

**E-COMMERCE MYSHOP BERBASIS WEBSITE PADA
MONGGO DRINK THAI TEA**

Avif Ego Pribadi

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Sahid Surakarta

Jl. Adi Sucipto 154, Jajar, Surakarta, 57144, Telp. (0271) 743493, 743494

Email : Avifego@gmail.com

ABSTRACT

Monggo Drink Thai Tea is a beverage shop located on Jl. Captain Mulyadi, Jungke Karanganyar. Food or beverage ordering system at the shop causes the problem stock Food or beverage running out when we come to shop. Therefore, it makes customers disappointed and often cancel to buy.

The research objective is to build an e-commerce myshop to make it easy for consumers who make transactions through the website. This research used the waterfall method as a system development method. Data collection techniques used were interviews, observation, literature studies and questionnaires. Analysis and design involved Unified Modeling Language (UML), while testing used the webqual method.

Webqual system test results show that the quality of usability has a negative effect on user satisfaction because it has a significance of $0.017 > 0.05$, while the quality of information has a negative effect on user satisfaction since it has a significance value of $0.706 > 0.05$, and the quality of service interactions has a positive effect on user satisfaction because has a significance of $0.004 < 0.05$. Quality of use, quality of information and quality of service interaction simultaneously affect user satisfaction since it has a significance of $0.001 < 0.05$.

Keywords: E-commerce, Monggo Drink Thai Tea, Waterfall, Webqual.

Abstrak

Monggo Drink Thai Tea adalah kedai minuman yang terletak di Jl. Kapten Mulyadi, Jungke Karanganyar. Sistem pemesanan makanan atau minuman hanya bisa dilakukan di kedai minuman saja, hal ini menimbulkan masalah terkadang setelah sampai ke tempat kedai minuman stoknya tidak ada atau habis. hal ini membuat pelanggan kecewa dan sering kali tidak jadi membeli.

Tujuan penelitian adalah membangun *e-commerce* myshop untuk memberikan kemudahan bagi para konsumen yang akan berbelanja dapat mengakses atau melakukan transaksi melalui *website* tanpa harus datang ke kedai minuman. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, studi literatur dan kuesioner. Analisis dan perancangan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), sedangkan pengujian menggunakan metode *webqual*.

Hasil pengujian sistem *webqual* menunjukkan bahwa kualitas kegunaan berpengaruh negatif terhadap kepuasan pengguna karena memiliki signifikansi $0,017 > 0,05$, sedangkan kualitas informasi berpengaruh negatif terhadap kepuasan pengguna karena memiliki nilai signifikansi $0,706 > 0,05$, serta kualitas layanan interaksi berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna karena memiliki signifikansi $0,004 < 0,05$. Kualitas kegunaan, kualitas

informasi dan kualitas layanan interaksi secara simultan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna karena memiliki signifikansi $0,001 < 0,05$.

1. Pendahuluan

E-commerce atau bisa disebut perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan ke dalam *e-commerce* seperti *customer service*, layanan produk, cara pembayaran, dan cara promosi. Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu faktor pendorong berkembangnya *e-commerce*. Internet merupakan salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan computer diseluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antara satu sama lain.

Monggo Drink Thai Tea adalah kedai minuman yang terletak di Jl. Kapten Mulyadi, Jungke Karanganyar. Kedai minuman ini mempunyai berbagai jenis minuman dan makanan yang ditawarkan. Pemesanan makanan atau minuman hanya bisa dilakukan di kedai minuman saja, hal ini menimbulkan permasalahan yaitu pelanggan datang secara langsung ke kedai minuman, terkadang setelah sampai ke tempat kedai minuman stoknya tidak ada atau habis. hal ini membuat pelanggan kecewa dan sering kali tidak jadi membeli. Berdasarkan data penelitian dalam 1

minggu ada 18 pelanggan kecewa karena stok habis.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Andi Ridho Rachman dan Erick Fernando (2017) dalam jurnal yang berjudul “E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Mirabella Batik Jambi” dalam penelitiannya penulis akan membuat sebuah aplikasi Mirabella Batik Jambi berbasis *website*. Aplikasi yang di buat ini memiliki beberapa konten seperti: informasi batik, transaksi penjualan, *user account*, *order detail*, *cart*, *checkout*.

