



Analisis dan Implementasi Sistem Informasi Pemasaran dan Penjualan Berbasis *Web* pada PT. Monabe Medika Mulya

Joan Alexander¹, Rudy Arijanto²

^{1,2} Universitas Buddhi Dharma, Sistem Informasi, Banten, Indonesia

SUBMISSION TRACK

Recieved: Agustus 19, 2023
Final Revision: September 20, 2023
Available Online: September 28, 2023

KEYWORD

E-Commerce, Penjualan, *Extreme Programming*

KORESPONDENSI

Phone: 085156974657
E-mail: joan.alexander17@gmail.com

A B S T R A C T

PT Monabe Medika Mulya adalah Perusahaan yang bergerak dibidang alat kesehatan.. Namun, melihat perkembangan Teknologi Informasi yang bergerak sangat cepat, PT Monabe Medika Mulya ingin menerapkan teknologi berbasis *web*. Penerapan *e-commerce* berbasis *web* dalam pembelian barang diharapkan dapat mengikuti tahapan perkembangan Teknologi. Dari permasalahan tersebut maka dalam penelitian ini, peneliti merancang aplikasi *e-commerce* berbasis *web* yang dapat membantu customer dalam berbelanja secara online kapan saja dan di mana saja mereka berada tanpa harus datang ke lokasi. Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metode berorientasi objek dengan pengembangan *Extreme Programming (XP)*. Konsep *E-Commerce* memberikan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional, diantaranya semua informasi yang diinginkan konsumen dapat diakses lebih detail, cepat tanpa dibatasi tempat dan waktu, dan proses transaksi pun bisa dilakukan menjadi jauh lebih mudah. Sehingga dengan penerapan sistem ini akan sangat mempermudah dan lebih menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun penjual.

1. PENGANTAR

Pada zaman sekarang ini persaingan bisnis sangat ketat dan sangat sulit karna menuntut pengusaha memiliki kelebihan untuk saling bersaing dibidang usaha satu dengan yang lainnya yang saling menyatu satu sama lain kemajuan pesat dari teknologi dan internet di semua negara, dunia ini telah mengalami kemajuan yang luar biasa. masih sangat banyak perusahaan dagang yang belum memakai teknologi, sehingga keterbatasan pada penjualan dan pemasaran produk perusahaan itu sendiri, di karenakan pemasaran yang tidak mencakup banyak wilayah dan terbatas. Salah satu cara untuk peningkatan luasnya daerah pemasaran yaitu dengan cara menggunakan teknologi *internet* yang dapat mencakup banyak daerah dan hampir seluruh masyarakat sekarang menggunakan teknologi kembali dan dilakukan interaksi lainnya sesuai kepentingan dan keperluan masing-masing individu.[1]

E-commerce adalah sistem ekonomi dinamis, aplikasi, dan metode bisnis yang menghubungkan perusahaan konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan penjualan produk, layanan, dan informasi.[2]

Sistem Informasi penjualan saat ini pada PT. Monabe Medika Mulya hanya menawarkan kepada pelanggan melalui sales dan membuka rumah sakit seperti pasar tanpa memiliki website *E-commerce* sendiri. Yang berarti perdagangan secara *online* sangat berpengaruh untuk menjadi sarana yang sangat baik untuk mencoba mencari pelanggan dalam negeri. Dengan penjualan melalui situs *website* sangat memudahkan pelaku usaha untuk membagikan informasi dan menjual terhadap pelanggan tanpa dibatasinya ruang, waktu dan tempat.[3]

Dengan adanya teknologi *internet* pada saat ini penjualan dan pemasaran perusahaan dapat berkembang dengan sangat pesat dan bersaing terhadap perusahaan yang lain sehingga dapat meningkatnya penjualan dan dapat meningkatnya pemasukan untuk perusahaan.[4]

