



Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Underware* Berbasis *Web* (*E-Commerce*) Pada PT. Target Makmur Sentosa

Herman¹, Rudy Arijanto²

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

SUBMISSION TRACK

Received: September 20, 2023
Final Revision: Februari 10, 2024
Available Online: Maret 28, 2024

KEYWORD

E-Commerce, Underware, Mysql, Penjualan, PHP, Agile Metodologi

KORESPONDENSI

Phone: 089630455663
E-mail: hermanxak@gmail.com

A B S T R A C T

Dengan kemajuan pesat dari teknologi dan internet di semua negara, dunia ini telah mengalami kemajuan yang luar biasa. Penemuan komputer sebagai perangkat untuk memproses data dan internet sebagai alat utama dalam kompetisi telah mengubah dunia menjadi lebih maju. Selain itu, seiring berjalannya waktu, peran teknologi informasi memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Sistem Informasi penjualan saat ini pada PT. Target Makmur Sentosa hanya menawarkan kepada pelanggan melalui sales dan membuka toko-toko di pusat belanja seperti pasar tanpa memiliki website *E-commerce* sendiri. Dalam mengembangkan penjualan serta peningkatan pelanggan maka dibuatkanlah sistem penjualan berbasis website secara online guna memberikan kemudahan bagi konsumen mendapatkan produk yang mereka inginkan dengan mudah dan efisien dengan menggunakan platform *E-Commerce*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Sedangkan untuk pengembangan sistem menggunakan metodologi atau pendekatan Agile Metode. Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan berbasis website dengan menggunakan PHP dan Mysql. Dan dari pengujian sistem dengan blackbox testing yang dilakukan oleh 2 orang penguji, sistem yang dibuat mampu membantu proses penjualan *underware* menjadi lebih efisien.

1. PENGANTAR

Dengan kemajuan pesat dari teknologi dan internet di semua negara, dunia ini telah mengalami kemajuan yang luar biasa. Penemuan komputer sebagai perangkat untuk memproses data dan internet sebagai alat utama dalam kompetisi telah mengubah dunia menjadi lebih maju. Selain itu, seiring berjalannya waktu, peran teknologi informasi memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. *E-commerce* adalah pembelian, penjualan, dan pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik. seperti komputer, radio, televisi, dan jaringan internet. pertukaran moneter yang terjadi melalui jaringan elektronik seperti internet. Operasi *e-commerce* terbuka untuk semua orang dengan koneksi internet.[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. Target Makmur Sentosa hanya menawarkan kepada pelanggan melalui sales dan membuka toko-toko di pusat belanja seperti pasar tanpa memiliki website *E-commerce* sendiri. Dengan begitu penjualan terhadap pelanggan kurang maksimal, dan kurangnya kepercayaan pelanggan terhadap keaslian produk yang ada dipasaran tanpa adanya *Official Web* produk dari PT. Target Makmur Sentosa. Merek adalah simbol, tanda, desain, atau kombinasi dari semuanya. Ketiga karakteristik ini dapat dimanfaatkan untuk membedakan sejumlah vendor atau produsen dari para pesaingnya di pasar.[3]

Penjualan perusahaan adalah darah kehidupannya karena memungkinkan keuntungan dan upaya untuk menarik pelanggan yang ingin menentukan daya tarik pelanggan untuk mengukur efektivitas barang yang disediakan. tindakan yang dilakukan oleh penjual ketika mereka menawarkan produk dan jasa dengan harapan

menghasilkan uang dari pertukaran tersebut.[4]

Memfaatkan *e-commerce* sebagai alat strategis dalam menghadapi persaingan dapat menguntungkan pelanggan dan klien. 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

Pada saat proses melakukan metode pertama, langkah pertama 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.[5]

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.[6]

4. SISTEM INFORMASI

Sistem informasi adalah pengelompokan beberapa komponen teknologi informasi yang bekerja sama dan menciptakan informasi untuk menawarkan saluran komunikasi tunggal dalam suatu bisnis atau organisasi.[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.