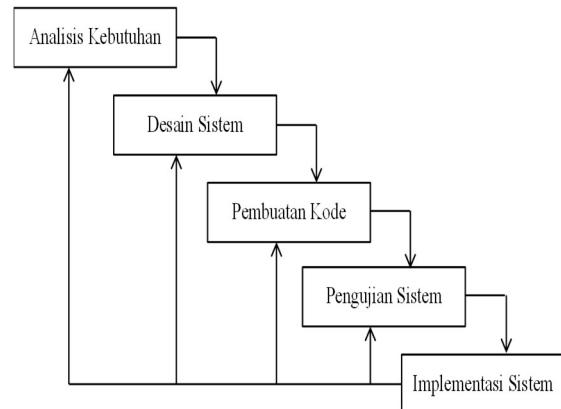
Penelitian kedua dilakukan oleh Rulia Puji Hastanti dan Indah Uly Wardati (2018) dalam jurnal yang berjudul “Sistem Penjualan Berbasis Web (*E-commerce*) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan” berpendapat bahwa dengan meluasnya perdangan global, tidak cukup bagi perusahaan hanya mengandalkan selebaran dan iklan dalam media pemasaran . Mengaplikasikan situs *e-commerce* pada toko tersebut maka konsumen akan mengetahui barang atau buku yang ditawarkan toko tersebut. Konten yang terdapat dalam aplikasi meliputi: product, pencarian, checkout, profile, informasi barang.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Dian Nur Astiati (2016) dalam skripsi

yang berjudul “Sistem Pengolahan Data bengkel Dan Sparepart Pada Distro Ban” dalam penelitiannya penulis akan membuat sebuah sistem pengolahan data bengkel dan sperpart pada distro ban berbasis *web*, sistem pengolahan data ini buat untuk mempermudah pembuatan laporan, cek stok dan meminimalisir kesalahan saat terjadi transaksi. Sistem pengolahan data ini memiliki beberapa konten seperti: penjualan, stok, laporan penjualan, retur barang. Perbedaan dengan system yang akan di buat, pembayaran bisa di lakukan dengan scan barcode QRIS maupun tunai.

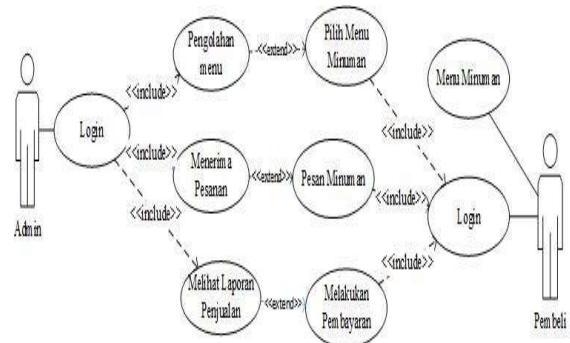
3. Metode dan Perancangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2016) metode *waterfall* adalah model SDLC (*System Development Life Cycle*) yang paling sederhana, metode ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. Metode *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Metode pengembangan sistem dengan metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pengembangan Sistem
Metode *Waterfall*

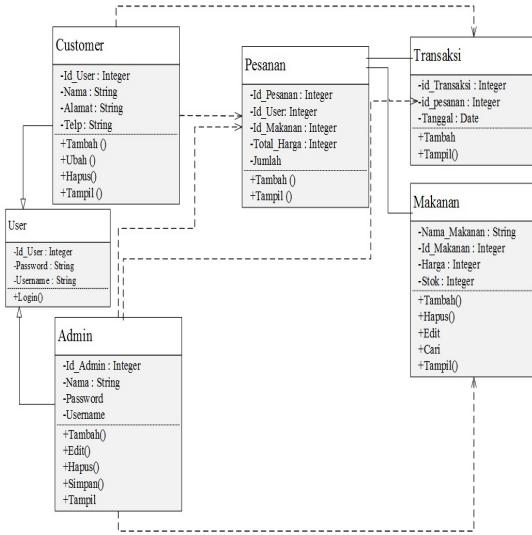
Perancangan *e-commerce* myshop pada Monggo Drink Thai Tea dilakukan dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*). Diagram UML meliputi diagram use case diagram, class diagram.



Gambar 2. Use Case E-commerce Myshop
pada Monggo Drink Thai Tea

Gambar 2 diatas menunjukkan *use case* diagram *e-commerce* myshop pada Monggo Drink Thai Tea. *Use case* diagram dalam sistem ini memiliki dua aktor yaitu admin dan pembeli. Admin dapat melakukan *maintenance* data menu, *maintenance* data pesanan, ,*maintenance*

data ongkos kirim melakukan *maintenance* data customer, *maintenance* data admin, data penjualan dan laporan penjualan. Sedangkan pembeli dapat memesan minuman atau makanan, melihat detail menu dan detail transaksi.