Memanfaatkan *e-commerce* sebagai alat strategis dalam menghadapi persaingan dapat menguntungkan pelanggan. Dalam konteks layanan pelanggan, *e-commerce* memfasilitasi komunikasi dan transaksi antara penjual dan pembeli. Pesatnya perkembangan teknologi informasi akibat globalisasi menyebabkan ketatnya persaingan dalam dunia bisnis, sehingga menuntut perusahaan untuk cepat beradaptasi terhadap perubahan-perubahan yang bersifat radikal dan meresap. Globalisasi ekonomi telah membawa perubahan signifikan di berbagai aspek bisnis. Untuk berhasil dalam persaingan yang begitu ketat, perusahaan harus menunjukkan kemampuan untuk merespons dengan cepat dan beradaptasi secara efektif. *E-commerce* diharapkan memainkan peran penting dalam memberikan keuntungan besar dalam lingkungan bisnis yang sangat kompetitif. Perusahaan yang tidak hanya bertahan tetapi juga berkembang adalah perusahaan yang mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi bisnisnya. *E-commerce* berfungsi sebagai sarana penerapan kemajuan teknologi untuk memasarkan produk, baik fisik maupun digital, baik dalam skala nasional maupun internasional. Meskipun *e-commerce* dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan bisnis, hal ini tidak selalu menjadi jaminan profitabilitas. Lanskap *online* yang berkembang pesat dapat menyebabkan biaya investasi yang relatif rendah dan kemampuan untuk menarik modal besar untuk upaya promosi besar-besaran. Namun perlu diperhatikan bahwa promosi besar-besaran dengan tujuan menarik pengunjung dalam jumlah besar tidak selalu membuahkan hasil yang menguntungkan.

2. ANALISIS

Analisis yaitu sistem sebagai penjelasan mengenai sistem informasi yang sempurna kedalam bagian komponen yang bermaksud untuk mengidentifikasi, mengevaluasi permasalahan dan kesempatan. Analisis dan perancangan sistem tersebut merupakan

langkah paling awal didalam mengembangkan sistem untuk menentukan kebutuhan, permasalahan yang bisa diatasi dengan adanya sebuah sistem yang sudah dibangun, dan sistem seperti apa yang akan dikerjakan.[5]

3. IMPLEMENTASI

Implementasi dijelaskan sebagai jalur komunikasi antara sekelompok tujuan dan kegiatan yang sesuai untuk mencapainya. Implementasi yaitu kapasitas untuk koneksi tambahan dalam suatu keadaan dan hasil logis mengikat aktivitas menghubungkan itu ketujuan. Menurut salah satu ensiklopedia yang sering digunakan masyarakat seperti Wikipedia, Implementasi adalah sesuatu yang menuju pada proses penjualan untuk memandu klien dari pembelian sehingga penggunaan perangkat dibeli.[6]

4. SISTEM INFORMASI

Sistem informasi ialah sistem didalam kelompok yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi yang menjadi pendukung dari fungsi berjalannya satu organisasi yang bersifat manajerial kegiatan strategi dari satu kelompok untuk dapat menyediakan kepada pihak dengan laporan yang sudah dibuat dan diperlukan, Jadi sistem informasi adalah sistem yang telah dibuat oleh kelompok yang terdiri dari beberapa komponen.[7]

5. METODE

Pengumpulan dan analisis data untuk keperluan kebutuhan sistem data dilakukan melalui wawancara dan observasi yang diarahkan pada inner perusahaan. Proses ini bertujuan untuk mengumpulkan data terkait transaksi, pesanan, biaya gudang, biaya penyimpanan, dan informasi relevan lainnya.

1. Analisis Kebutuhan

Pada saat proses melakukan metode pertama, langkah kedua adalah membuat analisis oleh sistem yang mau dibuat. Hal ini penting untuk memastikan bahwa sistem dapat berjalan dengan baik. Karena kesalahan yang terjadi pada tahap analisis dapat berdampak pada kesalahan yang lebih besar di tahap-tahap berikutnya.

2. Desain

Fase desain sistem adalah tempat cetak biru sistem dibuat. Perancangan sistem meliputi identifikasi sistem yang akan dikembangkan dan representasi mendasar dari sistem serta interkoneksinya. Desain ini dibuat menggunakan Unified Modeling Language (UML).

3. Implementasi

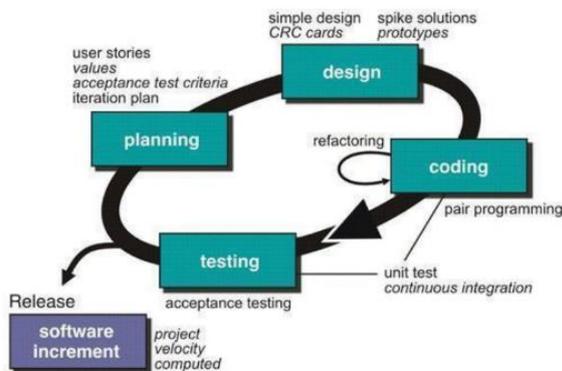
Untuk mengidentifikasi masalah saat ini, data dan informasi yang dikumpulkan akan diperiksa. Pengembangan sistem yang disarankan akan dibangun berdasarkan temuan penelitian. Bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database akan digunakan dalam perancangan dan produksi perangkat lunak sistem ini.