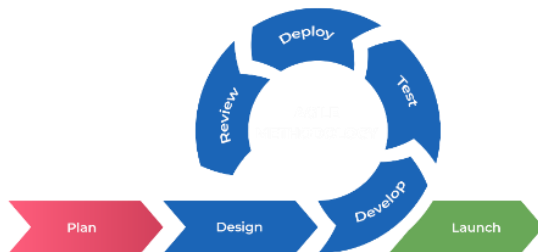
5. Pemeliharaan Sistem

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

6. Agile Metodologi

Metode Pengembangan Perangkat Lunak Agile adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dapat diandalkan yang menggunakan proses berulang untuk menerapkan aturan dan solusi yang disepakati secara terstruktur dan terorganisir antar kelompok . [10] Ini juga merupakan model pengembangan perangkat lunak jangka pendek. Agile menuntut kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan cepat. Kemampuan tim untuk membuat pilihan dengan cepat, dengan standar dan ekspektasi yang lebih tinggi, dan dengan kapasitas yang lebih kuat untuk merespons perubahan, adalah

salah satu manfaat utama dari pertumbuhan yang gesit. Untuk berbagai jenis proyek perangkat lunak, tangkas adalah teknik populer untuk pengembangan perangkat lunak yang cepat.[11]



Gambar 1. Agile Method

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 24 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 24 responden Pernyataan Pertama adalah 100. Nilai rata-ratanya adalah $100/22=4,5$. Presentase nilainya adalah $4,5/5 \times 100 = 90\%$.
 2. Jumlah dari 24 responden Pertanyaan Kedua adalah 97. Nilai rata-ratanya adalah $97/22=4,4$. Presentase nilainya adalah $4,4/5 \times 100 = 88\%$.
 3. Jumlah dari 24 responden Pertanyaan Ketiga adalah 98. Nilai rata-ratanya adalah $98/22=4,4$. Presentase nilainya adalah $4,4/5 \times 100 = 89\%$.
 4. Jumlah dari 24 responden Pertanyaan Keempat adalah 90. Nilai rata-ratanya adalah $90/22=4,0$. Presentase nilainya adalah $4,0/5 \times 100 = 80\%$.
 5. Jumlah dari 24 responden Pertanyaan Kelima adalah 90. Nilai rata-ratanya adalah $90/22=4,0$. Presentase nilainya adalah $4,0/5 \times 100 = 80\%$.
 6. Jumlah dari 24 responden Pertanyaan Keenam adalah 73. Nilai rata-ratanya adalah $73/22=3,3$. Presentase nilainya adalah $3,3/5 \times 100 = 66\%$.
 7. Jumlah dari 24 responden Pertanyaan Ketujuh adalah 103. Nilai rata-ratanya adalah $103/22=4,6$. Presentase nilainya adalah $4,6/5 \times 100 = 93\%$.
 8. Jumlah dari 24 responden Pertanyaan Kedelapan adalah 91. Nilai rata-ratanya adalah $91/22=4,1$. Presentase nilainya adalah $4,1/5 \times 100 = 82\%$.
 9. Jumlah dari 24 responden Pertanyaan Kesembilan adalah 100. Nilai rata-ratanya adalah $100/22=4,5$. Presentase nilainya adalah $4,5/5 \times 100 = 90\%$.
 10. Jumlah dari 24 responden Pertanyaan Kesepuluh adalah 94. Nilai rata-ratanya adalah $94/22=4,2$. Presentase nilainya adalah $4,2/5 \times 100 = 84\%$.
- Dari data tersebut bisa dihitung jumlah keseluruhan jawaban yaitu:
 $(90 + 88 + 89 + 80 + 80 + 66 + 93 + 82 + 90 + 84) = 84,2\%$
- Dari nilai akhir diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi e-commerce ini memiliki tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna, serta sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan saat ini.

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

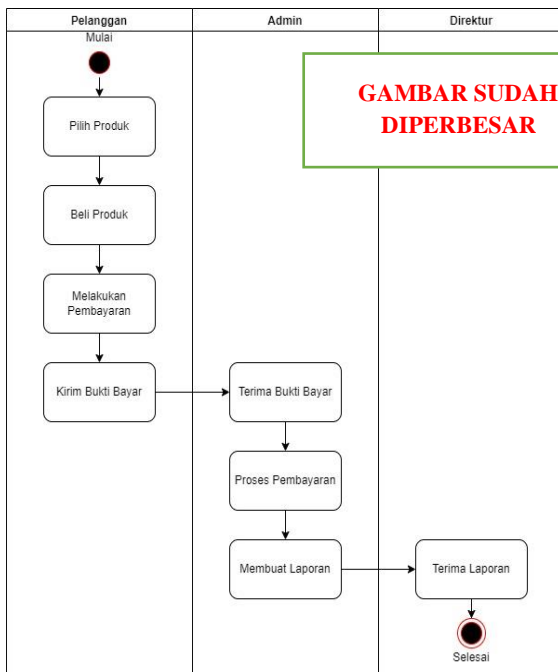
| Karakteristik Demografik | Frekuensi | % |
|--------------------------|--|---------------------------------|
| Jumlah Responden | N= 24 | 100% |
| Jenis Kelamin | Laki-laki= 15 Perempuan= 9 | 62,5% 37,5% |
| Usia(Tahun) | Dibawah 20= 3 20-25= 11 25-30= 8 30-35= 2 | 12,3% 45,9% 33,4% 8,4% |
| Status pernikahan | Menikah= 13 Belum menikah=11 | 54% 46% |
| Status pekerjaan | Bekerja= 18 Tidak Bekerja= 6 | 77% 23% |

7. PEMBAHASAN

1. Perancangan Sistem Usulan

a. Activity Diagram

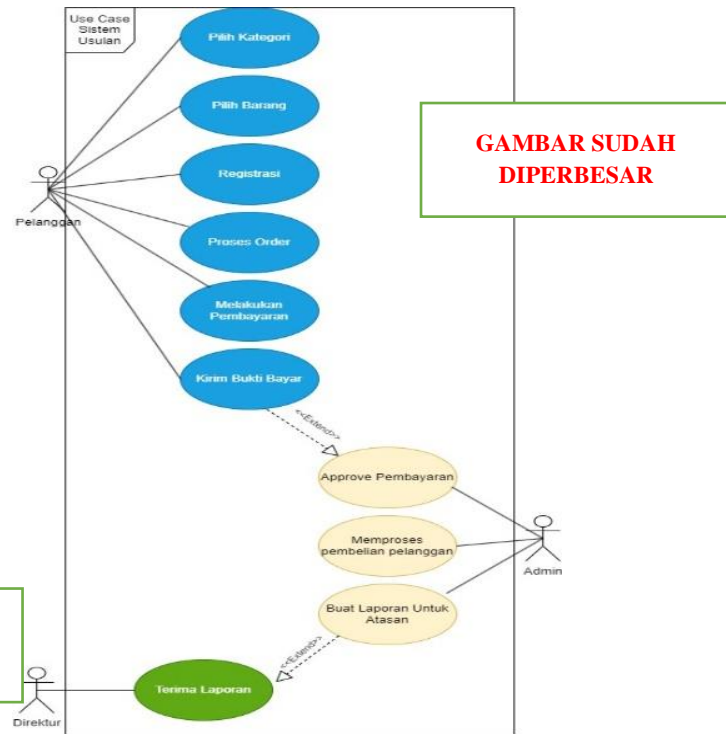
Penjelasan mengenai rancangan sistem usulan akan diberikan melalui pembuatan Diagram Aktivitas, sehingga memfasilitasi pemahaman dan kesederhanaan dalam memahami sistem yang diusulkan. Di bawah ini, kami sampaikan Diagram Aktivitas dari sistem usulan penjualan yang telah dibuat :



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 Kegunaannya Diagram Kasus di atas :

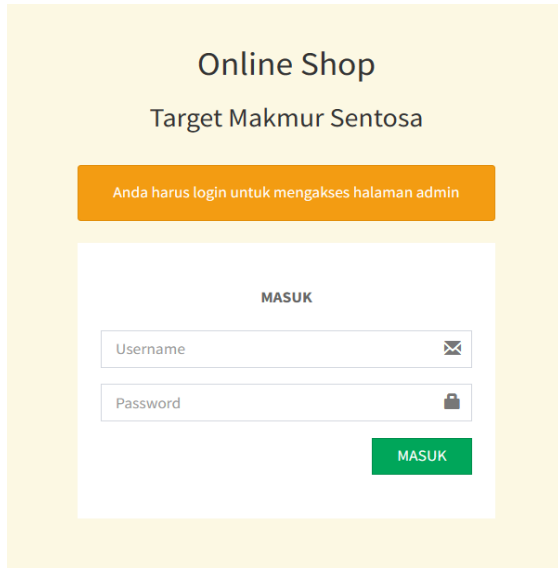
- Pelanggan Bisa Memilih Kategori, pilih barang dan juga bayar pesanan
- Pelanggan Bisa Melihat Status Bayar yang sudah diselesaikan sebelumnya
- Admin bisa mengelola produk dan menambahkannya dimenu admin.
- Admin bisa membuat laporan penjualan perbulannya untuk keperluan perusahaan.
- Aktor direktur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