Gambar 3. Class Diagram E-commerce Myshop pada Monggo Drink Thai Tea

Gambar 3 diatas menunjukkan class diagram E-commerce Myshop pada Monggo Drink Thai Tea. Class diagram E-commerce Myshop pada Monggo Drink Thai Tea dari super class user dan dua class aktor yaitu admin dan pelanggan. Admin dan pelanggan memiliki *username* dan *password* yang digunakan untuk login sistem E-commerce Myshop pada Monggo Drink Thai Tea memiliki empat class yang dapat diakses oleh admin dan petugas, dimana admin dapat mengakses class maintenance data customer, class maintenance data menu, class maintenance data pesanan, serta class data

transaksi. Sedangkan, pelanggan dapat mengakses class menu, class data pesanan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Halaman Utama User

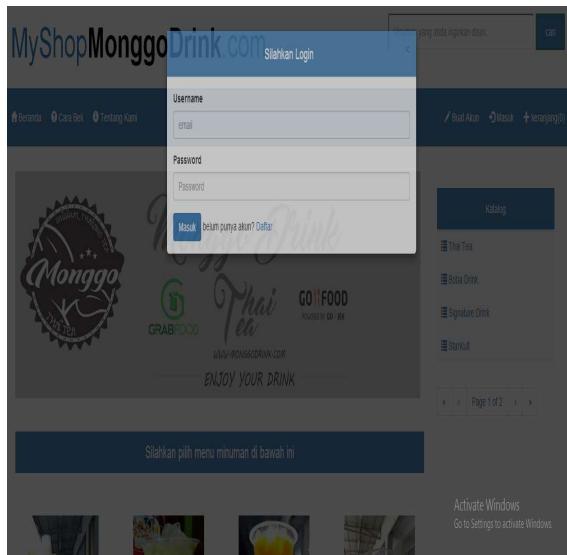
Halaman utama adalah halaman pertama kali website tampil, pada halam ini sistem akan menampilkan semua menu minuman dan makanan yang telah di inputkan admin ke dalam di database. Halaman utama user ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Utama User

4.2 Halaman Login User

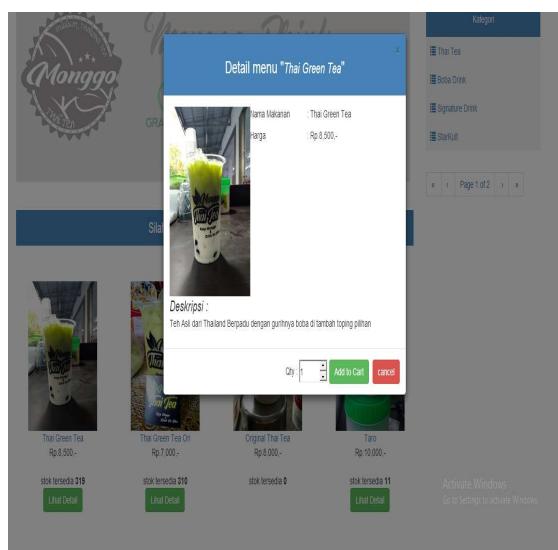
Halaman login user merupakan suatu halaman awal yang akan ditampilkan kepada user ketika akan mengakses sistem. User harus menginputkan *username* dan *password* untuk dapat masuk ke dalam sistem. Halaman login user ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Login User

4.3 Halaman Detail Menu

Halaman detail menu adalah halaman yang menampilkan detail minuman dari nama,harga dan deskripsi menu, jika *user* ingin memesan minuman tekan tombol add to cart agar minuman yang dipilih masuk keranjang pesanan. Halaman detail menu ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Detail Menu.

4.4 Tampilan Halaman Keranjang Belanja

Halaman keranjang belanja adalah halaman yang menampilkan detail pesanan yang telah di pilih, detail pesanan terdiri dari nama, qty, harga dan total harga. jika *user* ingin memesan minuman lagi tekan tombol belanja lagi untuk melanjutkan belanja dan jika ingin membayar tekan tombol bayar. Halaman keranjang belanja ditunjukkan pada Gambar 7.

Keranjang Belanja				
judul menu	harga	qty	total harga	Aksi
Total			Rp.0,-	Continue Shopping checkout

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

Gambar 7. Halaman Keranjang Belanja.

