFD Level 2 Pendaftaran



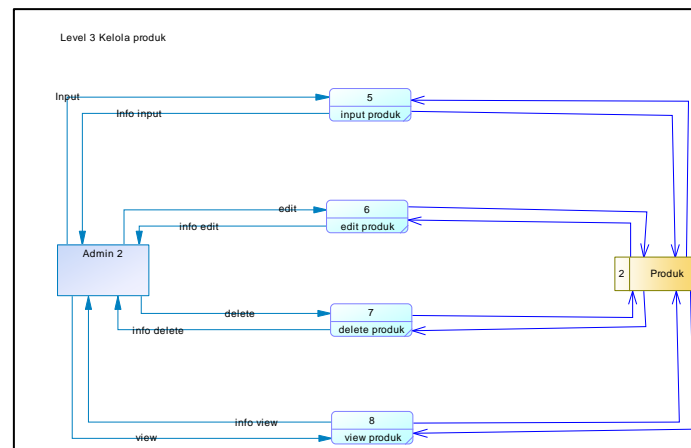
Gambar 9. DFD Level 3 Kelola Ongkos Kirim

Table 6. Penjelasan DFD Level 2 Pendaftaran

No	Proses	Masukkan	Keluaran	Keterangan
1	Input data diri	Input data diri	Info data diri	Untuk memungkinkan pengguna, memastikan keamanan dan penyedia layanan. Maka data tersebut dibutuhkan untuk melakukan pengiriman barang, transaksi dan yang lainnya.
2	Membuat username dan password	Membuat username dan password	Info pembuatan	Setelah melakukan input data diri maka pelanggan dapat membuat username dan password untuk bisa masuk pada sistem dapat login.

Table 7. Penejelasan DFD Level 3 Kelola Ongkos Kirim

No	Proses	Masukkan	Keluaran	Keterangan
1	Input ongkos kirim	Input	Info input	Admin dapat menginputkan data ongkos kirim sesuai dengan jarak data pelanggan yang melakukan pemesanan.
2	Edit ongkos kirim	Edit	Info edit	Admin juga dapat melakukan pengeditan ongkir terkait jarak yang telah d inputkan oleh pelanggan.
3	Delete ongkos kirim	Delete	Info delete	Selain melakukan inputan dan edit admin dapat melakukan penghapusan ongkos kirim.
4	View ongkos kirim	View	Info view	Admin dapat mengubah tampilan atau informasi yang menampilkan biaya pengiriman atau ongkos kirim suatu barang atau layanan. Pelanggan dapat membuat keputusan yang lebih informasional dan memahami biaya pengiriman yang dikenakan pada pesanan



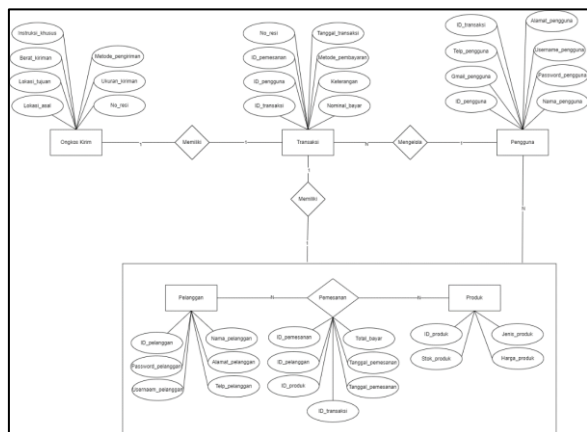
Gambar 10. DFD Level 3 Kelola Produk

Berikut penjelasan DFD level 3 kelola produk yang memuat proses input produk, edit produk, delete produk, serta view produk, yang akan diuraikan pada tabel 8.

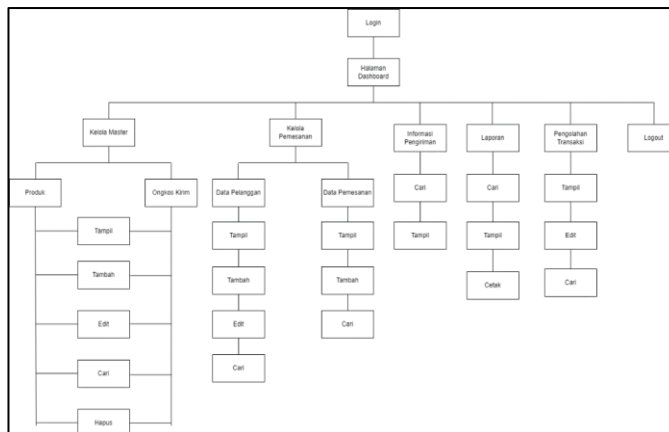
Table 8. Penjelasan DFD Level 3 Kelola Produk

