

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN SUKU CADANG MOBIL BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: CV. EMHAKA AUTOPARTS JAKARTA)

ANDROID BASED APPLICATION DESIGN OF SALES OF CAR SPARE PARTS (CASE STUDY: CV. EMHAKA AUTOPARTS JAKARTA)

Helen Leonora¹, Jusia Amanda Ginting²

^{1,2}Program Studi Informatika/Fakultas Teknologi dan Design, Universitas Bunda Mulia
s32190079@student.ubm.ac.id, gintingjusia2@gmail.com

ABSTRACT

At CV. Emhaka Autoparts Jakarta, all sales processes are still done manually. Customers who want to purchase goods are required to come directly to CV. Emhaka Autoparts Jakarta to get the desired items. This sales process results in suboptimal sales data processing, leading to the possibility of errors in the generated sales reports. The absence of online marketing media is also a challenge for CV. Emhaka Autoparts Jakarta. The research method used in this study is the waterfall method. The author chose the waterfall method because it conducts research sequentially and in accordance with the specific case study used. The findings of this study indicate that the developed application underwent blackbox testing, which confirmed its suitability and seamless functionality. And through UAT (User Acceptance Testing) testing involving a number of respondents, the final result was 87.3%. Based on the responses of the participants, the findings of this study indicate that the Autoparts application developed aligns with the expectations and requirements of its users.

Keywords: Spare Parts, Sales, Blackbox, User Acceptance Testing, Flutter, Android Mobile.

ABSTRAK

Pada CV. Emhaka Autoparts Jakarta, semua proses penjualan masih dilakukan secara manual. Pelanggan yang hendak membeli barang masih diharuskan datang langsung ke CV. Emhaka Autoparts Jakarta untuk mendapatkan barang yang diinginkan. Proses penjualan ini menyebabkan pengolahan data penjualan menjadi kurang optimal, dengan demikian laporan penjualan yang diperoleh besar kemungkinan terjadinya kesalahan. Tidak adanya media pemasaran secara online juga merupakan tantangan bagi CV. Emhaka Autoparts Jakarta. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode waterfall. Penulis menggunakan metode waterfall karena metode ini melakukan penelitian secara berurutan dan sesuai dengan studi kasus yang digunakan. Hasil studi inipun membuktikan bahwasanya aplikasi yang telah dibuat telah diuji dengan menggunakan metode blackbox testing bahwa sistem yang dibuat sudah sesuai dan berjalan tanpa masalah. Dan melalui pengujian UAT (*User Acceptance Testing*) dengan melibatkan sejumlah responden, diperoleh hasil akhir sebesar 87,3%. Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan tanggapan responden menunjukkan bahwa pengguna setuju bahwa aplikasi Suku Cadang Mobil yang telah dibangun sesuai dengan harapan mereka.

Kata Kunci: Suku Cadang, Penjualan, Blackbox, User Acceptance Testing, Flutter, Android Mobile.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menyumbangkan dampak yang signifikan terhadap cara kita melakukan bisnis dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi telah menjadi pendorong utama dalam pertumbuhan e-commerce, yang merupakan proses jual beli produk dan layanan melalui internet. Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan e-commerce saat ini adalah akses internet

yang mudah dan peningkatan pengguna mobile (Al Kiramy et al., 2023; Paramita, 2023; Mahsusi et al., 2023).

CV. Emhaka Autoparts Jakarta merupakan perusahaan yang menjual berbagai jenis suku cadang mobil dari berbagai merek atau produsen. Untuk bisa bertahan dan berkembang di pasar yang kompetitif, suatu perusahaan harus memperhatikan dan meningkatkan proses penjualannya. Kegiatan penjualan memegang peranan penting bagi perusahaan yang beroperasi di industri suku

cadang, karena merupakan faktor penentu keberhasilan bisnis. Pengolahan data dari suatu informasi yang didapatkan dari hasil laporan penjualan pada penjualan suku cadang juga sangat penting karena mampu membantu manajemen didalam pengambilan keputusan yang optimal serta meningkatkan kinerja penjualan.