4.5 Halaman *Checkout* Pembelian

Halaman *checkout* pembelian adalah halaman *user* untuk memasukan data alamat yang terdiri dari nama penerima, kecamatan, desa, rw, rt, nomer rumah, no telpon. Halaman alamat ditunjukkan pada Gambar 8.

Gambar 8. Halaman *Checkout*
Pembelian

4.6 Halaman Konfirmasi

Halaman Konfirmasi adalah halaman *user* untuk menampilkan pesanan, pesanan ini memiliki data alamat dan detail pesanan. Data alamat yang terdiri dari nama penerima, kecamatan, desa, rw, rt, nomer rumah, no telpon dan detail pesanan terdiri dari nama, jumlah, harga, total, tarif pengiriman dan status pengiriman. Halaman pesanan ditunjukkan pada Gambar 9.

Nama menu	harga	qty	Subtotal
Taro	10000	1	Rp 10,000,-
Tarif Pengiriman			Rp 0,00,-
Total Pembayaran			Rp 10,000,-
Status Pesanan			Belum dikirim

Gambar 9. Halaman Konfirmasi.

5. Pengujian Sistem

Penilaian akan kepuasan pengguna dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai media pengumpul data serta menggunakan skala *likert* sebagai skala pengukuran tingkat kepuasan dengan instrumen atau dimensi berdasarkan metode *webqual*. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari pegawai KPPBC Tipe Madya Pabean B Surakarta, masyarakat, admin/ staf IT dan mahasiswa. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 responden sedangkan skala pengukuran tingkat kepuasan menggunakan empat poin skala *likert*, empat poin skala *likert* yang digunakan sebagai skala pengukuran diantaranya poin 4 menyatakan sangat setuju, poin 3 menyatakan setuju, poin 2 menyatakan tidak setuju dan poin 1 menyatakan sangat tidak setuju.

Tabel 1. Indikator Pengisian Kuesioner

No	Indikator Kuesioner	Responden
1.	Pegawai Bea Cukai	10
2.	Admin/ Staf IT	4
3.	Masyarakat	5
4.	Mahasiswa	11
	Jumlah	30

5.1 Uji Instrumen

5.1.1 Uji Validitas

Uji validitas menggunakan batasan r tabel dan menggunakan signifikansi 0,05.

Suatu kuesioner dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel. Penelitian ini didapatkan r tabel sebesar 0,3610. Dibawah ini merupakan hasil pengujian validitas yang dilakukan pada dimensi kualitas kegunaan, kualitas informasi, kualitas layanan interaksi dan kepuasan pengguna.

Tabel 2. Perbandingan nilai r hitung dengan r tabel pada kualitas kegunaan

Item	r hitung	r tabel	Keterangan
X1.1	0, 701	0,3610	Valid
X1.2	0, 625	0,3610	Valid
X1.3	0, 656	0,3610	Valid
X1.4	0, 435	0,3610	Valid
X1.5	0, 581	0,3610	Valid
X1.6	0, 672	0,3610	Valid
X1.7	0, 611	0,3610	Valid
X1.8	0, 555	0,3610	Valid

Tabel 3. Perbandingan nilai r hitung dengan r tabel pada kualitas informasi (*Information Quality*)

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
X2.1	0, 562	0,3610	Valid
X2.2	0, 801	0,3610	Valid
X2.3	0, 702	0,3610	Valid
X2.4	0, 373	0,3610	Valid
X2.5	0, 561	0,3610	Valid
X2.6	0, 679	0,3610	Valid
X2.7	0, 783	0,3610	Valid

Tabel 4. Perbandingan nilai r hitung dengan r tabel pada kualitas layanan interaksi (*service interaction quality*)

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
X3.1	0, 524	0,3610	Valid
X3.2	0, 415	0,3610	Valid
X3.3	0, 708	0,3610	Valid
X3.4	0, 726	0,3610	Valid
X3.5	0, 784	0,3610	Valid
X3.6	0, 680	0,3610	Valid
X3.7	-0, 059	0,3610	Tidak Valid

Tabel 5. Perbandingan nilai r hitung dengan r tabel pada kepuasan pengguna (*user satisfaction*)

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
Y1	0, 746	0,3610	Valid
Y2	0, 911	0,3610	Valid
Y3	0, 791	0,3610	Valid
Y4	0, 911	0,3610	Valid

5.1.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui suatu instrumen reliabel atau tidak. Suatu kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila jawaban terhadap pernyataan adalah konsisten dari waktu ke waktu. Menurut (Iman, 2012) terdapat aturan praktis yang dapat diterapkan terkait dengan nilai alpha, jika $\alpha > 0,9$ berarti reliabilitas model sangat bagus, $\alpha > 0,8$ berarti reliabilitas model bagus, $\alpha > 0,7$ artinya reliabilitas model bisa diterima, $\alpha > 0,6$ berarti reliabilitas model layak, $\alpha > 0,5$ berarti reliabilitas model kurang bagus, dan α

<0,5 berarti reliabilitas model tidak dapat diterima.