No	Proses	Masukkan	Keluaran	Keterangan
1	Input produk	Input	Info input	Proses ini melibatkan pengumpulan dan penambahan detail produk, seperti nama, deskripsi, harga, stok, gambar, dan atribut lainnya ke dalam suatu platform atau aplikasi.
2	Edit produk	Edit	Info edit	Proses mengubah atau memperbaiki informasi produk yang telah dimasukkan sebelumnya ke dalam suatu sistem atau database. Pada hal ini dapat melibatkan perubahan seperti pembaruan harga, penyesuaian stok, perubahan deskripsi, atau pemilihan gambar produk baru.
3	Delete produk	Delete	Info delete	Proses menghapus informasi produk dari suatu sistem atau database. Dapat melibatkan penghapusan data produk, termasuk nama, deskripsi, harga, stok, dan atribut lainnya, dari basis data yang menyimpan informasi tersebut. penghapusan ini dilakukan oleh admin
4	View produk	View	Info view	Pada view produk untuk melihat atau menampilkan informasi produk yang terdapat dalam suatu sistem atau platform. Ini mempermudah pelanggan untuk menjelajahi dan memilih produk yang mereka minati, sementara pengelola sistem dapat menggunakan tampilan produk untuk memantau inventaris, dan melakukan analisis penjualan.

Dalam sistem *e-commerce* penjualan ikan ini juga melibatkan ERD (*Entity Relationship Diagram*), yang dimana ERD merupakan suatu diagram yang digunakan untuk memodelkan hubungan antara entitas (objek) dalam suatu sistem atau organisasi, dengan tujuan utama pembuatan ERD adalah untuk memberikan gambaran visual mengenai struktur data dan hubungan antar entitas dalam suatu sistem informasi. Berikut ERD dari sistem *e-commerce* penjualan ikan.

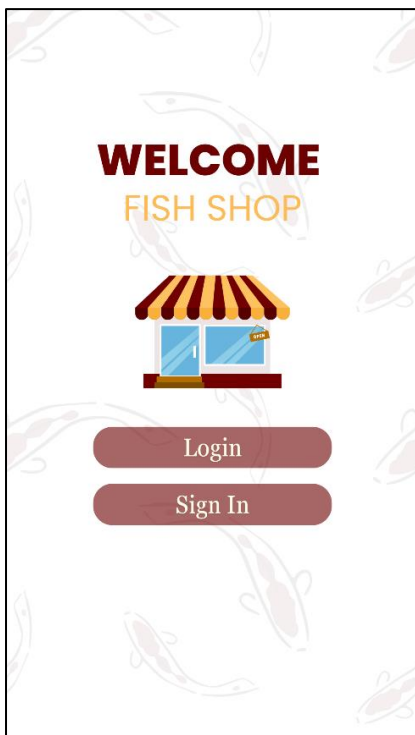


Gambar 11. ERD (Entitiy Relationship Diagram)