4. Pengujian Sistem Tindakan diterapkan untuk memverifikasi apakah sistem yang dirancang selaras dengan spesifikasi desain dan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan metode *black box* untuk menilai fungsionalitasnya.

5. Pemeliharaan Sistem Fase ini melibatkan peningkatan layanan sistem dan memperbaiki kesalahan yang teridentifikasi setelah fase pengujian sistem.

6. Extreme Programming Metode Extreme Programming ialah sebuah cara metode dengan cepat, menekankan untuk pelanggan merasa puas untuk perangkat

secara cepat, terampil, dan berkesinambungan. *Extreme Programming* mengandung nilai awalan, nilai itu adalah *communication, simplicity, feedback, dan courage*. [10] *XP* diidentifikasi eksplisit untuk dapat adaptasi dengan cepat terhadap terjadinya perubahan yang terjadi berfokus pada komunikasi antara *software* dengan *user*, dan *Crystal*. *ASD* dan *DSDM* menawarkan detail dari beberapa teknik yang sangat sering dipakai, *Scrum* adalah teknik yang dalam tahapnya pengelolaan proyek, dan *Xp* ialah metode sangat sering dipelajari dikarenakan masuk kedalam semua teknik.[11]



Gambar 1. Siklus *extreme Programming*

Unified Modelling Language (UML)

UML adalah pendekatan pemodelan standar yang digunakan untuk mengilustrasikan desain sistem. Hal ini sangat bermanfaat ketika memodelkan sistem yang rumit dan kompleks, memberikan gambaran umum tentang fungsionalitas sistem. UML menyederhanakan pemahaman sistem yang sedang dikembangkan untuk individu.

a. ***Activity Diagram***

Diagram aktivitas digunakan untuk menggambarkan proses bisnis dan urutan berbagai aktivitas dalam suatu proses. Ini menampilkan bagaimana aktivitas diurutkan dalam sistem. Tujuan utama dari *Activity Diagram*

adalah untuk memvisualisasikan proses bisnis dan urutan aktivitas dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya.[12]

b. ***Use Case Diagram***

Diagram kasus penggunaan adalah representasi model perilaku sistem informasi yang sedang dikembangkan. Diagram ini berguna untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi yang terdapat dalam sistem informasi serta untuk menentukan siapa yang memiliki hak untuk menggunakan fungsi-fungsi tersebut.[13]

c. ***Class Diagram***

Diagram kelas dalam UML merupakan tipe diagram struktur statis yang menggambarkan struktur suatu sistem dengan menampilkan kelas-kelas dalam sistem tersebut, atribut-atributnya, operasi (atau metode), serta interaksi antara objek-objeknya. Diagram kelas merupakan salah satu komponen utama dalam pemodelan teknik yang digunakan dalam hampir semua metode berbasis objek.[14]

d. ***Sequence Diagram***

Diagram urutan adalah jenis diagram interaksi yang disusun berdasarkan urutan waktu. Setiap diagram urutan menggambarkan aliran peristiwa dalam sebuah use case di antara banyak aliran peristiwa yang berjalan.[15]

6. HASIL

User Acceptance Test

User Acceptance Test kepada para pengguna dan membuat tabel untuk menanggapi tanggapan dari pengguna terhadap program yang telah dibuat. Tujuannya untuk mengetahui user apakah senang dengan pengalaman aplikasi yang diberikan atau tidak dengan sistem yang sudah dibuat. Pengujian dilakukan dengan memberikan pernyataan dari penggunaan aplikasi yang telah

dibuat kepada sebanyak 40 responden untuk dapat mengetahui tanggapan dari sistem yang telah dibuat dan akan di implementasikan. Skala antar 1-5 dengan deskripsi sebagai berikut ditampilkan pada tabel :

1. Jumlah dari 42 responden untuk pertanyaan pertama adalah 197. Nilai rata-ratanya adalah $197/42=4,7$. Presentase nilainya adalah $4,7/5 \times 100 = 94\%$.
2. Jumlah dari 42 responden untuk pertanyaan kedua adalah 203. Nilai rata-ratanya adalah $203/42=4,8$. Presentase nilainya adalah $4,8/5 \times 100 = 96\%$.
3. Jumlah dari 42 responden untuk pertanyaan ketiga adalah 201. Nilai rata-ratanya adalah $201/42=4,8$. Presentase nilainya adalah $4,8/5 \times 100 = 96\%$.
4. jumlah dari 42 responden untuk pertanyaan keempat adalah 197. Nilai rata-ratanya adalah $197/42=4,7$. Presentase nilainya adalah $4,7/5 \times 100 = 94\%$.
5. jumlah dari 42 responden untuk pertanyaan kelima adalah 201. Nilai rata-

ratanya adalah $201/42=4,8$. Presentase nilainya adalah $4,8/5 \times 100 = 96\%$.