Tabel 6. *Reliability statistic* kualitas kegunaan (*usability quality*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,760	8

Tabel 7. *Reliability statistic* kualitas informasi (*information quality*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,742	7

Tabel 8. *Reliability statistic* kualitas layanan interaksi (*service interaction quality*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,752	6

Tabel 9. *Reliability statistic* kepuasan pengguna (*user satisfaction*)

5.2 Uji Asumsi Klasik

5.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Tabel 10 menunjukkan hasil uji normalitas dengan uji *Kolmogorov Smirov*.

Tabel 10. Uji Normalitas dengan Uji *Kolmogorov Smirov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

N	30
Mean	,0000000
Std. Deviation	1,20683072
Absolute	,177
Positive	,177
Negative	-,124
Test Statistic	,177
Asymp. Sig. (2-tailed)	,017 ^c

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,017 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

5.2.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah terjadi interkoneksi (hubungan yang kuat) antara variabel independent. Model regresi yang baik ditandai dengan tidak terjadi interkoneksi antar variabel independent. Tabel 11 menunjukkan hasil uji multikolinearitas dengan menggunakan metode *Tolerance* dan *VIF* (*Variance Inflation Factor*).

Tabel 11. Uji Multikolinearitas Menggunakan Metode *Tolerance* dan *VIF* (*Variance Inflation Factor*).

Coefficients^a

	Std. Error	Beta
(Constant)		
X1	,575	1,740
x2	,540	1,852
x3	,899	1,113

Hasil pengujian multikolinearitas dengan menggunakan metode *Tolerance* dan *VIF* (*Variance Inflation Factor*) antara lain sebagai berikut:

- Nilai *Tolerance* untuk X1 sebesar 0, 575 > 0.10 dan nilai *VIF* sebesar 1, 740 < 10.0 yang berarti tidak terjadi multikolinearitas.
- Nilai *Tolerance* untuk X2 sebesar 0, 540 > 0.10 dan nilai *VIF* sebesar 1, 852 < 10.0 yang berarti tidak terjadi multikolinearitas.
- Nilai *Tolerance* untuk X3 sebesar 0, 899 > 0.10 dan nilai *VIF* sebesar 1,113 < 10.0 yang berarti tidak terjadi multikolinearitas.

5.3 Uji Regresi linier Berganda

5.3.1 Uji T (Uji Koefisien Regresi Secara Parsial)

Uji koefisien regresi secara parsial atau yang lebih dikenal dengan uji T merupakan suatu uji yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X1, X2, X3,...,Xn) berpengaruh *signifikan* terhadap variabel dependen Y. Tabel 12

menunjukkan hasil analisis regresi parsial (uji T).

Tabel 12. Hasil Analisis Regresi Parsial (Uji T)

Coefficients^a

Model	t	Sig.
1 (Constant)	-,332	,742
X1	2,543	,017
x2	-,381	,706
x3	3,181	,004

a. Dependent Variable: Y

Hasil Uji Koefisien Regresi Secara Parsial (Uji T)

- Dari Tabel 12 diketahui variabel X1 (*Usability Quality*) memiliki nilai *signifikansi* 0,003 < 0,05 dan nilai t hitung > t tabel yaitu 3,236 > 2,056. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H1 diterima yang berarti terdapat pengaruh X1 (*usability quality*) terhadap Y (*user satisfaction*).
- Variabel X2 (*Information Quality*) memiliki nilai *signifikansi* 0,193 > 0,05 dan t hitung < t tabel yaitu -1,336 < 2,056. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H2 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh X2 (*information quality*) terhadap Y (*user satisfaction*).
- Variabel X3 (*Service Interaction Quality*) memiliki nilai *signifikansi* 0,001 < 0,05 dan t hitung > t tabel yaitu 3,941 > 2,056. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa hipotesis H3 diterima yang artinya terdapat pengaruh X3 (*service interaction quality*) terhadap Y (*user satisfaction*).

5.3.2 Uji F

Uji F bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang diberikan oleh *variabel independen* (X) terhadap *variabel dependen* (Y) secara simultan. Hasil Uji F ditunjukkan pada Tabel 13.