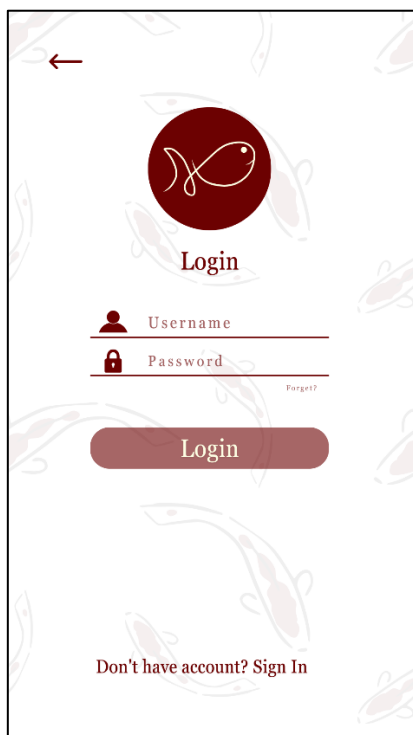


Gambar 12. Struktur Menu

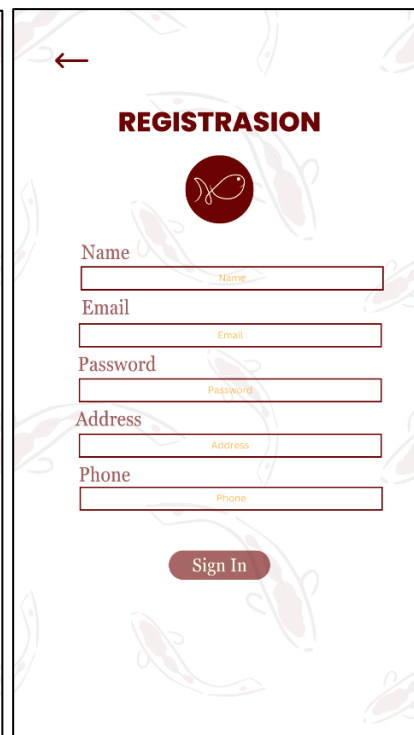
Dalam pembuatan atau pengembangan sebuah sistem, perlu adanya mockup yang dimana mockup merupakan representasi visual statis dari antarmuka pengguna atau tampilan layar suatu sistem informasi yang dirancang sebelum pengembangan aktif dimulai (Sarwindah & Yanuarti, 2020). Tujuan utama pembuatan mockup dalam pembuatan sebuah sistem informasi adalah memberikan gambaran konkret dan visual tentang tata letak, elemen-elemen antarmuka, serta navigasi dalam aplikasi atau situs web yang sedang dikembangkan. Dengan menggunakan mockup, tim pengembang dan pemangku kepentingan dapat secara jelas melihat desain antarmuka yang diusulkan, memastikan bahwa kebutuhan pengguna dan fungsionalitas sistem tercukupi, dan memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut. Mockup juga membantu dalam mengidentifikasi potensial perubahan atau peningkatan sebelum implementasi, menghemat waktu dan sumber daya dengan memberikan pandangan yang lebih baik tentang desain sebelum proses pengkodean dimulai. Berikut mockup dari sistem *e-commerce* penjualan ikan.



Gambar 13. Tampilan Utama



Gambar 14. Menu Login

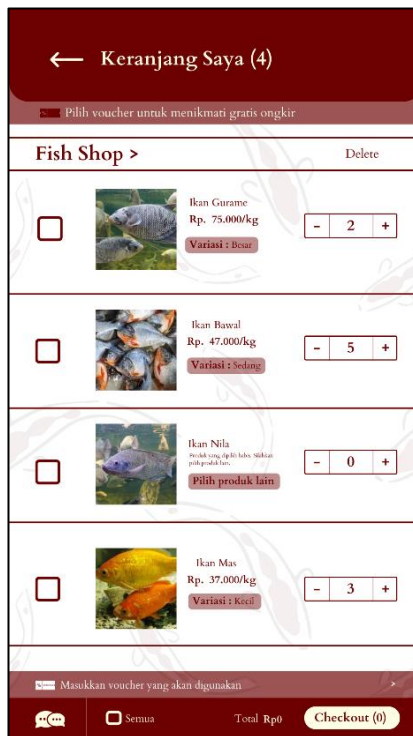


Gambar 15. Menu Registration

Gambar 13 memuat interface terkait home atau tampilan utama yang mengarahkan user untuk login maupun sign ini, ketika user telah memiliki akun maka diarahkan untuk menginput dua data yaitu data username serta password yang ditampilkan pada gambar 14. Sedangkan pada gambar 15 memuat agar user mengisi data registrasi apabila user tersebut belum memiliki akun. Pada menu registrasi data yang dimasukkan berupa data nama, email, password yang direkomendasikan, alamat, maupun nomor telpon.



Gambar 16. Tampilan Dashboard



Gambar 17. Menu Keranjang

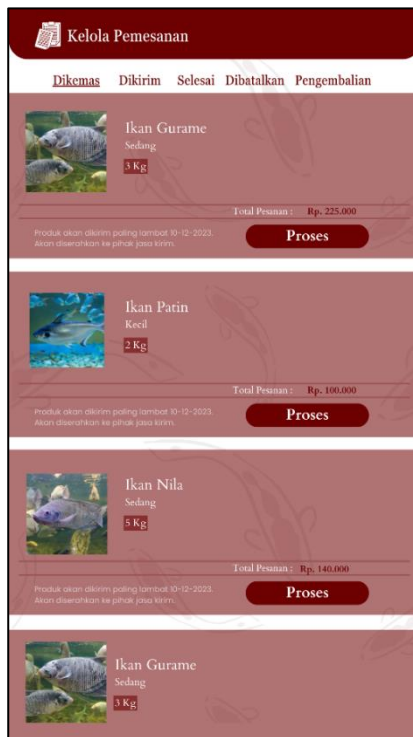


Gambar 18. Sub Menu

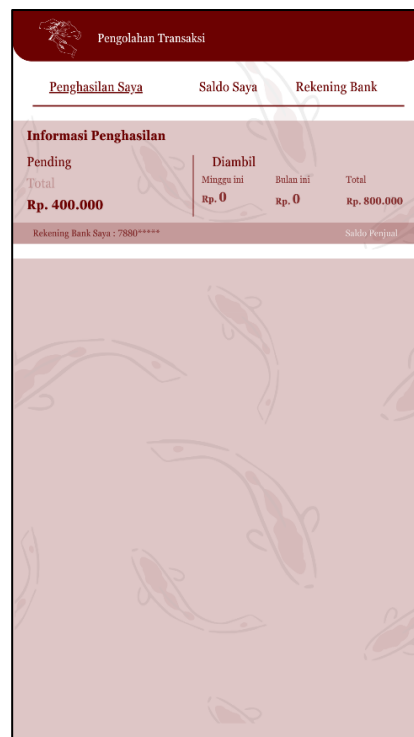
Interface pada gambar 16 menampilkan dashboard awal ketika berhasil login, sedangkan gambar 17 memuat menu menu yang ada dalam keranjang yang akan nantinya user bisa memilih dan memasukkannya ke dalam daftar belanja. Pada gambar 18 memuat sub menu yang akan dibutuhkan oleh user, dengan memuat kelola pemesanan sampai pengelolaan transaksi.



