

Perancangan Sistem Informasi berbasis Website untuk Sosial Commerce Runkad (Ruang Karya Digital)

Siti Marlina¹, Waeisul Bismi^{2*}, Alviandi Agustin³, Muhammad Kiki Bagus Virmansa⁴,
Sulaiman Faqih⁵

¹ Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

^{2*} Program Studi Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika

^{3,4,5} Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

*Email: waeisul.wbn@bsi.ac.id

Abstrak

Dalam era globalisasi dan digitalisasi, teknologi informasi telah menjadi komponen vital dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor perdagangan. Sosial commerce, yang menggabungkan media sosial dalam jual beli online, menjadi inovasi penting yang membangun interaksi antara penjual dan pembeli, memberikan peluang besar bagi UKM untuk meningkatkan daya saing dan memperluas pasar mereka. UKM, yang memainkan peran strategis dalam perekonomian Indonesia, sering menghadapi tantangan seperti keterbatasan akses pasar, sumber daya, dan pengetahuan teknologi. Teknologi informasi melalui platform sosial commerce dapat menjadi solusi untuk tantangan ini. Penelitian ini merancang sistem informasi berbasis website untuk sosial commerce Runkad (Ruang Karya Digital) guna memenuhi kebutuhan spesifik UKM dan konsumen. Pendekatan komprehensif melalui tahapan SDLC (System Development Life Cycle) yang meliputi perencanaan, analisis kebutuhan, desain, pengembangan, pengujian, dan implementasi, memastikan sistem memenuhi kebutuhan fungsional dengan kinerja optimal, keamanan tinggi, dan skalabilitas baik. Penggunaan teknologi web modern dan desain yang user-centric menjadi kunci keberhasilan. Hasil penelitian mencakup desain ERD, use case diagram, dan activity diagram yang mendokumentasikan alur kerja sistem. Implementasi sistem menunjukkan pengguna dapat dengan mudah mengakses fitur website seperti login, registrasi, dan pengelolaan profil serta transaksi. Pengujian memastikan semua fitur berfungsi dengan baik tanpa bug yang mengganggu.

Kata kunci: Perancangan, Sistem Informasi, Website.

Abstract

In the era of globalization and digitalization, information technology has become a vital component in various aspects of life, including the trade sector. Social commerce, which integrates social media into online buying and selling, has become an important innovation that builds interactions between sellers and buyers, providing significant opportunities for SMEs to enhance their competitiveness and expand their market reach. SMEs, which play a strategic role in Indonesia's economy, often face challenges such as limited market access, resources, and technological knowledge. Information technology through social commerce platforms can be a solution to these challenges. This research designs a web-based information system for social commerce Runkad (Ruang Karya Digital) to meet the specific needs of SMEs and consumers. A comprehensive approach through the stages of the System Development Life Cycle (SDLC), which includes planning, needs analysis, design, development, testing, and implementation, ensures that the system meets functional requirements with optimal performance, high security, and good scalability. The use of modern web technologies and user-centric design principles is key to success. The research results include the design of ERD, use case diagrams, and activity diagrams that document the system's workflow. The system implementation shows that users can easily access website features such as login, registration, profile management, and transactions. Testing ensures that all features function well without disruptive bugs.

Keywords : Design, Information Systems, Websites.

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan digitalisasi yang semakin pesat, teknologi informasi telah menjadi komponen vital dalam mendukung

berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam sektor perdagangan (Nurussofiah *et al.*, 2022). Perkembangan teknologi ini melahirkan konsep sosial commerce, yang merupakan

evolusi dari e-commerce. Sosial commerce menggabungkan unsur-unsur media sosial dalam proses jual beli online, sehingga tidak hanya memfasilitasi transaksi, tetapi juga membangun interaksi yang lebih intens antara penjual dan pembeli (Rahmadiane and Utami, 2022). Hal ini memberikan peluang besar bagi pelaku usaha kecil dan menengah (UKM) untuk meningkatkan daya saing dan memperluas jangkauan pasar mereka.

UKM memiliki peran strategis dalam perekonomian Indonesia, berkontribusi signifikan terhadap penciptaan lapangan kerja dan produk domestik bruto (PDB) (Novitasari, 2022). Namun, UKM sering menghadapi berbagai tantangan seperti keterbatasan akses pasar, sumber daya, dan pengetahuan teknologi. Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi, khususnya melalui platform sosial commerce yang dirancang untuk mendukung operasional bisnis secara efisien dan efektif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem informasi berbasis website yang dapat mengakomodasi kebutuhan spesifik UKM dan konsumen dalam ekosistem sosial commerce. Rungkad (Ruang Karya Digital) merupakan inisiatif yang bertujuan untuk menciptakan platform sosial commerce yang terintegrasi dan user-friendly. Rungkad mewakili tempat di mana ide-ide dan kreativitas digital disusun, diwujudkan dan memungkinkan UKM untuk lebih mudah mengelola bisnis, berinteraksi dengan konsumen.

Sistem informasi berbasis website untuk Rungkad diharapkan mampu menyediakan berbagai fitur seperti manajemen produk, pengelolaan pesanan, sistem pembayaran, serta fitur-fitur interaksi sosial yang mendukung kolaborasi dan komunikasi antara pengguna. Dalam perancangan sistem informasi ini, diperlukan pendekatan yang komprehensif dan metodologis untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga memiliki kinerja yang optimal, keamanan yang tinggi, serta skalabilitas yang baik. Penggunaan teknologi web modern dan prinsip-prinsip desain yang user-centric akan menjadi kunci keberhasilan dalam pengembangan sistem ini.

Penelitian ini akan berfokus pada bagaimana merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis website untuk sosial

commerce Rungkad, dengan tujuan untuk memberikan solusi yang inovatif dan praktis bagi UKM dalam menjalankan bisnis mereka. Penelitian ini juga akan mengkaji berbagai faktor yang mempengaruhi implementasi dan penerimaan sistem oleh pengguna akhir, sehingga dapat memberikan rekomendasi yang tepat untuk pengembangan dan pengelolaan sistem informasi sosial commerce di masa depan. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam mendukung transformasi digital UKM di Indonesia.

TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji sosial commerce dari berbagai perspektif, seperti dampaknya terhadap minat beli (Biantoro, 2022) atau perannya bagi UKM (Rahmadiane and Utami, 2022) dan faktor-faktor yang mempengaruhi niat pembelian (Sillia and Ishak, 2023). Namun, penelitian-penelitian tersebut lebih berfokus pada analisis konseptual atau pemasaran tanpa menyertakan pengembangan sistem secara teknis. Studi lain seperti (Fauziyah and Sugiarti, 2022) dan membahas perancangan sistem informasi berbasis web, tetapi tidak spesifik untuk sosial commerce atau kebutuhan UKM.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis website untuk sosial commerce Rungkad menggunakan pendekatan SDLC yang komprehensif. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, sistem ini mengintegrasikan fitur bisnis (manajemen produk, transaksi) dan interaksi sosial (komentar, like) dengan teknologi modern seperti ReactJS dan PHP-MySQL, serta desain yang berpusat pada pengguna. Fokus pada kebutuhan spesifik UKM di Indonesia juga menjadi pembeda utama, memberikan solusi praktis sekaligus kontribusi akademis dalam bidang sistem informasi dan sosial commerce.

Dalam perancangan sistem informasi ini, peneliti menyimpulkan beberapa hal yang mendasar dalam tinjauan pustaka sebagai berikut.

1. Konsep Sosial Commerce

Sosial commerce adalah bentuk evolusi dari e-commerce yang mengintegrasikan elemen-elemen media sosial dalam proses

transaksi online (Bintoro *et al.*, 2022). Sosial *commerce* memanfaatkan interaksi sosial untuk mendukung aktivitas jual beli, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan kepercayaan konsumen. Contoh sosial *commerce* seperti facebook dan instagram memiliki beberapa fitur termasuk ulasan produk, rekomendasi dari teman, dan berbagi informasi produk di platform media sosial. Integrasi ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belanja yang lebih personal dan interaktif.

2. Peran TI dalam Pengembangan UKM

Teknologi informasi (TI) memainkan peran penting dalam mengoptimalkan operasional dan memperluas jangkauan pasar UKM (Noverdiansyah *et al.*, 2022). Adopsi TI dapat meningkatkan efisiensi bisnis, mengurangi biaya operasional, dan membuka akses ke pasar global. Sistem informasi yang efektif memungkinkan UKM untuk mengelola inventaris, mengatur pesanan, dan berinteraksi dengan pelanggan secara lebih efisien. Dalam konteks sosial *commerce*, TI membantu UKM untuk memanfaatkan potensi media sosial dalam strategi pemasaran dan penjualan mereka.

3. Perancangan Sistem Informasi

Pengembangan sistem informasi tidak terlepas dari *System Development Life Cycle (SDLC)* merupakan metode untuk mengembangkan information system. Sistem informasi berbasis web adalah sebuah fasilitas dalam sistem komputerisasi yang dilengkapi fitur dan dirancang (design) sedemikian rupa untuk kebutuhan penginputan data tertentu, dengan tujuan untuk mempermudah, mempercepat, dan akurat pengolahan data (Fauziyah and Sugiarti, 2022).

4. Teknologi Web Modern

Website adalah kumpulan komponen yang terdiri dari text, image, sound dan animation merupakan media informasi yang menarik dan diminati digunakan sebagai media berbagai informasi. Teknologi situs website memproses data menjadi informasi dengan identifikasi, mengumpulkan, mengelola, dan menyediakan dapat diakses bersama (Risaldy and Hardinata, 2023). Teknologi web terus berkembang dengan hadirnya berbagai alat dan framework yang mempermudah pengembangan aplikasi web yang dinamis dan aman. HTML5, CSS3, dan JavaScript adalah teknologi dasar

yang digunakan untuk membangun antarmuka pengguna yang interaktif.

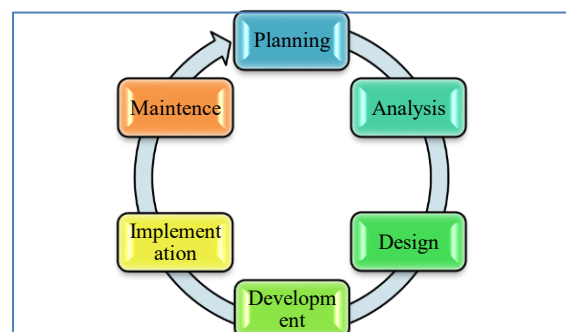
5. Studi Kasus Implementasi Sistem Informasi Sosial Commerce

Studi kasus implementasi sistem informasi sosial *commerce* memberikan wawasan tentang praktik terbaik dan tantangan yang mungkin dihadapi. Implementasi sosial *commerce* menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan dukungan sosial memainkan peran penting dalam keberhasilan platform sosial *commerce*. Studi kasus ini juga menyoroti pentingnya user experience (UX) dan user interface (UI) dalam menarik dan mempertahankan pengguna (Sillia and Ishak, 2023).

Dengan memahami literatur yang ada, penelitian ini akan mengaplikasikan konsep-konsep dan metodologi yang telah terbukti efektif untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis website untuk sosial *commerce* Rungkad, yang diharapkan dapat membantu UKM dalam meningkatkan daya saing dan efisiensi bisnis mereka.

METODE PENELITIAN

Pada Gambar 1 merupakan alur metode yang digunakan dalam penelitian dengan pendekatan *System Development Life Cycle (SDLC)* yang dibagi menjadi beberapa tahap utama.



Gambar 1. Alur Metode Penelitian

1. Perencanaan (Planning)

Tahap perencanaan adalah langkah awal di mana tujuan dan ruang lingkup proyek ditentukan. Dalam penelitian ini, perencanaan mencakup:

- Mengidentifikasi tujuan utama sistem sosial *commerce* Rungkad, seperti meningkatkan keterlibatan pelanggan, menyediakan

platform yang user-friendly bagi UKM, dan mengintegrasikan fitur-fitur sosial media.

- b. Melakukan analisis kelayakan untuk memastikan bahwa proyek ini dapat dilakukan dalam hal teknologi, ekonomi, dan sumber daya manusia.
- c. Menentukan jadwal proyek termasuk milestones dan deadline untuk setiap tahap SDLC.

2. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, menganalisis proses kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasi kebutuhan perangkat keras maupun perangkat lunak dalam perancangan sistem.

3. Desain (*Design*)

Dalam tahap ini mencakup pembuatan menggunakan *modeling* dengan *Unified Modeling Language (UML)* yang merupakan metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek (Ihramsyah, Yasin and Johan, 2023) serta untuk mendokumentasikan desain sistem, termasuk *Entity Relationship Diagram (ERD)* suatu pemodelan basis data yang digunakan untuk menghasilkan skema konseptual untuk jenis atau model data semantik sistem (Pardede *et al.*, 2021), kemudian *diagram use case* yang mendeskripsikan interaksi antara aktor satu atau banyak aktor dengan sistem yang akan dibuat (Bismi, Febriyani and Ramadhan, 2023), *diagram activity* yang memodelkan cara kerja sistem dalam sebuah proses atau jalur aktifitas (Putra *et al.*, 2022) dan Struktur naviagasi,

4. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan melibatkan *software visual studio code* untuk penulisan kode, *refactoring code* termasuk *debugging* (Agustini and Kurniawan, 2019) dan membangun sistem berdasarkan desain yang telah dibuat. Langkah-langkahnya meliputi:

- a. Pengembangan *Front-End*, Membangun antarmuka pengguna menggunakan *Hypertext Markup Language (HTML)* sebagai kerangka dasar dalam membangun halaman web (ZA and Hadiwinata, 2024), *Cascading Style Sheets (CSS)* digunakan untuk mengontrol tampilan dokumen yang

dibuat dalam bahahasa *markup* (Syam *et al.*, 2024), dan JavaScript untuk membuat halaman web menjadi interaktif, memeriksa atau memvalidasi konten formulir, mengubah Gambar, membuka jendela pop-up baru, dan menulis konten halaman dinamis (Novendri, 2019). Implementasi ReactJS untuk membuat antarmuka yang dinamis dan responsif.

- b. Pengembangan *Back-End*, Membangun logika server-side menggunakan PHP serta mengatur komunikasi dengan *Database Management System (DBMS)* yang berguna untuk melakukan proses pengaturan koleksi-koleksi struktur data (*database*) baik yang meliputi proses pembuatan atau proses pengelolaan database pada *MySQL* (Suci, Trimarsiah and Informatika JurnalInformatika dan Komputer, 2021).

5. Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap ini, sistem diimplementasikan kepada user tentang cara menggunakan sistem dengan efektif dan diuji memastikan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik dan tidak ada bug.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap pemeliharaan adalah fase berkelanjutan di mana sistem dipantau, diperbaiki, dan diperbarui sesuai kebutuhan. Ini melibatkan:

- a. Memantau kinerja sistem dan memastikan semuanya berjalan lancar.
- b. Memperbaiki bug atau masalah yang muncul setelah implementasi.
- c. Melakukan pembaharuan berkala untuk menambahkan fitur baru atau meningkatkan keamanan dan kinerja sistem.

Dengan mengikuti tahapan SDLC ini, penelitian "Perancangan Sistem Informasi berbasis Website Untuk Sosial commerce Runkad (Ruang Karya Digital)" dapat memastikan bahwa sistem yang dibangun memenuhi kebutuhan pengguna, efisien, aman, dan dapat diandalkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis

Dalam hasil analisis diperoleh kebutuhan perancangan perihal spesifikasi

perangkat keras yang digunakan terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras

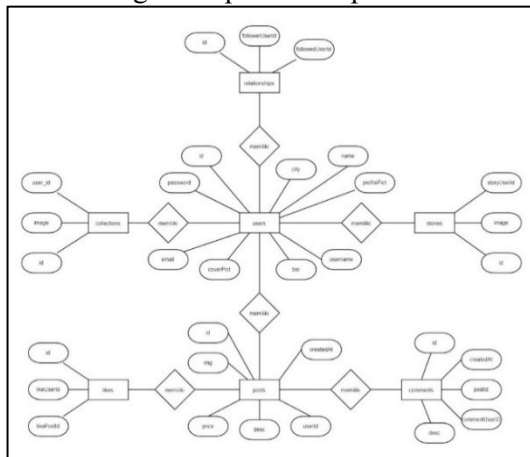
No.	Nama Hardware	Keterangan
1.	Processor	Intel Core I5
2.	Memory	4 GB DDR3
3.	SSD	1 Terabyte
4.	Layar	14 IPS, full HD

Dan kebutuhan sistem yang terbagi menjadi 2 kategori yaitu:

- Administrator, yang dapat mengelola konten website seperti menambah (*Create*), melihat (*read*), mengubah (*Update*) dan menghapus (*Delete*).
- User, yang dapat mendaftarkan akun, mengisi data, mengunggah/menginput data dan komunikasi maupun transaksi.

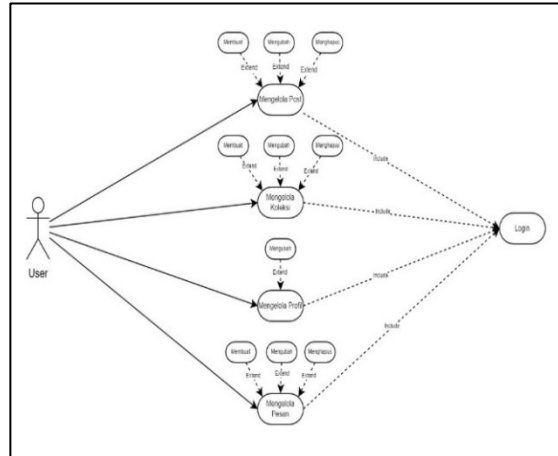
2. Hasil Desain

Dalam perancangan desain ERD pada website Rungkad dapat dilihat pada Gambar 2.

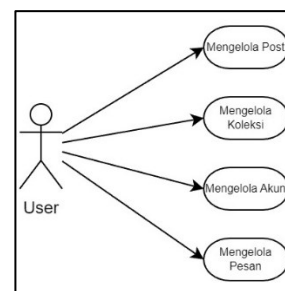


Gambar 2. Desain ERD

Adapun hasil desain *Diagram Use Case* digolong menjadi 2 yaitu, *use case diagram fish level* yang dapat dilihat pada Gambar 3 dan *diagram use case sea level* pada Gambar 4.

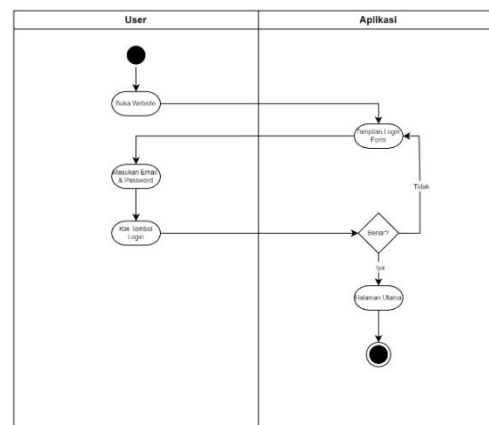


Gambar 3. Diagram Use case Fish level



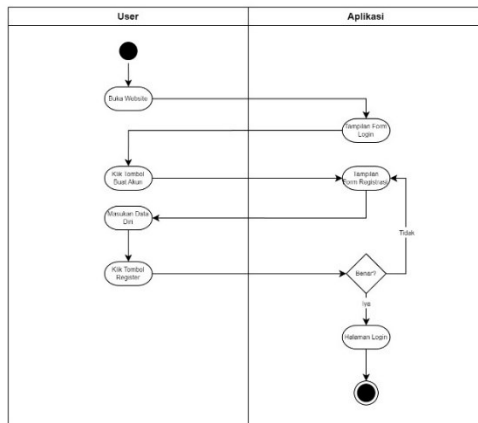
Gambar 4. Diagram Use case sea level

Hasil perancangan desain Activity Diagram Login dapat dilihat pada Gambar 5

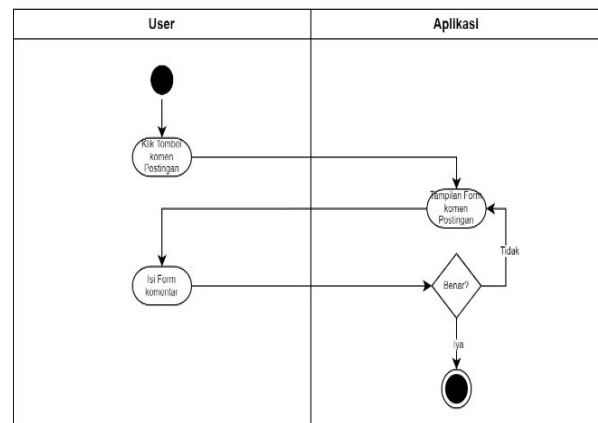


Gambar 5. Activity Diagram Login

Hasil perancangan desain Activity Diagram Register bisa dilihat pada Gambar 6.

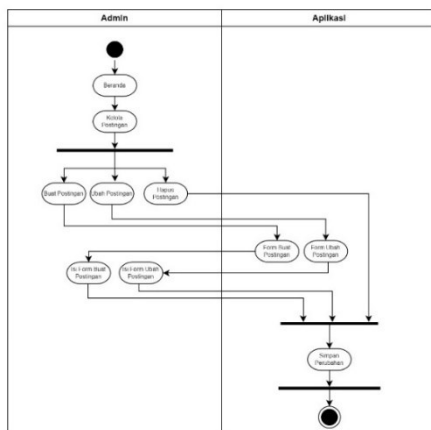


Gambar 6. Activity Diagram Register

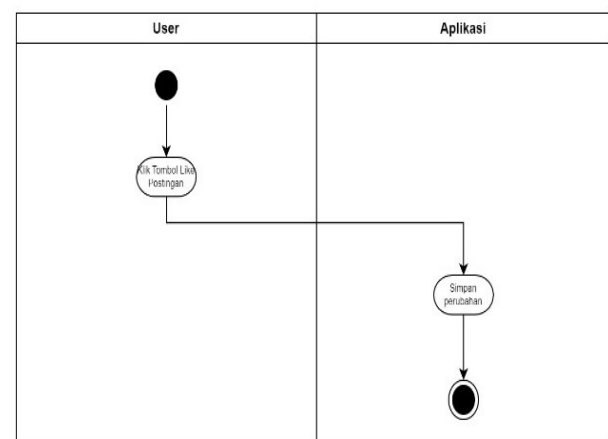


Gambar 9. Activity Diagram Komentar

Hasil perancangan desain Activity Diagram Posting bisa dilihat pada Gambar 7.

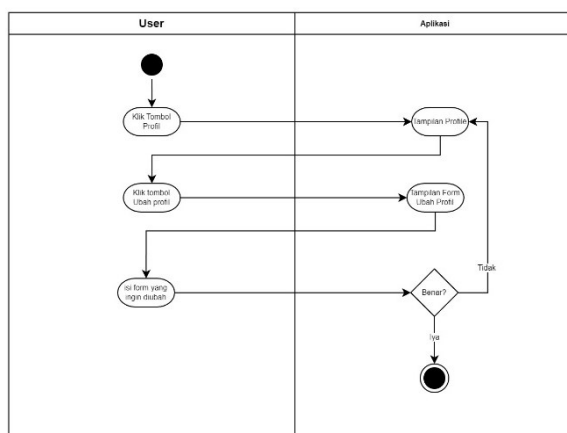


Gambar 7. Activity Diagram Posting

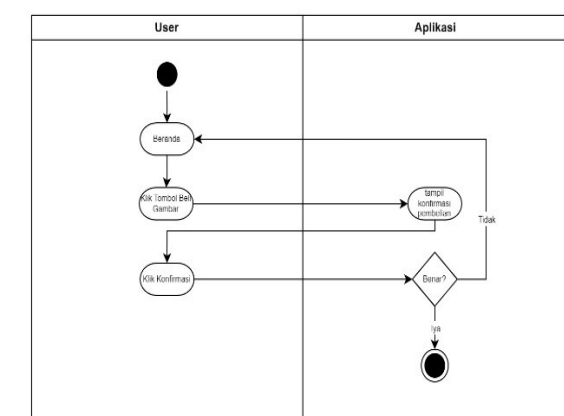


Gambar 10. Activity Diagram Like

Hasil perancangan desain Activity Diagram Ubah Profil bisa dilihat pada Gambar 8



Gambar 8. Activity Diagram Ubah Profil



Gambar 11. Activity Diagram Beli

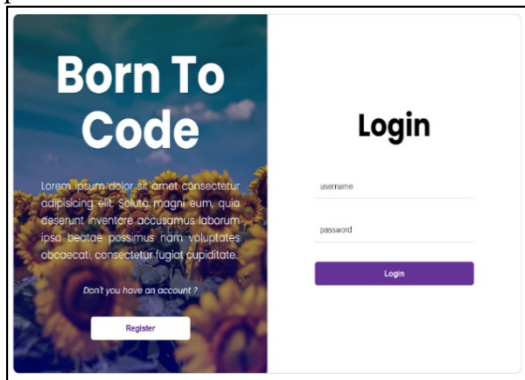
3. Hasil Implementasi

Hasil perancangan Activity Diagram Komentar bisa dilihat pada Gambar 9.

Tampilan Website diimplementasi dengan baik sehingga pengguna dapat dengan

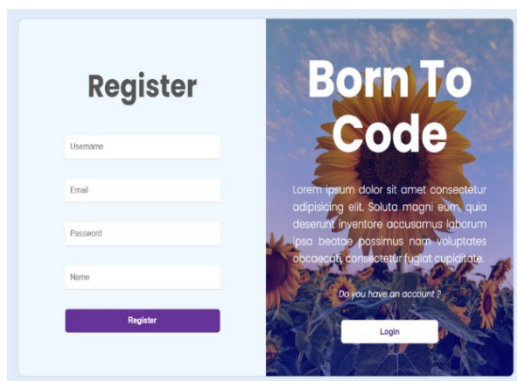
mudah mengakses semua fitur pada Website. Pengujian dilakukan setelah sistem selesai dibuat dan dapat diujikan dengan mengakses Website menggunakan browser. Berikut hasil implementasi dari perancangan sistem.

Pada Gambar 12 terlihat tampilan halaman login terdapat form untuk mengisi alamat email dan password. Terdapat juga link untuk menuju ke halaman register dan link menuju lupa password apabila Anda lupa dengan password.



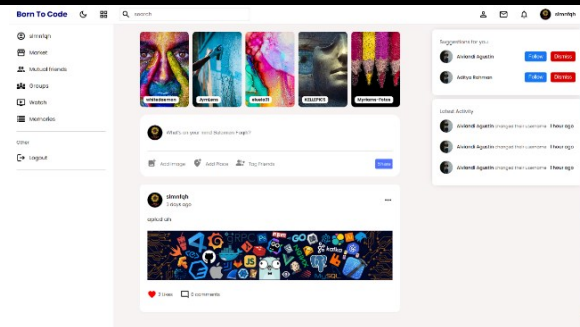
Gambar 12. Tampilan Halaman Login

Jika belum mempunyai akun, maka user diminta melakukan registrasi seperti Gambar 13.



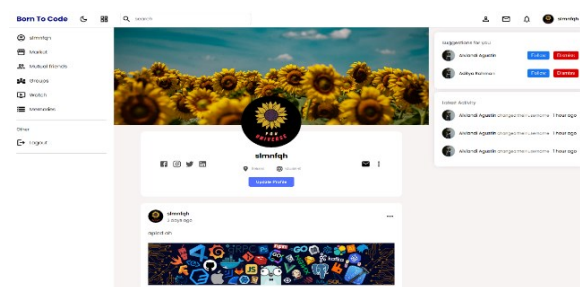
Gambar 13. Tampilan Halaman Register

Pada halaman utama pada Gambar 14 berisi informasi singkat tentang aplikasi, fitur-fitur utama yang tersedia, dan juga menyediakan navigasi untuk memudahkan pengguna menuju bagian-bagian penting dalam aplikasi.



Gambar 14. Tampilan Halaman utama

Lalu terdapat halaman profile yang terlihat pada Gambar 15 yang menampilkan informasi pengguna.



Gambar 15 Tampilan Halaman profile

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis website untuk sosial commerce *Runkad* dengan menggunakan pendekatan metodologis System Development Life Cycle (SDLC), yang mencakup tahapan perencanaan, analisis, desain sistem dengan Unified Modeling Language (UML), hingga implementasi dan pemeliharaan. Sistem ini dikembangkan menggunakan teknologi web modern seperti HTML, CSS, JavaScript, dan framework ReactJS untuk *front-end*, serta PHP dan MySQL untuk *back-end*. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa sistem mampu memenuhi kebutuhan fungsional pengguna, memiliki kinerja yang optimal, serta skalabilitas yang baik. Fitur-fitur yang disediakan, seperti manajemen produk, pengelolaan pesanan, sistem pembayaran, serta interaksi sosial antar pengguna, menjadikan platform ini sebagai solusi yang efektif dan efisien dalam mendukung transformasi digital UKM di Indonesia.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat menambahkan fitur interaktif yang lebih canggih seperti chatbot berbasis kecerdasan buatan (AI)

untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Selain itu, penting untuk mengeksplorasi penerapan teknologi baru seperti big data dan analitik guna memahami perilaku konsumen serta mengoptimalkan strategi pemasaran. Pengembangan versi aplikasi mobile juga perlu dipertimbangkan agar sistem lebih mudah diakses melalui perangkat seluler. Penelitian mendatang juga dapat mengkaji integrasi sistem dengan platform e-commerce besar untuk memperluas jangkauan pasar UKM. Tidak kalah penting, evaluasi berkala terhadap keamanan dan privasi data pengguna perlu dilakukan untuk memastikan kepercayaan dan kenyamanan pengguna dalam memanfaatkan platform ini secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini and Kurniawan, W.J. (2019) 'Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas', *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, 1(3), pp. 154–159.
- Biantoro, D.P. (2022) 'PENGARUH SOCIAL COMMERCE, BRAND IMAGE DAN BRAND TRUST TERHADAP MINAT BELI PRODUK ERIGO', in *Proceeding of International Students Conference on Accounting and Business*, p. 6.
- Bintoro, D.P. *et al.* (2022) 'Pengaruh Social Commerce, Brand Image Dan Brand Trust Terhadap Minat Beli', *Student Coneference On Accounting and Business*, pp. 169–180. Available at: <http://www.jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/scoab/article/view/3121%0Ahttp://www.jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/scoab/article/viewFile/3121/2096>.
- Bismi, W., Febriyani, A. and Ramadhan, F. (2023) 'SISTEM INFORMASI PANGGIL KULI PROYEK BERBASIS WEBSITE (SIPAKUPROY)', *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 21(2), pp. 53–61.
- Fauziyah, S. and Sugiarti, Y. (2022) 'Literature Review: Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web', *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 8(2), pp. 87–93. Available at: <https://doi.org/10.35329/jiik.v8i2.229>.
- Ihramsyah, Yasin, V. and Johan (2023) 'Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Makanan Cepat Saji Berbasis Web Studi Kasus Kedai Cheese.Box', *Jurnal Widya*, 4(1), pp. 117–139. Available at: <https://jurnal.amikwidyloka.ac.id/index.php/awl>.
- Novendri, D. (2019) 'Kegunaan Structured Query Language (SQL) Dalam Sistem Infomasi', pp. 1–7.
- Noverdiansyah, R. *et al.* (2022) 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis E-Commerce Terhadap Peningkatan Kualitas dan Kinerja SDM Untuk Meningkatkan Profit UKM di Masa Pandemi', *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 2(2), pp. 52–55. Available at: <https://doi.org/10.55182/jpm.v2i2.158>.
- Novitasari, A.T. (2022) 'Kontribusi Umkm Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Era Digitalisasi Melalui Peran Pemerintah', *JABE (Journal of Applied Business and Economic)*, 9(2), p. 184. Available at: <https://doi.org/10.30998/jabe.v9i2.13703>.
- Nurussofiah, F.F. *et al.* (2022) 'Penerapan Media Sosial Sebagai Media Pemasaran Online Di Era Globalisasi', *DEVELOPMENT: Journal of Community Engagement*, 1(2), pp. 127–143. Available at: <https://doi.org/10.46773/djce.v1i2.329>.
- Pardede, J. *et al.* (2021) 'Implementation of Transfer Learning Using VGG16 on Fruit Ripeness Detection', *International Journal of Intelligent Systems and Applications*, 13(2), pp. 52–61. Available at: <https://doi.org/10.5815/ijisa.2021.02.04>.
- Putra, handie P. *et al.* (2022) 'RELASIONAL DESAIN ACTIVY DIAGRAM SISTEM INFORMASI AGEN TRAVEL', *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI) 2022*, (September), pp. 10–11.
- Rahmadiane, G.D. and Utami, U.S. (2022)

- ‘Analisis Pemanfaatan Social Commerce Bagi Pengembangan Umkm Di Indonesia’, *AdBispreneur*, 6(3), p. 225. Available at: <https://doi.org/10.24198/adbispreneur.v6i3.29114>.
- Risaldy, H.A. and Hardinata, R.S. (2023) ‘Rancang Bangun Sistem Informasi Menu makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Rumah Makan Sipirok)’, *J-SISKO TECH (Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD)*, 6(2), p. 539. Available at: <https://doi.org/10.53513/jsk.v6i2.8227>.
- Sillia, S.M. and Ishak, A. (2023) ‘Social Commerce : Faktor-faktor yang Mempengaruhi Niat Pembelian Kembali Pelanggan dan Niat E-WOM’, *Selekta Manajemen*, 02(03), pp. 1–21. Available at: <http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/INOVASI>.
- Suci, D., Trimarsiah, Y. and Informatika JurnalInformatika dan Komputer, J. (2021) ‘Sistem Informasi Kepegawaian Madrasah Aliyah Al-Azhar Center Baturaja Menggunakan Embarcadero Xe2 Berbasis Client Server’, *Jik*, 12(2), p. 2021.
- Syam, M.A. *et al.* (2024) ‘Macam Dan Fungsi Perangkat Lunak Yang Perlu Dipahami Anak Muda Masa Kini’, *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 2(1), pp. 85–98.
- ZA, J. and Hadiwinata, S.N. (2024) ‘Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Penjualan Kopi Pada Coffee Shop Konamu Menggunakan Sistem Point Of Sale’, *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer dan Informatika*, 8(2), pp. 1–10. Available at: <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i2.2951>.