6. jumlah dari 42 responden untuk pertanyaan keenam adalah 201. Nilai rata-ratanya adalah $201/42=4,8$. Presentase nilainya adalah $4,8/5 \times 100 = 96\%$.

7. jumlah dari 42 responden untuk pertanyaan pertama adalah 201. Nilai rata-ratanya adalah $201/42=4,8$. Presentase nilainya adalah $4,8/5 \times 100 = 96\%$.

Dari data tersebut bisa dihitung jumlah keseluruhan jawaban yaitu:

$$(94 + 96 + 96 + 94 + 96 + 96 + 96) = \mathbf{95\%}$$

Dari data diatas disimpulkan aplikasi *e-commerce* berbasis *website* ini memiliki tampilan *interface* yang menarik, responden suka terhadap kinerja aplikasi ini, aplikasi ini efektif dan efisien, dan hasil laporan yang tampil mudah untuk di pahami untuk semua pengguna. Berikut data demografi dari responden

Statistik deskriptif untuk variabel-variabel demografik
(jenis kelamin, usia, status pernikahan, status pekerjaan)

Karakteristik Demografik	Frekuensi	%
Jumlah Responden	N = 42	100%
Jenis kelamin	Laki-laki = 18	54%
	Perempuan = 13	46%
Usia(tahun)	di bawah 20 = 4	5,7%
	20 – 25 = 19	42,69%
	25 – 30 = 12	39,13%
	30 – 35 = 7	12,48%
Status pernikahan	Menikah = 7	23%
	Tidak Menikah = 35	77%
Status Pekerjaan	Bekerja = 32	68%
	Tidak Bekerja = 10	32%

7. PEMBAHASAN

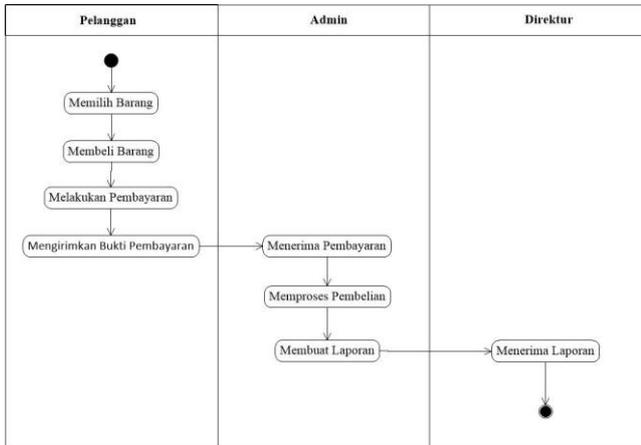
1. Perancangan Sistem Usulan

a. Activity Diagram

Penjelasan mengenai rancangan sistem usulan akan diberikan melalui pembuatan Diagram Aktivitas, sehingga memfasilitasi pemahaman dan kesederhanaan dalam memahami sistem yang diusulkan. Di bawah

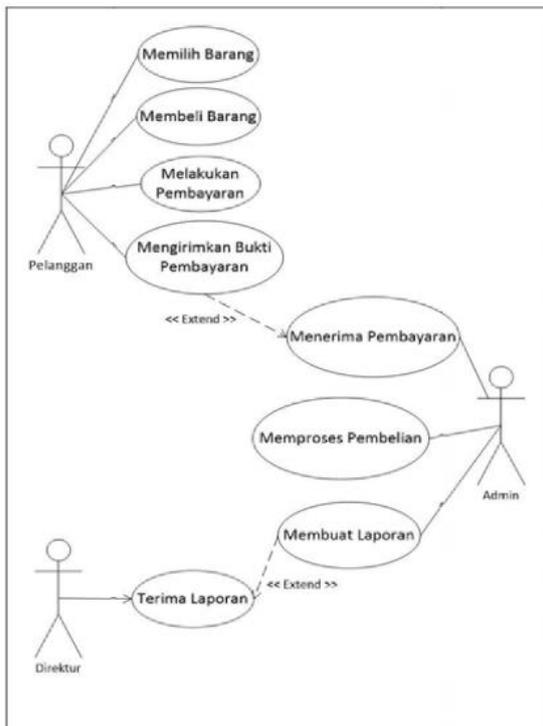
ini, kami sampaikan Diagram Aktivitas dari sistem usulan penjualan yang telah dibuat :