Pada CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta, semua proses penjualan masih dilakukan dengan manual. Pelanggan yang hendak membeli barang masih diharuskan datang langsung ke CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta untuk mendapatkan barang yang diinginkan. Proses penjualan yang digunakan mengarah pada pemrosesan data penjualan yang kurang optimal, sehingga meningkatkan kemungkinan kesalahan dalam laporan penjualan yang dihasilkan. Tidak adanya media pemasaran secara online juga merupakan tantangan bagi CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta. Saat ini, keberadaan media pemasaran online menjadi penting dalam bersaing di industri yang kompetitif. Kehadiran media pemasaran online juga mempermudah pelanggan dalam mencari informasi mengenai barang apa saja yang dijual oleh CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta, serta juga dapat lebih dikenal oleh banyak orang.

Berlandaskan penjelasan diatas dengan demikian dibutuhkan sebuah aplikasi penjualan yang mampu menciptakan peningkatan bagi kinerja sistem pada pengolahan data yang cepat dan tepat waktu untuk membantu CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta dalam mengambil keputusan bisnis yang tepat dari informasi yang didapatkan pada hasil laporan penjualan di tiap bulannya, seperti menentukan jenis dan jumlah stok suku cadang yang akan dijual, serta memperkirakan permintaan pasar. Harapan dari media pemasaran online pada CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta, adalah untuk dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses penjualan di CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta. Berangkat dari beberapa masalah yang sudah dipaparkan, dengan demikian dilaksanakan kajian studi

berjudul Perancangan Aplikasi Penjualan Suku Cadang Mobil Berbasis Android (Studi Kasus: CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka rumusan masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Semua proses penjualan masih dilakukan secara manual. Pelanggan yang ingin membeli barang masih diharuskan datang langsung ke CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta untuk mendapatkan barang yang diinginkan.
2. Lamanya dalam pembuatan laporan penjualan serta rentan terjadinya kesalahan dalam pembuatan dan melakukan Analisa pada laporan penjualan di CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta .

Tujuan dan Manfaat

Tujuan dilaksanakannya kajian studi ini yakni berupaya memberikan jawaban dan solusi dari permasalahan diatas, diantaranya:

1. Untuk membangun sebuah aplikasi penjualan suku cadang mobil pada CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta agar pembeli tidak perlu datang lagi ke lokasi.
2. Untuk mengoptimalkan proses bisnis dan meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi pada aplikasi penjualan suku cadang mobil pada CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta.
3. Untuk menangani ringkasan laporan penjualan barang pada aplikasi penjualan suku cadang mobil pada CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta agar tidak terjadi kesalahan.

Terdapat kegunaan yang didapat melalui dilaksanakannya kajian studi ini diantaranya :

1. Membantu pelanggan pada CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta supaya tidak perlu repot-repot datang ke toko fisik untuk melakukan pembelian produk.
2. Membantu Pihak CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta dalam

mengoptimalkan proses bisnis dan meningkatkan efisiensi penjualan yang ada

Landasan Teori

A. Android

Android adalah sistem operasi perangkat seluler berbasis Linux yang terdiri dari sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Android menawarkan platform yang dapat diakses untuk pengembangan aplikasi (Nur Azis et al., 2020).

Didirikan oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White pada bulan Oktober 2003 di Palo Alto, California dengan nama bisnis Android Inc., Google membeli Android pada tahun 2005. Android memberikan pengembang akses ke platform untuk membuat dan merancang aplikasi yang disesuaikan dengan preferensi mereka. Android memiliki karakteristik utama sebagai berikut:

1. Terbuka: Android merupakan platform yang sepenuhnya terbuka, memungkinkan aplikasi untuk memanfaatkan fungsi inti perangkat seperti panggilan telepon, pesan teks, dan kamera. Android juga menggunakan mesin virtual yang dioptimalkan untuk sumber daya perangkat keras dan memori, serta dapat diperluas secara bebas untuk mengadopsi teknologi baru.
2. Keseragaman: Semua aplikasi dalam Android memiliki akses yang sama terhadap kemampuan perangkat, baik itu aplikasi utama bawaan maupun aplikasi pihak ketiga. Hal ini memberikan keseragaman dalam menyediakan layanan dan aplikasi yang luas kepada pengguna.
3. Memecahkan hambatan: Android memungkinkan pengembang untuk memecahkan hambatan dalam membangun aplikasi yang inovatif. Misalnya, informasi dari web dapat digabungkan dengan data perangkat seperti kontak, kalender, dan lokasi pengguna.
4. Pengembangan cepat dan mudah: Android menyediakan akses luas kepada

pengembang untuk menggunakan library dan alat yang diperlukan dalam membangun aplikasi dengan lebih baik. Android juga menyediakan beragam alat yang membantu meningkatkan produktivitas pengembang. Google membangun Android secara terbuka, tanpa biaya lisensi, dan memungkinkan pengembang untuk membangun aplikasi tanpa batasan. Android Software Development Kit (SDK) menyediakan alat dan Application Programming Interface (API) yang diperlukan untuk memulai pengembangan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Java (Google Inc.).

B. Flutter

Flutter adalah SDK (Software Development Kit) dari Google untuk mengembangkan aplikasi mobile. Dengan Flutter, aplikasi dapat dibuat dengan performa tinggi dan dapat dipublikasikan untuk Android dan iOS menggunakan codebase tunggal. Flutter menggunakan bahasa pemrograman Dart yang mudah dipelajari, terutama jika Anda sudah terbiasa dengan Java atau Javascript. Selain itu, Flutter menyediakan kerangka kerja reactive-functional, mesin render 2D, widget siap pakai, dan berbagai alat pengembangan yang membantu dalam membuat aplikasi (Puspita Sari & Rahmayuda, 2022).

C. Dart

Dart merupakan bahasa pemrograman yang bersifat open source. Dart merupakan bahasa pemrograman yang menggunakan konsep berorientasi objek dengan sintaks gaya. Hal tersebut mendukung konsep pemrograman seperti antarmuka, class, tidak seperti bahasa pemrograman lainnya, Dart tidak mendukung array. Dart dapat mereplikasi struktur data seperti array, generic dan pengetikan opsional (Puspita Sari & Rahmayuda, 2022).

D. Pub.dev

Pub.dev adalah situs web yang digunakan untuk mengelola dan mempublikasikan paket-paket (libraries) yang ditulis dalam bahasa pemrograman Dart. Dart adalah bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Google, dan pub.dev adalah tempat utama di mana para pengembang dapat mencari, mengunggah, dan membagikan paket-paket Dart yang dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi Flutter dan Dart (Puspita Sari & Rahmayuda, 2022). Pada pub.dev, pengembang dapat menemukan berbagai paket yang berguna untuk mengatasi berbagai kebutuhan dalam pengembangan aplikasi. Paket-paket ini mencakup berbagai fungsi, seperti pengolahan data, pengaturan tampilan, interaksi dengan API, manajemen state, dan banyak lagi. Pengembang dapat melihat dokumentasi, versi paket, dan mengunduh paket yang mereka butuhkan untuk digunakan dalam proyek mereka. Selain itu, pub.dev juga merupakan sumber daya yang penting untuk komunitas Dart dan Flutter.

E. API

API, kependekan dari Application Programming Interface merupakan software interface berisi kumpulan dari instruksi yang menjelaskan bagaimana sebuah software bisa berinteraksi dengan software yang lain, ini semua disimpan dalam sebuah bentuk library. Penjelasan tersebut dapat dianalogikan dalam membangun rumah. Orang akan memakai kontraktor yang bisa menangani setiap bagian berbeda. Nah, rumah merupakan gambaran dari software atau aplikasi yang akan dibuat, sedangkan kontraktor merupakan gambaran API yang melakukan fungsi tertentu (Akmal & Dasaprawira, 2022).

Adapun API yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. **RajaOngkir** adalah situs dan web service (API) yang menyediakan informasi ongkos kirim dari berbagai kurir di Indonesia. RajaOngkir menyediakan API ongkos kirim untuk

pengembangan aplikasi di berbagai platform (Nanang H, 2020).

2. **Xendit** adalah perusahaan Payment Gateway di Indonesia. Xendit menyediakan berbagai fitur penerimaan pembayaran, termasuk virtual account, kartu kredit, retail outlet, dompet elektronik, dan uang elektronik. Xendit memungkinkan bisnis menerima pembayaran melalui metode yang beragam (Nanang H, 2020).

F. PostgreSQL

PostgreSQL adalah sebuah basis data yang dapat digunakan secara bebas menurut perjanjian lisensi BSD. Perangkat lunak ini merupakan salah satu basis data yang paling banyak digunakan saat ini, selain MySQL dan Oracle. PostgreSQL menyediakan banyak fitur yang berguna untuk berbagai keperluan basis data. (Handayani et al., 2020).

G. Supabase

Supabase adalah alternatif open-source untuk Firebase yang menyediakan Backend sebagai Layanan untuk aplikasi. Mudah digunakan dan kompatibel dengan berbagai kerangka kerja. Supabase dianggap sebagai pengganti *open-source* untuk *firebase* dan dapat digunakan sebagai platform hosting. Mendaftar dan menggunakan Supabase tanpa perlu menginstal apa pun. Selain itu, juga dapat melakukan hosting sendiri dan membangun server sendiri. Supabase adalah layanan *backend* dengan sumber kode terbuka dan memiliki 4 fitur utama: basis data relasional, penyimpanan berkas, otentikasi pihak ketiga, dan API yang dihasilkan secara otomatis (Puspita Sari & Rahmayuda, 2022).

H. GetX

GetX adalah library state management untuk Flutter yang fokus pada performa dan konsumsi resource minimum. Dibandingkan dengan provider, GetX lebih mudah digunakan karena tidak memerlukan pembuatan class khusus untuk state

management. GetX memiliki 3 prinsip dasar (Rod Brown, 2020) :

1. **Performa:** GetX tidak menggunakan Stream atau ChangeNotifier, sehingga fokus pada performa dan penggunaan resource yang efisien.
2. **Produktivitas:** GetX menyediakan sintaks yang mudah dan nyaman, menghemat waktu dalam pengembangan. Resource dihapus secara otomatis ketika tidak digunakan, namun bisa disimpan secara eksplisit jika diperlukan.

Organisasi: GetX memisahkan View, Presentation Logic, Business Logic, Dependency Injection, dan Navigasi, mengurangi ketergantungan pada widget tree dan menyediakan pemisahan yang jelas antara logika presentasi dan logika bisnis. GetX juga menyediakan fitur dependency injection sendiri dan pemisahan yang menyeluruh dalam lapisan data (Handayani et al., 2020)

METODE

A. Requirement Analysis

Requirement analysis atau analisis kebutuhan sistem adalah tahap awal saat menentukan apa saja yang diperlukan untuk merancang suatu sistem supaya sistem tersebut bisa beroperasi secara maksimal. Analisis kebutuhan sistem terbagi menjadi analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

Kebutuhan fungsional merupakan rangkaian kebutuhan yang memiliki keterkaitan dengan sistem. Adapun kebutuhan fungsionalitas sistem dalam penelitian ini dijelaskan seperti berikut :

1. Sistem dapat melaksanakan pendaftaran dan login.
2. Sistem dapat melaksanakan pengelolaan barang.
3. Sistem dapat melaksanakan penjualan barang.
4. Sistem dapat melaksanakan cek ongkir menggunakan API raja ongkir.
5. Sistem dapat melaksanakan pembayaran virtual menggunakan API Xendit.

6. Sistem dapat melaksanakan pembuatan laporan penjualan.
7. Sistem menggunakan *database postgresql*.

Kebutuhan non fungsional merupakan jenis kebutuhan yang secara tidak langsung terkait dengan sistem yang berupa spesifikasi pendukung perangkat keras dan perangkat lunak untuk bisa mengembangkan aplikasi ini yang akan di jabarkan pada table 1 dan table 2.

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras

No	Nama Hardware	Keterangan
1	Laptop	AMD Ryzen 3 3250U with Radeon Graphics
		RAM 12 GB
		SATA SSD 256 GB

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Lunak

No	Nama Software	Keterangan
1	Operating System	Windows 11 Home Single Language
2	Code Editor	Visual Studio Code
3	Framework	Flutter
4	Programming Language	Dart
5	Emulator	Pixel 2 XL API 30
6	Database	PostgreSQL
7	ERD	Draw.io
8	UML	Draw.io

B. Design

1. Perancangan Database

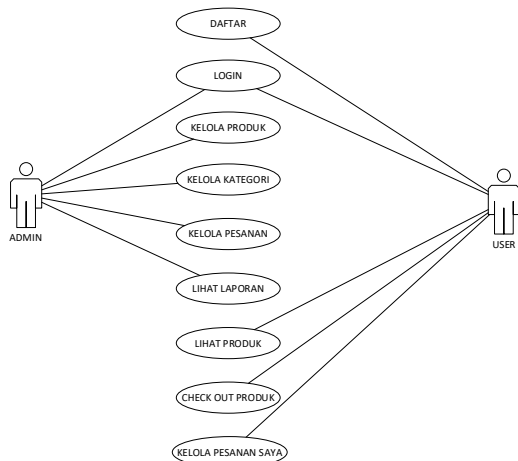
Berikut ini merupakan perancangan database yang terdiri dari entity relationship diagram seperti berikut.



Gambar 1. Entity Relationship Diagram

2. Perancangan Sistem

Berikut ini merupakan perancangan sistem pada penelitian yang menggunakan Usecase Diagram.

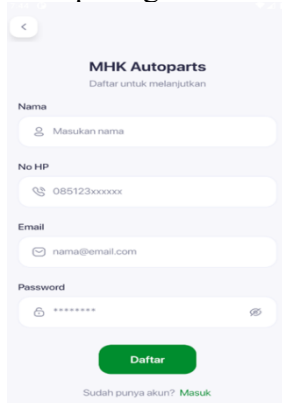


Gambar 2. Usecase Diagram

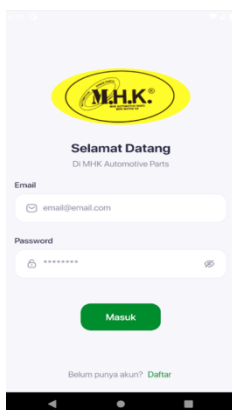
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Development

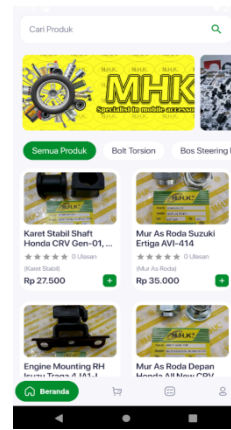
Dibawah ini merupakan hasil implementasi dari sistem yang sudah dibuat akan dijelaskan pada gambar berikut :