2. Tampilan Program

a. Form Login Admin

Tampilan Menu Login

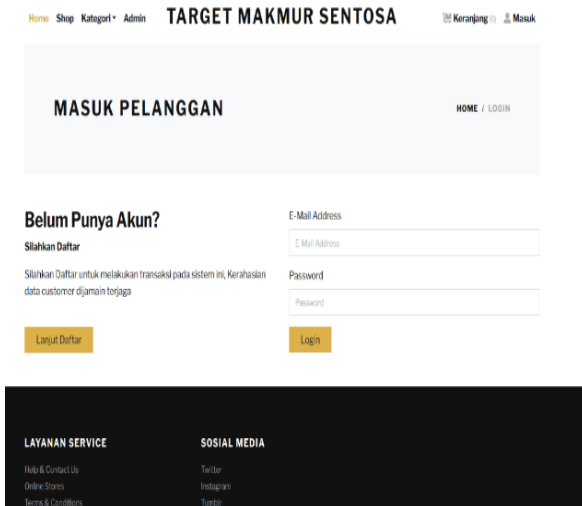
halaman Login yang berfungsi sebagai akses masuk ke halaman administrator.



b. Form Login Pelanggan

Tampilan Login Pelanggan

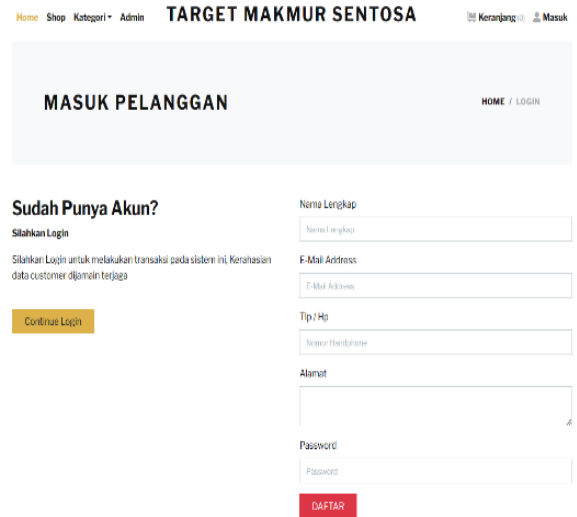
Login pelanggan berperan untuk masuk kedalam halaman yang terdapat macam-macam produk serta untuk melakukan berbagai macam transaksi yang dibutuhkan pelanggan nantinya.



c. Registrasi Pelanggan

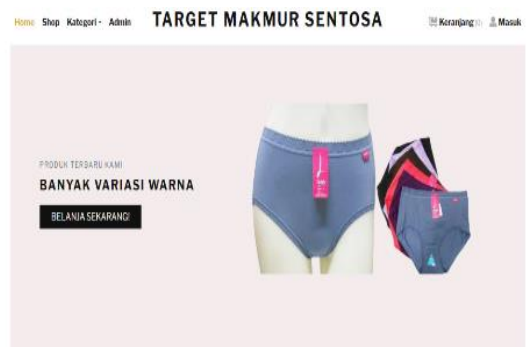
Tampilan Registrasi Pelanggan Registrasi pelanggan nantinya berfungsi untuk membuat akun pelanggan untuk menikmati fitur-fitur didalam aplikasi serta melakukan sebuah transaksi

pembelian dan masih banyak lainnya



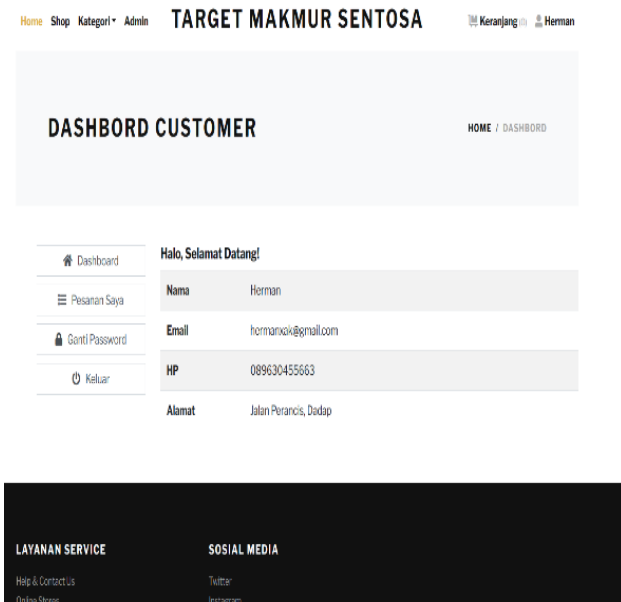
d. Home Pelanggan

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.



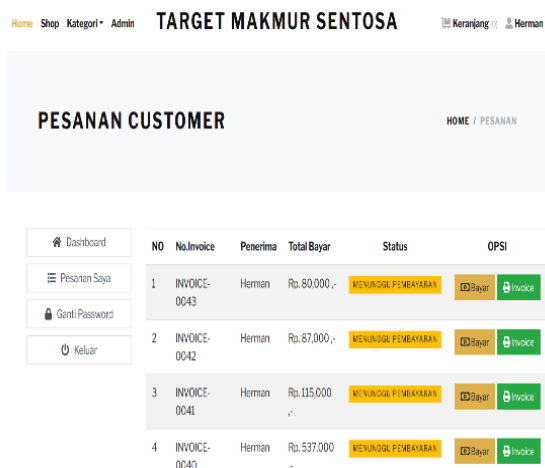
e. Profile Pelanggan

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.



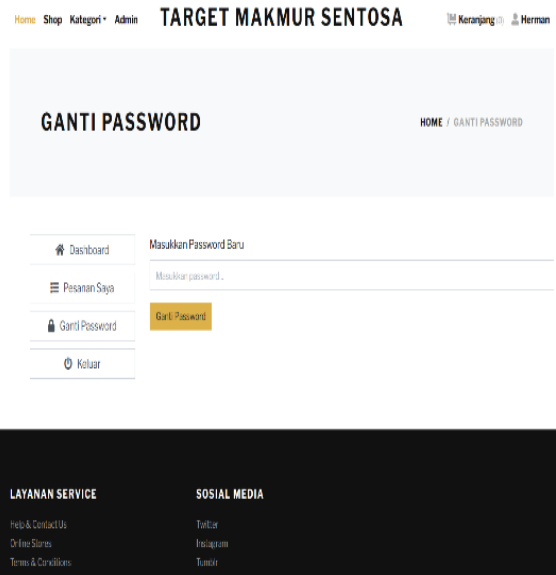
f. Menu Pesanan

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.



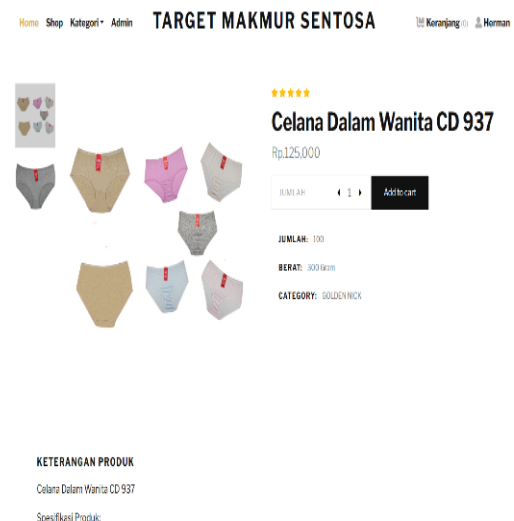
g. Ganti Password Pelanggan

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



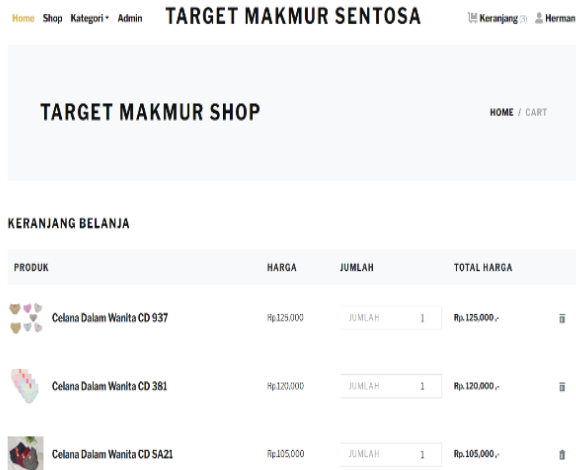
h. Detail Produk

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



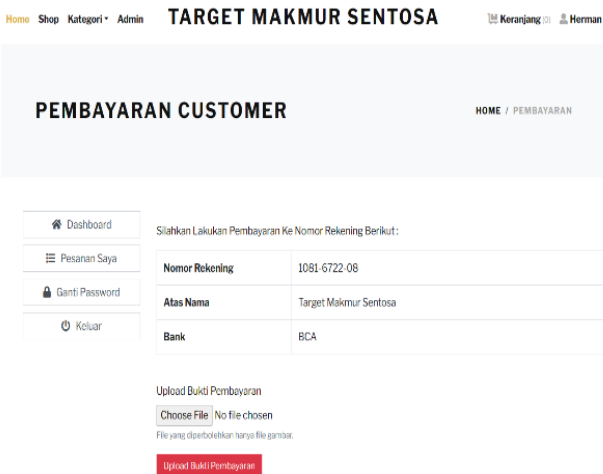
i. Menu Keranjang

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.



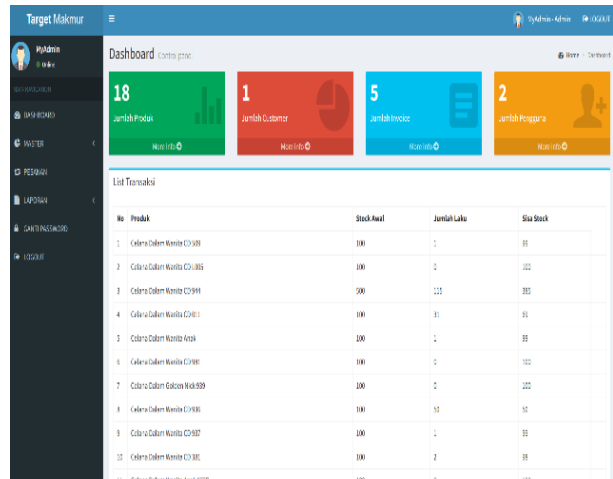
j. Konfirmasi Bayar

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.



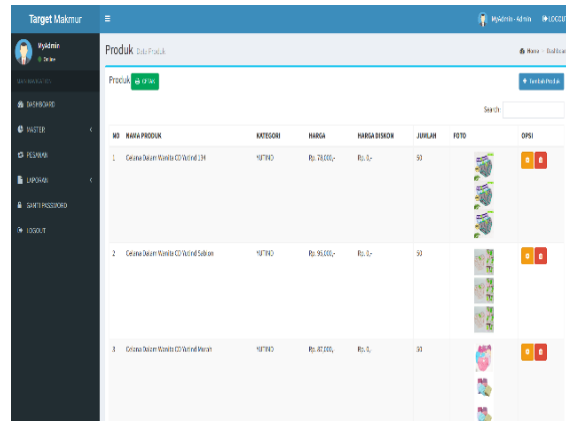
k. Dashboard Admin

Halaman admin bersisi menu-menu disebelah kiri dan juga ada list transaksi produk yang telah laku terjual serta sisa-sisa stock produk tersebut untuk kebutuhan update stock dan juga barang untuk admin.



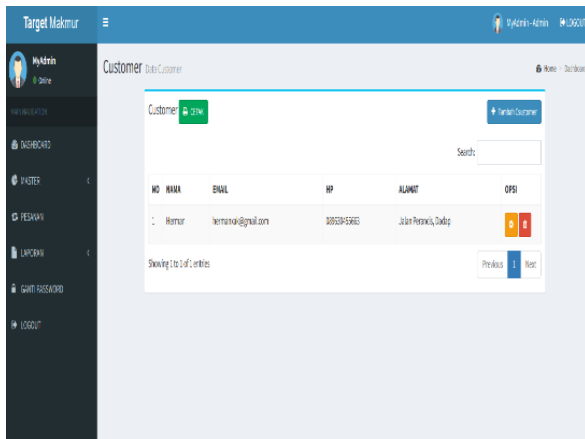
l. Data Produk

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.



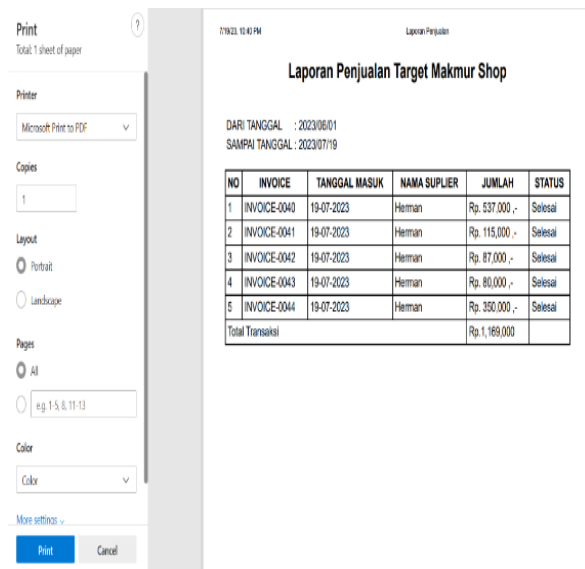
m. Data Pelanggan

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.



8. KESIMPULAN

Pengujian aplikasi penjualan berbasis *website* ini memiliki tampilan *interface* yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna, serta sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan saat ini. Pelanggan dengan mudah mendapatkan informasi mengenai produk yang tersedia pada PT. Target Makmur Sentosa.

REFERENCES

- [1] Abdul Kadir Dalam, Heriyanto, Sutarbi, Yanuardi, Permana (2018). Pengertian informasi. *Jurnal Teknologi Pengertian Informasi*, 3(1), 20-28.
- [2] Adani, M. R. (2020). Metode Agile: Pengertian, Tujuan, Jenis, Manfaat, dan Prinsip Sistem Informasi. *Jurnal Informasi dan Komputer*, 6(2), 51-62.
- [3] Bayu Kristiawan dan Sukadi. (2016). Pembuatan Sistem informasi persewaan mobil pada rental mobil akur pacitan. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(2), 178-191.
- [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] Fauzi, A., Erniawati, & Setyawan, A. (2019). Sistem Informasi Pemesanan Kertas Continuous. *Jurnal Bisnis*, 2(1), 328-336.
- [6] Fitriani, S., Medinah, M., & Linarti, U. (2020). Pengaruh Faktor-Faktor Lingkungan Eksternal yang Menghambat Penggunaan *E-Commerce* pada UMKM Kerajinan di Kota Yogyakarta. *Journal of Industrial and Engineering System*, 1(2), 101–110.
- [7] Lungkutoy J John. (2020), Pengenalan *Metode Agile Development*. ANDI. Yogyakarta 6(1), 53-67.
- [8] Nugroho, & Bunafit. (2013). Dasar Pemograman Web PHP– MySQL dengan *Dreamweaver*. Yogyakarta:Gava Media. *Jurnal Pengembangan Program*, 1(2), 87-96.
- [9] Prehanto, D. R. (2020). Buku Ajar Konsep Sistem Informasi (I. K. Dwi Nuryana (ed.)). Scopindo Media Pustaka. *Jurnal Media Pustaka*, 3(1), 171-184
- [10] 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.
- [11] 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.
- [12] Shabur Miftah Maulana, Heru Susilo, Riyadi (2015). Implementasi E-commerce Sebagai Media Penjualan Online (Studi Kasus Pada Toko Pastbrik Kota Malang. *Jurnal Bisnis*, 29 (1).
- [13] S. K. M. T. I. Sita Muharni. (2021). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi: Bintang Pustaka. *Jurnal Bintang Pustaka*. 2(1), 13-25.
- [14] U. Rusmawan. (2019) Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman. Elex media komputindo Kabupaten Bogor. *Jurnal Media Komputer*, 6(1), 47-61.
- [15] Wardhana, O.H.P., (2016). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Nilai, Pengaruh Sosial, Persepsi Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan *E-commerce*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*. 1(1), 25-35.

BIOGRAPHY

Herman, lahir di Tangerang pada tanggal 4 Maret 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