Gambar 2. Activity Diagram



b. Use Case Diagram

Penjelasan mengenai rancangan sistem usulan akan menjelaskan peran dari setiap pengguna melalui *Use Case Diagram* yang menggambarkan kemampuan atau tugas yang dapat dilakukan oleh masing-masing pengguna. Berikut ini adalah *Use Case Diagram* dari sistem usulan yang telah dibuat :



Gambar 3. Use Case Diagram

Berikut penjelasan kegunaan Diagram Kasus di atas:

- a. Pelanggan Bisa Memilih Kategori, pilih barang dan juga bayar pesanan
- b. Pelanggan Bisa Melihat Status Bayar yang sudah diselesaikan sebelumnya
- c. Admin bisa mengelola produk dan menambahkannya dimenu admin.
- d. Admin bisa membuat laporan penjualan perbulannya untuk keperluan perusahaan.
- e. Aktor direktur akan menerima laporan penjualan perbulan yang sudah dibuatkan oleh admin sebelumnya.

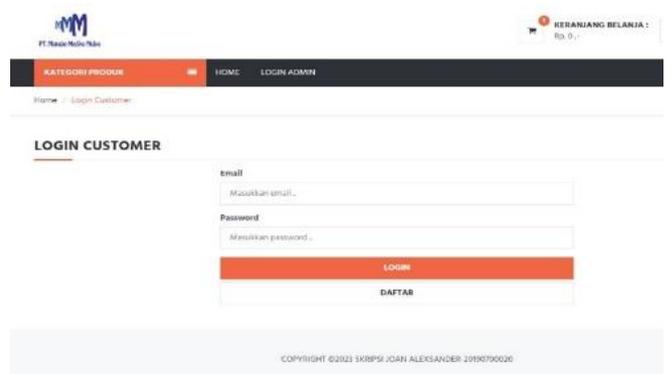
2. Tampilan Program

a. Form Login Admin



Tampilan Menu Login halaman Login yang berfungsi sebagai akses masuk ke halaman administrator.

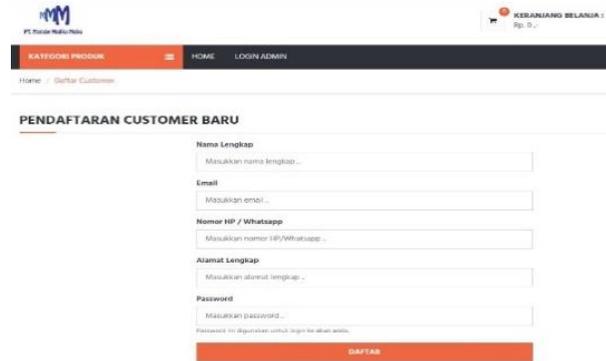
b. Form Login Pelanggan



Tampilan Login Pelanggan Login pelanggan berperan untuk masuk kedalam halaman yang terdapat macam-

macam produk serta untuk melakukan berbagai macam transaksi yang dibutuhkan pelanggan nantinya.

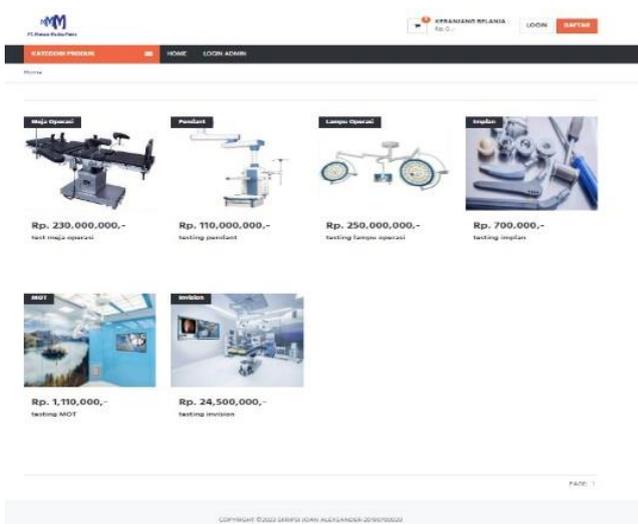
c. Registrasi Pelanggan



Tampilan Registrasi Pelanggan

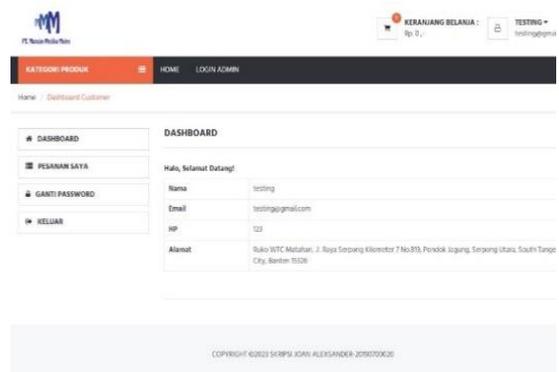
Registrasi pelanggan nantinya berfungsi untuk membuat akun pelanggan untuk menikmati fitur-fitur didalam aplikasi serta melakukan sebuah transaksi pembelian dan masih banyak lainnya.