Gambar 3. Tampilan Daftar



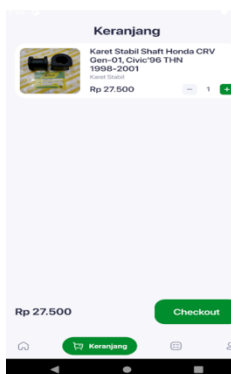
Gambar 4. Tampilan Login



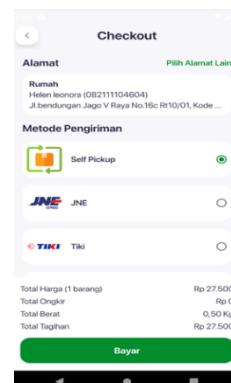
Gambar 5. Tampilan Beranda User



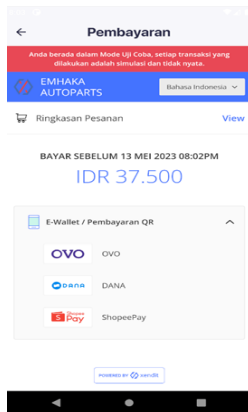
Gambar 6. Tampilan Detail Produk User



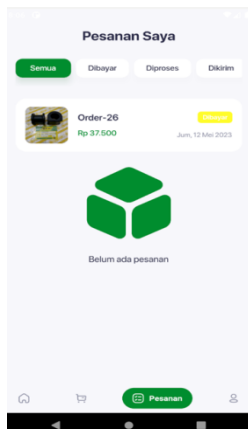
Gambar 7. Tampilan Keranjang User



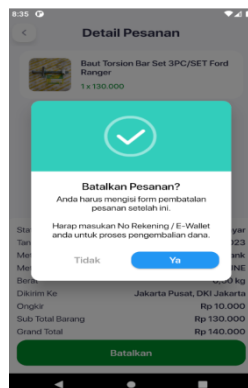
Gambar 8. Tampilan Checkout User



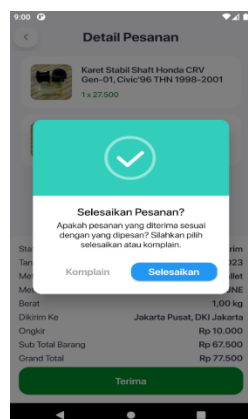
Gambar 9. Tampilan Pembayaran User



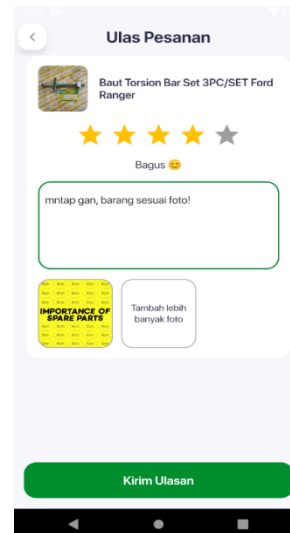
Gambar 10. Tampilan Pesanan User



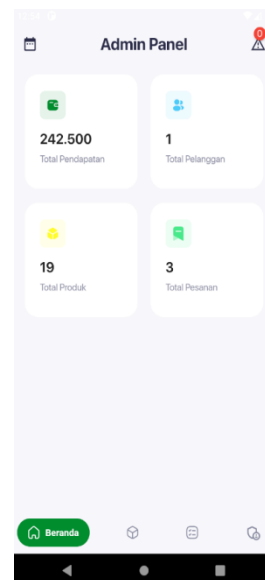
Gambar 11. Fitur Batalan Pesanan



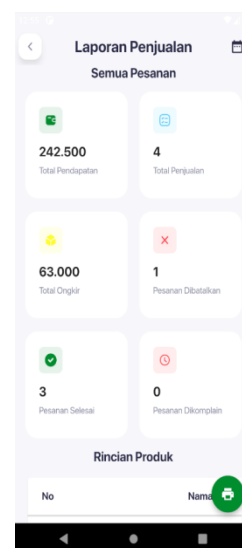
Gambar 12. Fitur Selesaikan Pesanan



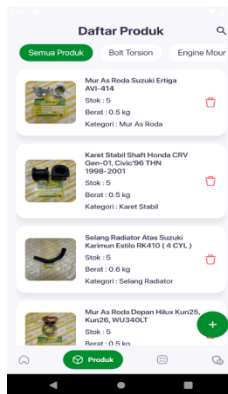
Gambar 13. Fitur Ulasan Produk



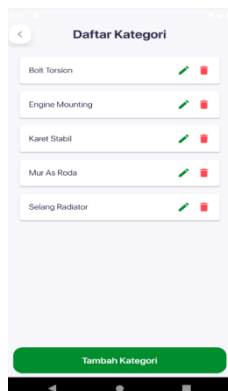
Gambar 14. Tampilan Beranda Admin



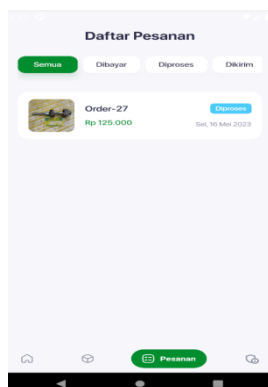
Gambar 15. Tampilan Laporan Penjualan Admin



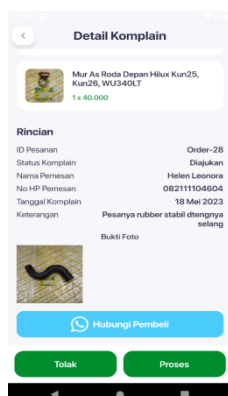
Gambar 16. Tampilan Produk Admin



Gambar 17. Tampilan Kategori Admin



Gambar 18. Tampilan Status Pesanan Admin



Gambar 19. Detail Pesanan Komplain Admin

B. Testing

Pengujian UAT adalah metode evaluasi standar yang menggunakan penggunaan kuesioner untuk menilai kinerja sistem secara objektif. Melalui pemberian kuesioner, penilaian dapat dilakukan mengenai keefektifan sistem yang sedang dikembangkan dalam memenuhi kebutuhan dan persyaratan pengguna. Data yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis secara statistik untuk memperoleh kesimpulan mengenai evaluasi yang menggunakan skala Likert. Kuesioner ini diisi oleh 45 responden dengan menggunakan lima pilihan jawaban seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Skala Likert

Variabel	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netra / Tidak Berpendapat (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Keterangan hasil kuesioner

1. Proses pendaftaran dan login pada aplikasi ini berjalan lancar?
Mendapatkan hasil = 87,1%
2. Fitur pencarian produk dalam aplikasi ini mudah digunakan dan memberikan hasil yang akurat?
Mendapatkan hasil = 91,1%
3. Saya merasa nyaman dan mudah melakukan proses pembelian suku cadang melalui aplikasi ini ?
Mendapatkan hasil = 87,5%
4. Proses pembelian dan pembayaran dalam aplikasi ini berjalan lancar dan mudah diikuti?
Mendapatkan hasil = 87,1%
5. Desain tata letak dalam aplikasi ini membuat saya mudah menemukan informasi yang saya butuhkan.?
Mendapatkan hasil = 85,3%
6. Informasi yang ditampilkan dalam aplikasi ini relevan dengan produk suku cadang mobil yang ditawarkan?
Mendapatkan hasil = 83,1%
7. Fitur pemberi ulasan produk berjalan dengan lancar ?
Mendapatkan hasil = 88,4%

8. Fitur ulasan produk membantu Anda dalam menentukan kepercayaan terhadap suku cadang yang ditawarkan di aplikasi ini?
Mendapatkan hasil = 81,7 %
9. User interface pada aplikasi penjualan suku cadang mobil ini menarik ?
Mendapatkan hasil = 89,7%
10. Desain interface pengguna pada aplikasi ini konsisten dan mudah dipahami?
Mendapatkan hasil = 88,4%
11. Warna, font, dan elemen visual yang digunakan dalam aplikasi ini membuatnya mudah dibaca dan dinavigasi.?
Mendapatkan hasil = 88,8%
12. Semua ikon yang digunakan jelas dan memudahkan saya dalam mengidentifikasi fitur atau fungsi tertentu dalam aplikasi ini.?
Mendapatkan hasil = 86,6%
13. Saya akan merekomendasikan aplikasi penjualan suku cadang mobil ini kepada teman atau kolega saya.?
Mendapatkan hasil = 90,2 %

Adapun total keseluruhannya adalah:

$$= \frac{(87,1+91,1+87,5+87,1+85,3+83,1+88,4+81,7+89,7+88,4+88,8+86,6+90,2)}{13} = 87,3\%$$

Jadi total keseluruhan kuesioner yang dibuat mendapatkan hasil akhir 87,3% yang berarti dapat disimpulkan responden setuju bahwa aplikasi Suku cadang Mobil yang dibangun sesuai dengan yang kebutuhan pengguna.

SIMPULAN

Berlandaskan hasil studi yang sudah dilaksanakan, sehingga bisa ditarik kesimpulannya yakni.

1. Pada kajian studi ini telah berhasil membangun sebuah aplikasi penjualan suku cadang mobil pada CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta agar pembeli tidak perlu datang lagi ke lokasi.
2. Pada penelitian ini telah membuat aplikasi penjualan suku cadang untuk mengoptimalkan proses bisnis dan meningkatkan efisiensi dalam

melakukan transaksi pada aplikasi penjualan suku cadang mobil pada CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta

3. Pada penelitian ini telah membuat aplikasi penjualan suku cadang untuk menangani rekap penjualan barang pada aplikasi penjualan suku cadang mobil pada CV. Emhaka *Autoparts* Jakarta agar tidak terjadi kesalahan.
4. Hasil studi ini yakni aplikasi yang sudah dirancang telah diuji dengan menggunakan metode *blackbox testing* bahwa sistem yang dibuat sudah sesuai dan berjalan tanpa masalah. Dan melalui pengujian UAT (*User Acceptance Testing*) dengan melibatkan sejumlah responden, diperoleh hasil akhir sebesar 87,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengguna setuju bahwa aplikasi Suku Cadang Mobil yang telah dibangun sesuai dengan harapan dan kebutuhan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, N. K., & Dasaprawira, M. N. (2022). Rancang Bangun Application Programming Interface (Api) Menggunakan Gaya Arsitektur GraphQL Untuk Pembuatan Sistem Informasi Pendataan Anggota Unit Kegiatan Mahasiswa (Ukm) Studi Kasus Ukm Starlabs. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi*. <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- Al Kiramy, R., Halim, F. R., Oktoriani, D., Vernia, S., Erlangga, D., & Hamzah, M. L. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengumuman Kelulusan Siswa Berbasis Web Menggunakan Metode Agile. *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(2), 67-81.
- Handayani, T., Gunawan, I., & Taufiq, R. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Restoran Bukit Randu Bandara). *Jurnal Sitech : Sistem*

Informasi Dan Teknologi, 3(1), 21–28.

<https://doi.org/10.24176/Sitech.V3i1.4837>

- Mahsusi, M., Hudaa, S., Nuryani, N., Bahtiar, A., & Subuki, M. (2023). Integrated Application-Based Digital Learning Technology in Successful Learning Activities During the Pandemic. *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)*, 4(2), 633–643. <https://doi.org/10.37385/jaets.v4i2.1449>
- Nanang H. (2020). Sistem Pemesanan Grosir Sembako Berbasis Web Pada Toko Indra Jakarta Timur. *Jurnal Esensi Infokom*, 4(1).
- Nur Azis, Gali Pribadi, & Manda Savitrie Nurcahya. (2020). Analisa Dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ikra-Ith Informatika*, 4.
- Paramita, A. S. (2023). Social Commerce Purchase Intention Factors in Developing Countries : A systematic literature review . *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)*, 4(2), 847–854. <https://doi.org/10.37385/jaets.v4i2.1585>
- Puspita Sari, R., & Rahmayuda, S. (2022). Implementasi Framework Flutter Pada Sistem Informasi Perpustakaan Masjid (Studi Kasus: Masjid Di Kota Pontianak). *Jurnal Komputer Dan Aplikasi*.
- Rod Brown. (2020). *Dynamic Themes In 3 Lines Using Getxtm*. <https://github.com/Jonataslaw/Getx/blob/master/Readme.Id-Id.Md>.