Gambar 19. Menu Laporan



Gambar 20. Menu Kelola Pemesanan



Gambar 22. Pengolahan Transaksi

Gambar 19 memuat laporan, termasuk laporan data pelanggan yang pernah melakukan registrasi, data pengguna, data pemesanan dari yang pernah dilakukan oleh user, serta data transaksi penjualan, ketika memilih menu transaksi maka akan mengarah ke gambar 22 yang merincikan total transaksi

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem e-commerce penjualan ikan menjadi suatu keharusan seiring dengan kemajuan teknologi dan transformasi digital. Adopsi teknologi e-commerce membuka peluang untuk memperluas pasar, mengoptimalkan rantai pasok, dan meningkatkan aksesibilitas bagi pelaku usaha dan konsumen. Pentingnya sistem e-commerce juga tergambar dalam peningkatan efisiensi, eliminasi potensi kesalahan, serta kemudahan dalam manajemen stok dan pelaporan penjualan ikan.

Secara umum, pada sistem e-commerce dalam penjualan ikan ini terdapat implementasi yang sangat penting sebagai solusi inovatif yang dapat meningkatkan efisiensi dan keterjangkauan dalam sebuah industri perikanan. Dengan melalui pengenalan platform e-commerce khusus penjualan ikan, pelaku bisnis dapat merasakan manfaat yang signifikan, mulai dari ekspansi pasar hingga peningkatan visibilitas produk. Maka penelitian ini dapat menghasilkan wawasan yang berharga untuk memandu perkembangan yang lebih lanjut dalam meningkatkan rantai pasok ikan, mendorong pertumbuhan ekonomi di sektor perikanan serta dapat memberikan kontribusi positif terhadap perekonomian secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Biaga, D. R. (2022). Perancangan Dan Pengembangan E-Commerce Penjualan Ikan Teri Sibolga. *Jurnal Multimedia Dan Teknologi Informasi (Jatilima)*, 4(02), 65–74.
- Fitrianingsih, N., & Fitriati, I. (2024). Design Of An Expert System To Diagnose Diseases In Onion Plants Using The Web-Based Dempster Shafer Method. *Engineering: Journal of Mechatronics and Education*, 1(1), 28–35.
- Fitriati, I., & Ghazali, M. (2019). Almihjam Expert System Menggunakan Logika Fuzzy Fordward Chaining Untuk Penentuan Titik Bekam Basah. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 9(1), 52–58.
- Handayani, S. (2018). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis e-commerce studi kasus toko kun jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189.
- Hidayad, A., Fitriati, I., Ghazali, M., & Muliansani, M. (2020). *Developing Mind Mapping Model With Multimedia Evaluation Based for Research Methodology Module*. 465(Access 2019), 170–173. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.043>
- Pradana, M. (2015). Klasifikasi jenis-jenis bisnis e-commerce di Indonesia. *Neo-Bis*, 9(2), 32–40.
- Prahastyo, A. B., Triayudi, A., & Rahman, B. (2023). E-Commerce Produk Hasil Pertanian Berbasis Web dengan Metode Agile Software Development. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 1334–1339.
- Prasetyo, D. S., & Silfianti, W. (2023). Analisis Perbandingan Pengujian Manual Dan Automation Testing Pada Website E-Commerce. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 127–131.
- Pratiwi, F. D., Wulandari, A., & Astuti, R. P. (2021). The Scale-Up Produk Ikan Asin “Yulia Bahari” Berbasis E-Commerce. *Jurnal Abmas Negeri (JAGRI)*, 2(2), 52–60.
- Putra, W. A., Fitri, I., & Hidayatullah, D. (2022). Implementasi Waterfall dan Agile dalam Perancangan E-Commerce Alat Musik Berbasis Website. *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 6(1), 56–62.
- Sarwindah, S., & Yanuarti, E. (2020). Pengembangan Prototype Sistem E-Commerce pada Ajun Elektronik dengan Metode FAST. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(2), 281–288.
- Wijaya, C. F., Supriyati, E., & Listyorini, T. (2023). E-Marketplace Penjualan Ikan Cupang Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Berbasis Web. *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika Dan Bisnis Digital*, 2(1), 1–11.