d. Home Pelanggan



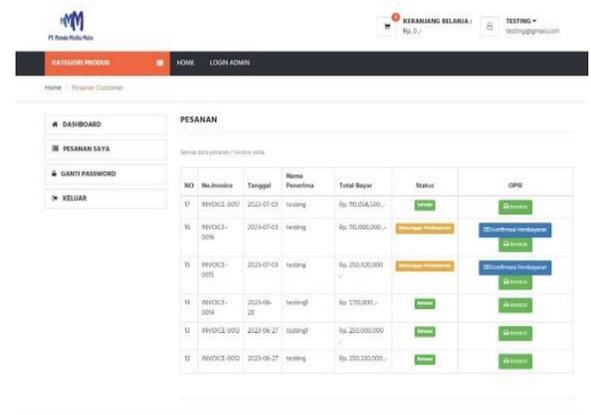
Tampilan berikut adalah merupakan sebuah tampilan berbagai macam produk yang mana sebelum pelanggan login dan pada akhir pelanggan login, sebelum pelanggan login memungkinkan untuk menyajikan ketertarikan dan setelah memilihnya pelanggan akan dialihkan ke halaman masuk untuk melakukan transaksi lebih lanjut.

e. Profile Pelanggan



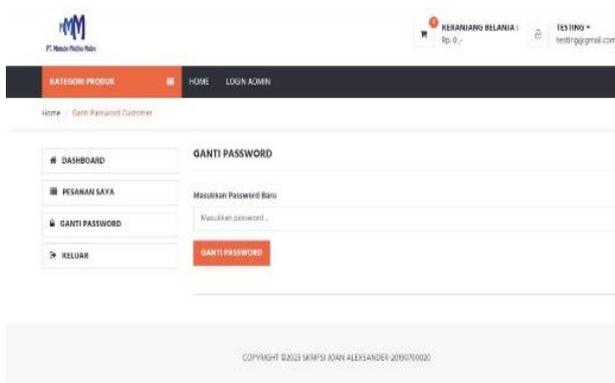
Halaman profil pengguna menampilkan beberapa data pelanggan seperti nama, alamat, nomor hp, serta email dari pelanggan dan juga ada menu pesanan pelanggan yang dapat diakses setelah pelanggan membeli produk tersebut.

f. Menu Pesanan



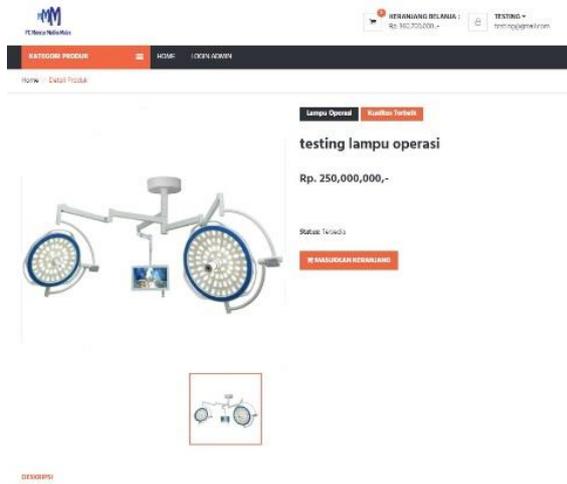
Halaman ini menampilkan jumlah pesanan yang dipesan oleh pelanggan hingga total jumlah yang telah dilakukan dan juga terdapat status pesanan yang tertera di halaman tersebut.

g. Ganti Password Pelanggan



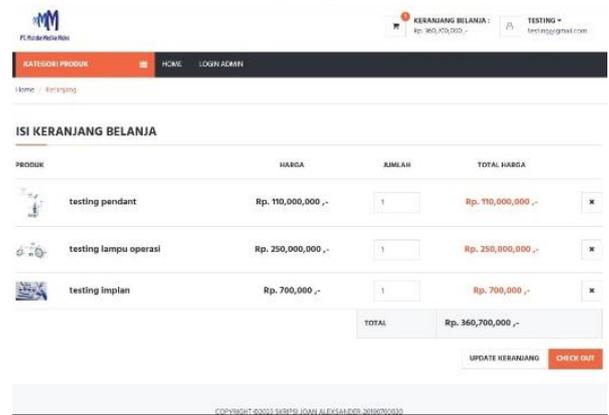
Tampilan ini berperan untuk mengganti kata kunci pelanggan untuk masuk ke halaman website. Apabila pelanggan merasa password yang dimasukan sebelumnya terlalu mudah untuk ditebak.

h. Detail Produk



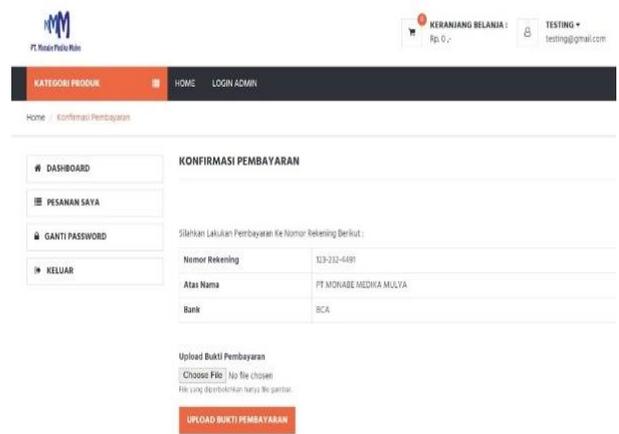
Halaman detail produk menampilkan sejumlah data dan informasi yang disajikan untuk pelanggan, pelanggan juga bisa langsung melihat spesifikasi yang tertera dalam kolom deskripsi

i. Menu Keranjang



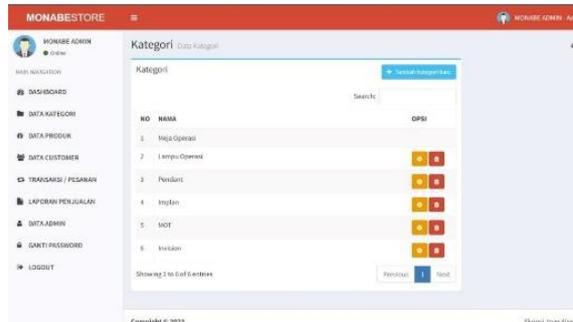
Halaman Menu Keranjang menampilkan item barang, jumlah barang dan informasi yang telah dibeli oleh pelanggan, pelanggan juga bisa menghapus atau menambahkan jumlah barang yang ingi dibeli.

j. Konfirmasi Bayar



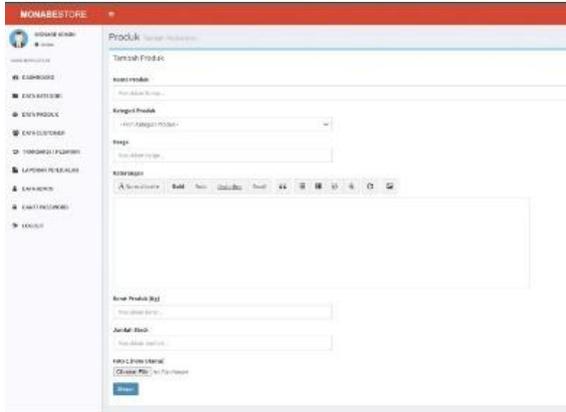
Halaman Konfirmasi Pembayaran menampilkan sebuah informasi mengenai metode pembayaran yang disediakan serta menu untuk mengupload bukti bayar yang telah dibayarkan oleh pelanggan. Juga tertera alamat rekening dari perusahaan.

k. Menu Kategori



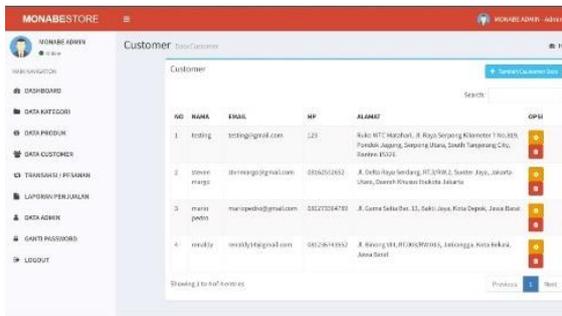
Halaman kategori berfungsi untuk melihat dan menambahkan kategori apa yang sudah masuk dan juga admin dapat menambahkan kategori lain untuk mempermudah user melihat produk yang ingin dibeli.

l. Data Produk



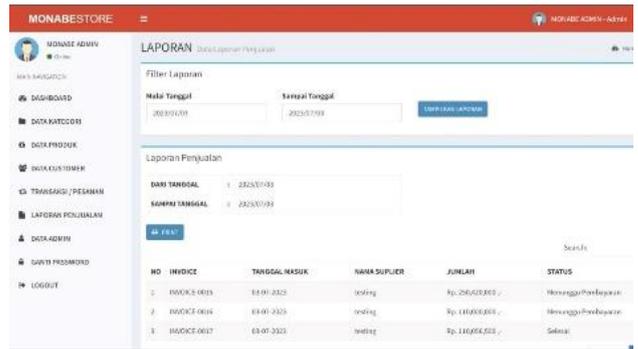
Halaman data produk yaitu isi produk yang akan tampil di menu halaman utama user didalam menu tersebut, admin bisa merubah harga jual, mengganti nama produk serta deskripsi dan juga dapat menghapus produk jika produk tersebut sudah tidak ada di stock barang. Didalam menu tersebut admin juga dapat menambahkan barang baru yang akan muncul di halaman menu pelanggan. Dan mempermudah pekerjaan admin agar efisien dan praktis.

m. Data Pelanggan



Halaman data pelanggan berupa isi pelanggan yang sudah melakukan pendaftaran melalui halaman pelanggan, terdapat nama, no hp, alamat serta email pelanggan.

n. Laporan Penjualan



Halaman ini berisi laporan penjualan yang dimana terdapat berapa pendapatan selama satu bulan atau lebih, dan bisa dipilih filter tanggalnya sesuai dengan kebutuhan dan laporan ini juga nantinya akan menjadi sebuah bahan pertimbangan.

4. KESIMPULAN

Pengujian aplikasi penjualan berbasis website ini efektif dan efisien sebesar 95%. disimpulkan aplikasi *e-commerce* berbasis *website* ini memiliki tampilan *interface* yang menarik, responden suka terhadap kinerja aplikasi ini, aplikasi ini efektif dan efisien, dan hasil laporan yang tampil mudah untuk di pahami untuk semua pengguna. Pelanggan dengan mudah mendapatkan informasi mengenai alat kesehatan yang terbaru yang tersedia pada PT. Monabe Medika Mulya.

REFERENCES

- [1] Administrasi, J. R. (2019). Proses Bisnis dan Aspek Pemungutan Pajak atas Transaksi E-Commerce Dalam Era Digital. 6(1), 53–67.
- [2] Cholifah, Wahyu Nur, Yulianingsih Yulianingsih, and Sri Melati Sagita. 2018. “Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phonegap”. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)* 3(2):206.
- [3] Darwis, D., Octaviansyah, A. F., Sulistiani, H., & Putra, Y. R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 159–170.
- [4] Dinasari, W., Budiman, A., & Megawaty, D. A. (2020). Sistem Informasi Manajemen Absensi Guru Berbasis Mobile (Studi Kasus: Sd Negeri 3 Tangkit Serdang). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(2), 50–57.
- [5] Ery Pradana, Jonathan dan Mardiyanto, M. Sukrisno. 2012. Pengembangan Framework untuk Pembangunan Aplikasi Mobile Commerce. Vol 1 number 2, Juli 2012.
- [6] Fergiawan. (2017). Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. Lampung: Jurnal TAM.
- [7] Ferdika, M., & Kuswara, H. (2017). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi. *Information System For Educators And Professionals: Journal of Information System*, 1(2), 175-188.
- [8] Hidayatullah, P., & Khairul, J. K. (2015). *Pemrograman Web*. Bandung: Informatika Bandung.
- [9] Hady, Elok Luthfiyyah, Kholid Haryono, and Nur W. Rahayu. 2020. “User Acceptance Testing (UAT) Pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri (Studi Kasus : Pondok Pesantren Al-Mawaddah). *Jurnal Ilmiah Multimedia Dan Komunikasi* 5(1):1–10.
- [10] Nugroho, & Bunafit. (2013). *Dasar Pemograman Web PHP– MySQL dengan Dreamweaver*. Yogyakarta:Gava Media.
- [11] Nugroho, N., Rahmanto, Y., Rusliyawati, R., Alita, D., & Handika, H. (2021). Software development sistem informasi kursus mengemudi (kasus: kursus mengemudi Widi Mandiri). *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 328–336.
- [12] Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour). *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(2), 51–62.
- [13] Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 87–94.
- [14] Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30.
- [15] Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour). *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(2), 51–62.

BIOGRAPHY

Joan Alexsander, lahir di Tangerang pada tanggal 2 Januari 2000. Menyelesaikan pendidikan Strata I (S1) pada tahun 2023 pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Buddhi Dharma.

Rudy Arijanto, Saat ini bekerja sebagai dosen tetap pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Buddhi Dharma.