Tabel 13. Hasil Uji F

ANOVA^a

Model	F	Sig.
1 Regression	8,029	,001 ^b
Residual		
Total		

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), x3, X1, x2

Dari Tabel 13 diketahui nilai *sig* $0,001 < 0,05$ serta *F* hitung $>$ *F* tabel yaitu $8,029 > 2,96$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis H4 dapat diterima yang berarti terdapat pengaruh *variabel X* secara simultan terhadap *variabel Y*.

5.3.3 Uji Koefisien Determinasi

Uji *koefisien determinasi* (R^2) bertujuan untuk mengetahui persentase pengaruh yang diberikan *variabel X* (*variabel independen*) secara simultan terhadap *variabel Y* (*variabel dependen*). Tabel 14 menunjukkan hasil uji *koefisien determinasi* (R^2) yang ditunjukkan pada tabel *model summary*.

Tabel 14. Uji *Koefisien Determinasi* (R^2) dengan *Model Summary*

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	,693 ^a	,481	,421

a. Predictors: (Constant), x3, X1, x2

Berdasarkan output diatas diketahui nilai *R Square* sebesar 0,499 yang berarti persentase pengaruh variabel X1 (*usability quality*), X2 (*information quality*) dan X3 (*service interaction quality*) secara simultan terhadap variabel Y (*user satisfaction*) sebesar 48,1% sisanya sebesar 51,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati dalam penelitian ini.

6. Simpulan dan Saran

6.1 Simpulan

Dari hasil penelitian ini didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

Adanya *e-commerce* myshop berbasis *website* pada Monggo Drink Thai Tea. Proses pemesanan makanan dan minuman dapat dilakukan dengan mudah karena dapat diakses melalui *website e-commerce* myshop monggo Drink Thai Tea, sistem pembayaran bisa melalui *e-money* dan COD. Konten yang terdapat dalam aplikasi meliputi: produk, pencarian, checkout, stok, informasi barang, peta lokasi, pembayaran bisa tunai dan *e-money*.

Hasil pengujian sistem pada penelitian adalah:

- a. Kualitas kegunaan (*usability*) berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan pelanggan sebagai pengakses *website* Monggo Drink Thai Tea. Semakin baik tingkat kegunaan *website* maka akan semakin tinggi pengguna *website*.
- b. Kualitas informasi (*information quality*) berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*), yang berarti kualitas informasi pada sistem ini belum dapat diterima oleh pengguna.
- c. Kualitas informasi (*Service Interaction Quality*) berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan pelanggan sebagai pengakses *website* Monggo drink thai tea. Semakin baik kualitas informasi *website* maka akan semakin tinggi pengguna *website*.
- d. Hasil pengujian seluruh variabel kualitas kegunaan, kualitas informasi, kualitas interaksi menunjukkan tingkat kepuasan pengguna di pengaruhi 48.1%. Dimana semua variabel kualitas mempengaruhi kepuasan pengguna sebesar 48.1%
- e. Kualitas kegunaan, kualitas informasi dan kualitas layanan interaksi secara simultan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna, sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga dapat

disimpulkan bahwa pengguna merasa puas terhadap *e-commerce* myshop berbasis *website* pada Monggo Drink Thai Tea.

6.2 Saran

1. Aplikasi akan lebih *fleksibel* apabila di buatkan aplikasi versi android dan IOS.
2. Perlu dilakukan pengembangan dan peningkatan sistem secara berkala khususnya dibidang keamanan data seperti penambahan anti SQL *injection* karena nantinya sistemnya akan diunggah ke *hosting* dan dijalankan secara *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Astiati, Dian Nur.2016.*Sistem Pengolahan Data bengkel Dan Sperpart Pada Distro Ban*. Skripsi. Universitas Sahid Surakarta.
- Iman, S. (2012). Pengukuran Kualitas Layanan Website Kementrian Kominfo dengan menggunakan Metode WebQual 4.0. *Jurnal Penelitian IPTEK-KOM*.
- Rosa, A., & Shalahuddin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Hastanti, Rulia Puji dan Indah Uly Wardati. 2018. *Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android Pada Mini Market Faras Pangkalpinang*.

Jurnal. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Rachman, Andi Ridho dan Erick Fernando. 2013. *E-Commerce*

Berbasis Website Pada Toko Mirabella Batik Jambi. Jurnal. Program Studi Teknologi Informasi, STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi.