

APLIKASI LAYANAN JUAL BELI DAN JASA SERVICE KOMPUTER BERBASIS WEBSITE PADA CV YAKUSA COMP

Jibran el Fansyuri¹, Yoga Febriatata^{2*}, Riska Hapipah^{3*}, Perani Rosyani⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ¹jjibraneel513@gmail.com, ²mrxfedr@gmail.com, ³riskahapipah77@gmail.com,

⁴dosen00837@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak–Website jual/beli elektronik online merupakan suatu *marketplace* pemesanan juga jasa yang bergerak dibidang Teknologi. Seiring berkembangnya *website* pada *smartphone* dalam bidang online sangat mempengaruhi minat pembeli menggunakan *smartphone* saat ini. Mengingat pelanggan di CV. Yakusa Comp yang juga ingin memperbaiki perangkat elektroniknya dengan mengajukan keluhannya kami akan membantu mengarahkan, dan bila *customer* ingin menjual, membeli ataupun melakukan tukar tambah bisa langsung menggunakan layanan kami, sehingga pembeli akan merasa bosan karena menunggu dan bisa saja beralih ke tempat yang lain. Maka untuk menyiasati permasalahan diatas, kami berinisiatif membangun sebuah *platform Marketplace* dimana bisa menjadi wadah dimana pelanggan bisa dengan mudah dimanapun dan kapanpun mengaksesnya dengan merancang *website online* yang bisa mempertemukan *seller* dan *buyer*. Hasil dari penelitian yaitu memberi efisiensi para pelanggan yang berada diluar daerah untuk menyelesaikan masalah terhadap perangkat elektroniknya, tanpa harus menunggu serta membantu pelanggan menjual barang elektroniknya tentu dengan harga dan kualitas yang mampu bersaing.

Kata Kunci: Website, Aplikasi, Marketplace, Service, Jasa, E-commerce, Digital

Abstract– The online electronic buying/selling website is an ordering marketplace as well as services engaged in technology. Along with the development of websites on smartphones in the online field, it greatly affects the interest of buyers to use smartphones today. Remembering customers in CV. Yakusa Comp, who also wants to repair their electronic devices by submitting a complaint, we will help direct, and if the customer wants to sell, buy or trade, they can directly use our service, so that the buyer will feel bored from waiting and can just move to another place. So to deal with the above problems, we took the initiative to build a Marketplace platform which can be a place where customers can easily access them anywhere and anytime by designing an online website that can bring together sellers and buyers. The results of the research are to provide efficiency for customers who are outside the area to solve problems with their electronic devices, without having to wait and help customers sell their electronic goods, of course with competitive prices and quality.

Keywords: Website, Application, Marketplace, Service, E-commerce, Digital

1. PENDAHULUAN

Yakusa.Comp adalah toko yang menjual produk-produk sparepart laptop.Toko ini bergerak pada tahun 2017. Dan pemilik toko adalah Bapak Abu Syamsul Hanifah S.T. Hal yang mendorong Bapak Syamsul membuat tempat ini yaitu resah karena saat masa kuliah *service* laptop harganya terlalu mahal dikalangan mahasiswa. Tujuan awal membuat tempat ini adalah untuk memberikan solusi kepada kalangan mahasiswa yang ingin *service* laptop dengan harga murah dan membuka lapangan kerja baik untuk anak lulusan SMK maupun mahasiswa. Dengan melihat banyaknya anak lulusan SMK yang menganggur karena hanya lulusan SMK sehingga beliau bercita – cita untuk memperdayakan anak muda agar lebih mudah mendapatkan pekerjaan dengan membangun perusahaan dengan SDM yang terbaik.

Yakusa Comp merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jual/beli barang elektronik dan jasa service dimana masih terdapat beberapa pelanggan yang mengeluhkan proses layanan jual beli dan jasa *service* elektronik dan cara pemesanan dan transaksi elektronik di Yakusa Comp tersebut.Karena dengan cara pemesanan melalui datang langsung ke lokasi CV.Yakusa Comp *customer* membutuhkan waktu dan biaya untuk menuju ke lokasi.Jika customer melakukan pemesanan melalui online atau website maka biaya dan waktu yang dikeluarkan tidak banyak karena hanya membutuhkan data internet maka barang yang mau kita beli sudah bisa terlihat dan harganya

juga sudah kita ketahui. Sedangkan jika datang langsung ke lokasinya maka biaya akan cukup mahal karena kita akan mengeluarkan biaya transportasi juga, Sehingga proses tersebut kurang membantu *customer* dalam melakukan pemesanan dan mendapatkan informasi yang sangat lengkap tentang pemesanan barang elektronik yang akan di pesan.

Berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi di era Digital (Wahyuni, Ade, 2017) yang sekarang makin canggih, banyak perusahaan besar maupun perusahaan kecil yang memanfaatkan teknologi tersebut untuk memajukan perusahaannya dengan mengadakan kegiatan jual beli dan mengenalkan produk mereka melalui jaringan internet ataupun aplikasi yang sudah dirancang oleh perusahaan dan bisa diakses dengan *smartphone/Pc*

Dari permasalahan diatas maka penelitian ini berfokus pada pemecahan masalah untuk merancang sistem baru untuk layanan pemesanan barang elektronik online dan transaksi pesanan dalam penelitian yang berjudul, “Aplikasi Layanan Jual Beli Elektronik dan Jasa Service Komputer Berbasis Website Pada CV. Yakusa Comp”. Diharapkan dengan sistem baru yang dirancang ini dapat mengoptimalkan penjualannya dari sistem sebelumnya yang akan di kembangkan menjadi aplikasi layanan jual beli & jasa *service* Elektronik online berbasis *Website* ini.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan meliputi metode pengumpulan data, metode analisa, metode perancangan dan metode implementasi. pengumpulan data terdiri dari:

2.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan atau peninjauan langsung di CV. Yakusa Comp yang berada di Jalan Raya Siliwangi gang Haji Neman No.95, RT.002/RW.018 Kel. Pondok Benda Kec. Pamulang Kota Tangerang Selatan, Prov. Banten, Bagaimana memaksimalkan *website* layanan jual beli & jasa *service* Elektronik Online pada CV. Yakusa Comp.

2.2 Metode Wawancara

Dalam metode ini peneliti mewawancarai langsung dengan Pemilik CV. Yakusa Comp, sehingga informasi yang didapat lebih akurat.

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah:

1. Memudahkan dalam pemesanan elektronik secara online untuk customer.
2. Memudahkan dalam memberikan informasi pemesanan elektronik online kepada customer.
3. Memperhitungkan ongkos kirim yang paling ekonomis.
4. Merekomendasikan website tersebut jika barang yang mereka pesan tiba tepat waktu dan berkualitas.

Pengujian sistem adalah tahapan yang dilakukan ketika sistem akan diimplementasikan, Sistem diuji untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang berupa kesalahan logika maupun kesalahan dalam pengekseskuan fungsi pada sistem. Sehingga sebelum sistem rilis, pembuat dapat melakukan perbaikan yang mendasar pada sistem tersebut, artinya tujuan utama pengujian sistem ini dilakukan yaitu untuk menjaga mutu dari sistem yang dibuat. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan pengujian black box pengujian fungsional ini merupakan metode pengujian perangkat lunak yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal kode atau program.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini, penulis memaparkan tiga jurnal penelitian terdahulu tentang *Website* jual beli *Marketplace*, seperti ini penjelasannya:

Mungkin banyak yang sudah mengetahui pasar elektronik atau *Marketplace* yang menjual dan membeli barang atau jasa yang mencakup 3 aspek (B2B, B2C dan C2C) dimana B2B (*Business to Business*) menguasai 75% pasar. *Marketplace* adalah puncak dari *e-commerce*, *marketplace*

seringkali memiliki sistem sendiri yang dapat mengelola ratusan, bahkan jutaan, dari produk yang ingin Anda jual atau beli, misalnya eBay.com, Bukalapak.com, Xohop.com, di dalam marketplace, memiliki toko online salah satunya *website* yang memiliki program e-commerce yaitu shopping cart dimana pembeli tidak harus menghubungi pemilik store terlebih dahulu, seperti: Lazada, Berniaga.com, *Marchand* Xohop.com. Contoh market mulai dari yang paling sederhana adalah FJB Kaskus, Craigslist dan OLX. *Marketplace* dapat didefinisikan sebagai situs *web* atau penyedia layanan online yang memfasilitasi proses jual beli di berbagai toko. Pasar ini memiliki konsep yang kurang lebih mirip dengan pasar tradisional. Pada dasarnya, pemilik *marketplace* tidak bertanggung jawab atas barang yang dijual karena tugas mereka adalah menyediakan *marketplace* bagi penjual yang ingin menjual dan membantu mereka bertemu dengan pelanggan dan membuat transaksi menjadi lancar, dibagikan, dan lebih mudah.

Rekening bersama (Rekber) adalah sistem pembayaran yang menggunakan transfer antar rekening, untuk menghubungkan pembeli dan penjual jika pada mereka melakukan pembelian atau penjualan. Di sini, peran pihak ketiga diperlukan untuk memperbaiki masalah seperti kasus di mana pembeli tidak setuju untuk mentransfer uang langsung ke rekening penjual. Pihak ketiga inilah yang biasa kami sebut dengan Layanan Rekber. Umumnya mereka akan mengklaim komisi untuk setiap penjualan atau bahkan jika beruntung mereka bisa mendapatkan layanan gratis.

3.1 Sistem Perancangan

Pada rancangannya, peneliti membuat *Block Diagram*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan Perancangan antarmuka sistem. Pada *Block Diagram* adanya interaksi user dengan aplikasi via internet. Diagram menggambarkan gambaran besar yang akan digunakan. (Hamonangan Simanjuntak, 2018)

Perancangan sistem adalah tahapan dari siklus pengembangan sistem yang dapat didefinisikan sebagai tahap pendefinisian kebutuhan-kebutuhan fungsional dan menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk. Perancangan sistem ini merupakan tindak lanjut dari hasil analisa sehingga dapat dihasilkan suatu perancangan sistem yang diperlukan dalam pembuatan perangkat lunak yaitu Aplikasi Layanan Jual Beli dan Jasa Service Komputer Berbasis *Web* dengan penggunaan *Framework*. Pemilihan *framework* yang tepat tentu akan memudahkan proses pengembangan sebuah *website*. Terlebih apabila pengembangan *website* tersebut sangatlah kompleks dan membutuhkan *framework* yang dapat menyederhanakan proses pembuatan dan menghasilkan performa yang maksimal.

Desain web responsif adalah pendekatan yang menunjukkan bahwa desain dan pengembangan harus merespons perilaku dan lingkungan pengguna berdasarkan ukuran layar, platform, dan orientasi. Praktik ini mencakup penggunaan kombinasi kisi dan tata letak fleksibel, gambar, dan kueri media CSS. Karena pengguna saat ini beralih dari laptop ke tablet, situs web secara otomatis menyesuaikan dengan resolusi, ukuran gambar, dan kemampuan skrip. Dengan kata lain, situs web harus memiliki teknologi untuk secara otomatis merespons preferensi pengguna berdasarkan resolusi *layer device* yang dipakai

Beberapa Teknologi yang Di Usung, Berupa:

1. Laravel

Laravel Salah Satu *framework* yang dapat membantu *web developer* dalam memaksimalkan penggunaan PHP dalam proses pengembangan *website*. Seperti yang di ketahui, PHP merupakan bahasa pemrograman yang dinamis (Endra, 2018). Dimana kehadiran Laravel kemudian membuat PHP menjadi lebih powerful, cepat, aman, dan simple. Terlebih lagi, *framework* ini selalu memunculkan teknologi terbarunya di antara *framework* PHP lain. Disini kita menerapkan Laravel sebagai *BackEnd Server*.

2. Vue JS

sebuah kerangka kerja nan progresif untuk membangun antarmuka pengguna. Tidak seperti beberapa kerangka kerja monolitik yang lain, Vue dirancang dari dasar sekali agar dapat diadopsi secara bertahap. Pustaka intinya difokuskan pada layer tampilan saja, dan sangat mudah untuk diintegrasikan dengan pustaka yang lain atau dengan proyek yang sudah ada. Kami menerapkan Vue JS Sebagai *Template Website* yang kami Rancang.

3. Bootstrap

Bootstrap adalah *framework* yang paling populer di dunia untuk membangun situs yang responsif dan memprioritaskan pengguna seluler. kerangka kerja HTML, CSS dan JS yang paling populer untuk membantu mengembangkan project website menjadi lebih responsif dan memprioritaskan pengembangan *frontend* untuk perangkat seluler (Riansinir, 2014). Istilah sederhananya adalah bootstrap merupakan kumpulan kode yang berguna serta dapat digunakan kembali dan kode tersebut ditulis dalam bentuk HTML, CSS dan JavaScript. Library bootstrap ini juga diciptakan untuk membantu pengembang *frontend* dalam membuat kerangka desain halaman *frontend* agar cepat dalam membangun situs *website* yang responsif di semua perangkat. Kita menerapkan sebagai *FrontEnd* sebagai *Frameworknya*.

4. Sass

Sass (*Syntactically Awesome Style Sheets*) adalah bahasa yang diadopsi dari CSS, tapi memiliki fitur yang lebih banyak dari CSS, eits bentar dulu jangan salah paham, SASS ini dibuat bukan untuk menggantikan CSS, tapi Sass ini lebih tepatnya adalah sebuah tools yang bisa membuat pengerjaan CSS jadi lebih mudah, jadi di website kita yang kita gunakan bukan file sass nya langsung melainkan file CSS itu sendiri yg mana merupakan hasil dari *compile* dari file sass yang telah dibuat.

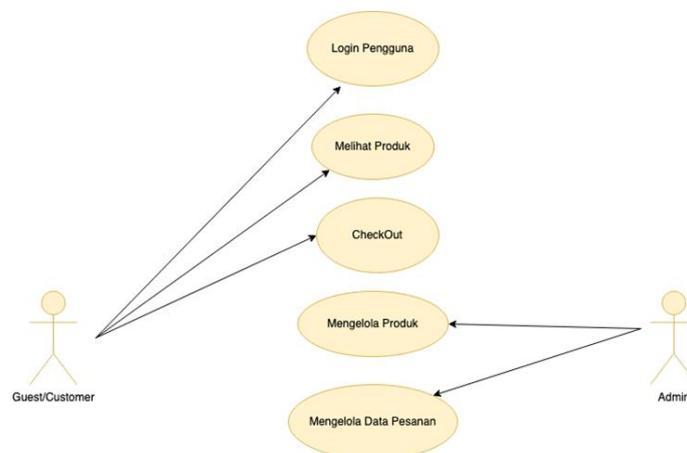
Tahap ini untuk menyusun sistem baru dan menuangkan secara tertulis kegiatan yang dilakukan. Perancangan sistem digunakan untuk memperlihatkan bagaimana aliran informasi dalam sistem informasi dengan menggunakan UML, yang meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*. (Riansinir, 2014).

4. IMPLEMENTASI

Setelah menganalisa sekaligus survey dari CV tersebut system yang berjalan di dalamnya terbilang tradisional, terdapat beberapa kekurangan dalam proses pendataan barang, manajemen keuangan, laporan pengeluaran dan pemasukan. Maka selanjutnya akan dibahas mengenai rancangan usulan sistem yang akan dibangun. dalam proses memudahkan interaksi antara seller dan buyer masuk ke dalam *system*. Rancangan prosedur yang diusulkan bertujuan untuk menyempurnakan dan memberikan alternatif dalam memberikan informasi juga mempermudah admin dalam memasukan data, customer dan seller bisa lebih sinkron, dari masing-masing kepala dapat terkomputerisasi.

Perbedaan sistem yang berjalan dengan sistem yang diusulkan semoga akan memberikan dampak positif bagi pihak yang menggunakannya, supaya dalam pelaksanaannya penjualan bisa lebih efektif dan efisien. Adapun perancangan sistem yang coba diusulkan ini dibuat dengan menggunakan UML.

4.1 Use Case Diagram Yang Diusulkan



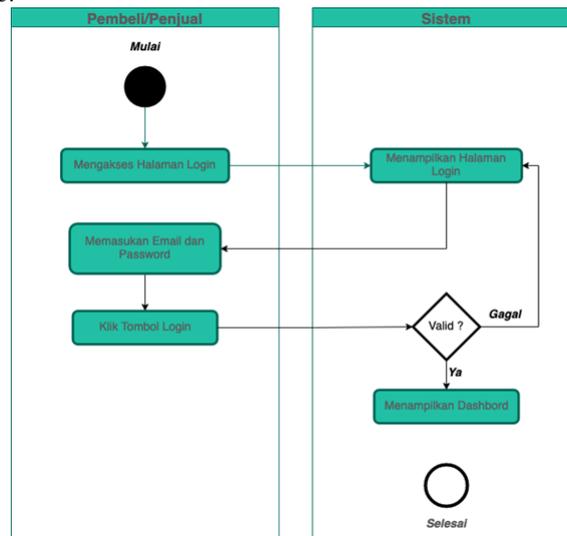
Gambar 1. Usecase Diagram Sistem Yang Diusulkan

Use Case Diagram yang diusulkan terdiri dari 2 aktor, user dan serta hubungannya. *Use case* diagram digunakan untuk menjelaskan kegiatan apa saja yang dapat dilakukan oleh user atau pengguna sistem yang sedang berjalan. *Use case diagram user* di tunjukkan oleh Gambar 1.

4.2 Activity Diagram Yang Diusulkan

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan atau peninjauan langsung di CV. Yakusa Comp yang berada di Jalan Raya Siliwangi gang Haji Neman No.95, RT.002/RW.018 Kel. Pondok Benda Kec. Pamulang Kota Tangerang Selatan, Prov. Banten, Bagaimana memaksimalkan *website* layanan jual beli & jasa *service* Elektronik Online pada CV.Yakusa Comp.

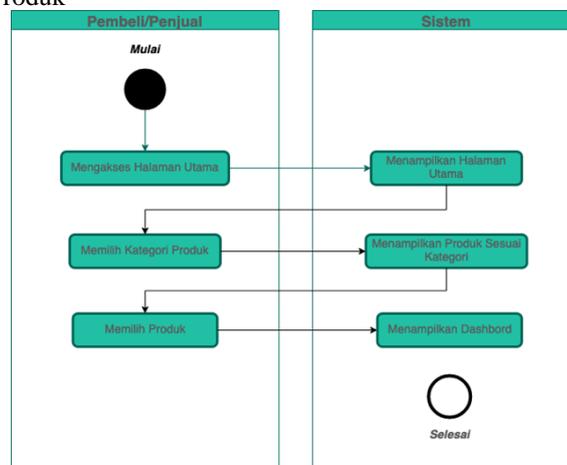
1. Login User



Gambar 2. Activity Diagram Login

Pada gambar diatas merupakan *Activity Diagram Login*, Aktivitas *login* dimulai dari user mengakses halaman *login*, lalu sistem menampilkan halaman *login*. User memasukkan *email* dan *password* lalu klik tombol *login*. Setelah itu akun akan divalidasi. Apabila akun *valid* maka sistem akan memuat halaman utama. Namun apabila user salah dalam memasukkan *username* dan *password* maka, *user* akan tetap berada di halaman *login*.(Pujiyanto, 2020).

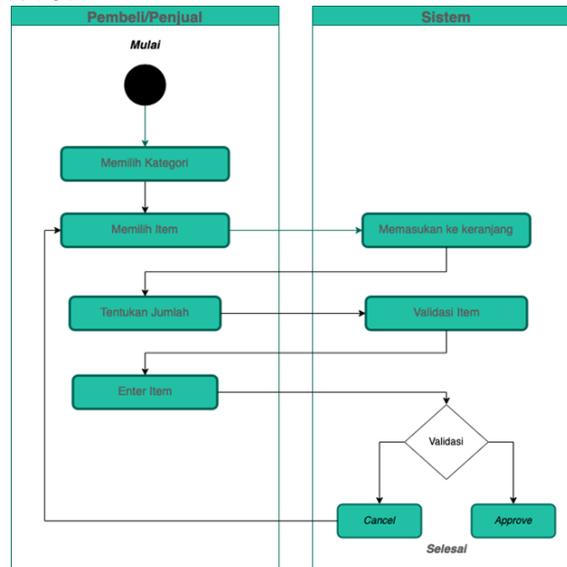
2. Melihat Produk



Gambar 3. Activity Diagram Login

Pada gambar diatas merupakan *Activity Diagram Admin* atau kepala RT mengisi data penduduk,admin atau kepala RT dapat mengisi data penduduk dengan mengklik menu data penduduk kemudian menyimpan data penduduk, apabila data yang diisi sudah benar maka data akan tersimpan.

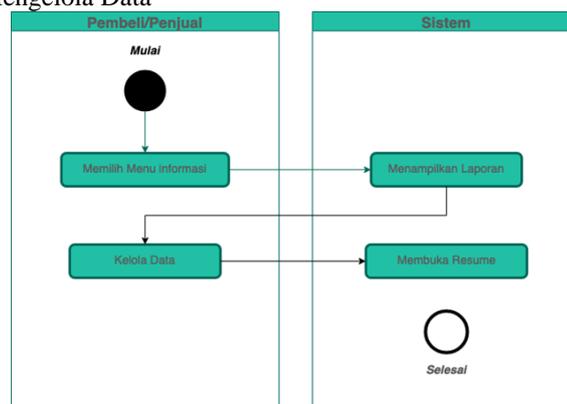
3. Proses *Check Out*



Gambar 4. *Activity Diagram* Proses *Check Out*

Pada gambar diatas merupakan *Activity Diagram Customer* Melakukan Pembelian dan proses terjadinya transaksi, Pembeli memilih item lalu sistem akan menampilkan item yang ada di database sistem. Pembeli akan di berikan info tentang item yang dipilih, kemudian pembeli di arahkan untuk menentukan jumlah, lalu jika sudah sesuai pembeli akan disuruh konfirmasi Kembali pesanan, item akan di arahkan ke keranjang atau Kembali lagi karena pembeli membatalkannya.

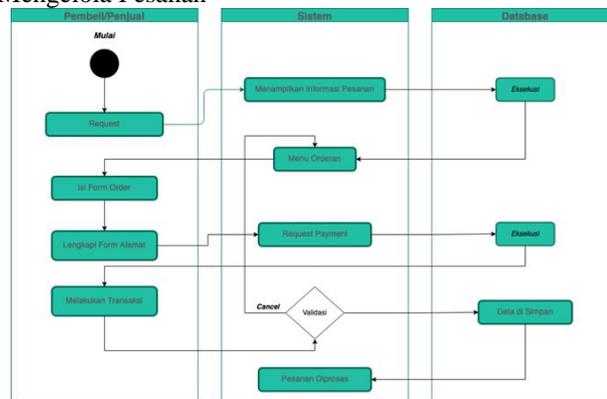
4. Admin Mengelola Data



Gambar 5. *Activity Diagram* Admin Mengelola Data

Pada gambar diatas merupakan *Activity Diagram* menambahkan produk yaitu aktivitas dimulai dari penjual memilih tambah produk, sistem menampilkan form tambah produk lalu penjual mengisi *form* data produk. Sistem menyimpan data from tambah produk. aktivitas ini dikondisikan bahwa user sudah melakukan login dan user sedang berada di halaman toko. User memilih menu laporan, lalu sistem menampilkan *resume* penjualan.

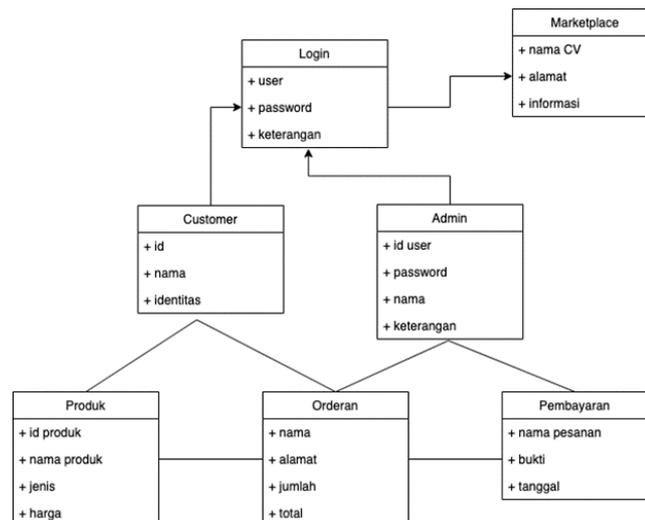
5. Admin Mengelola Pesanan



Gambar 6. Activity Diagram Admin Mengelola Pesanan

Pada gambar diatas merupakan *Activity Diagram* mengelola transaksi. Aktivitas dimulai dari user pembeli memilih produk, sistem menampilkan detail produk. Pembeli memasukkan jumlah produk, lalu memilih tambah produk. Kemudian sistem menambahkan produk ke keranjang. Jika, pembeli belum mempunyai alamat, sistem menampilkan tombol tambah alamat. Pembeli memilih tambah alamat lalu sistem menampilkan form tambah alamat dan pembeli mengisi alamat. Sistem menyimpan data alamat kemudian menampilkan tombol *checkout*. Pembeli memilih tombol *checkout*, lalu sistem menampilkan halaman *checkout*. Pembeli memilih waktu pengiriman. Pembeli memilih tombol pesan, sistem menyimpan data pemesanan dan menampilkan halaman pembayaran. Pembeli memilih tombol sudah bayar, sistem mengubah status pesan menjadi menunggu konfirmasi admin. Admin menerima pesanan, admin mengecek terlebih dahulu sebelum diarahkan ke dalam *Payment Gateway*. Jika sudah, admin memilih tombol pembayaran diterima dan sistem mengubah status menjadi menunggu konfirmasi penjual. Penjual menerima pesanan baru lalu memilih tombol proses, kemudian sistem mengubah status pesanan menjadi sedang diproses.

4.3 Class Diagram Yang Diusulkan



Gambar 7. Class Diagram Sistem Yang Diusulkan

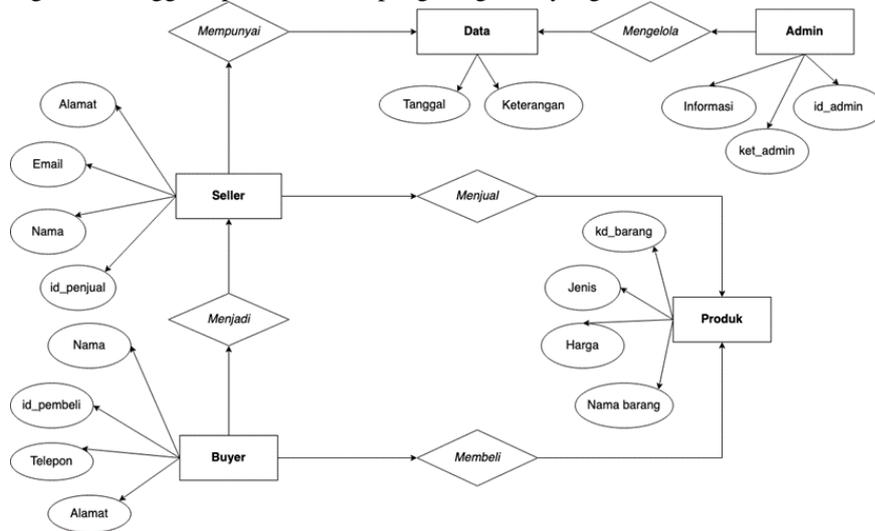
Berdasarkan Gambar 7. *Class Diagram* terdapat rancangan sebuah sistem yang digambarkan menjadi sebuah *class diagram*.

4.4 Perancangan Database

Perancangan database pada aplikasi ini terdiri dari entity relationship diagram seperti yang terdapat pada gambar 8 yang memiliki entitas yaitu Admin, pembeli, buyer, data dan transaksi.

4.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

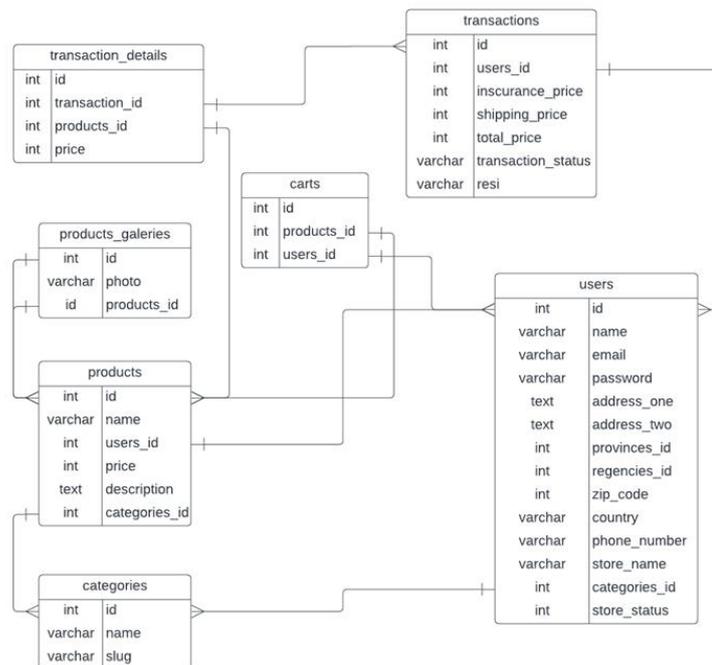
Entity Relationship Diagram memodelkan data apa yang ada, tujuan utamanya dari penggambaran ERD adalah menunjukkan object data (entitas) dan hubungan (*relationship*) terhadap entitas yang ada sehingga dapat dihasilkan pengkategorian yang akan dibentuk.



Gambar 8. ERD Perancangan Database

4.6 Logical Record Structure (LRS)

Pembentukan LRS berdasarkan hasil transformasi ERD ke LRS adalah sebagai berikut :



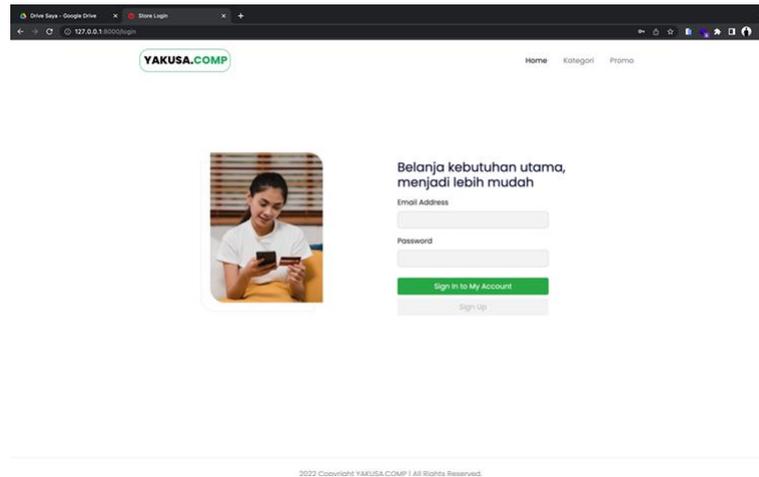
Gambar 9. LRS Perancangan Database

4.7 Implementasi Layar

Implementasi tampilan aplikasi atau implementasi antar muka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibangun. Tampilan aplikasi terdiri dari login, menu home, menu data master, menu data penduduk, dan menu data laporan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tampilan gambarnya dan untuk keterangan implementasinya adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Menu *Login*

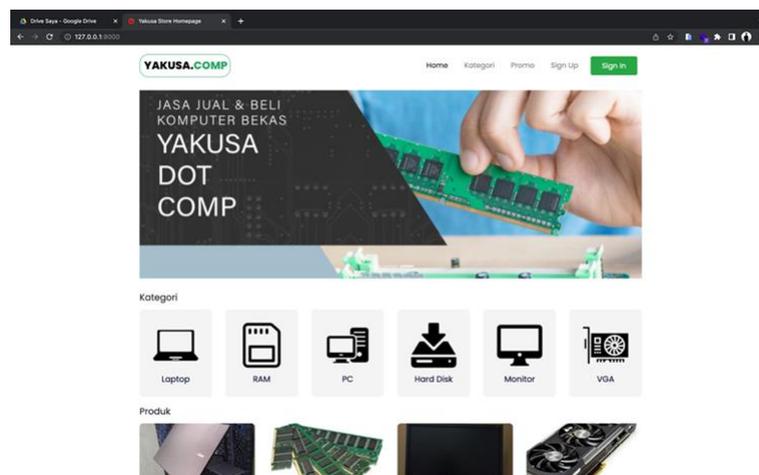
Merupakan tampilan menu login untuk mengakses atau masuk pada halaman pembelian, *dashboard admin*, atau *dashboard* penjual.



Gambar 10. Tampilan Menu *Login*

2. Tampilan *Home*

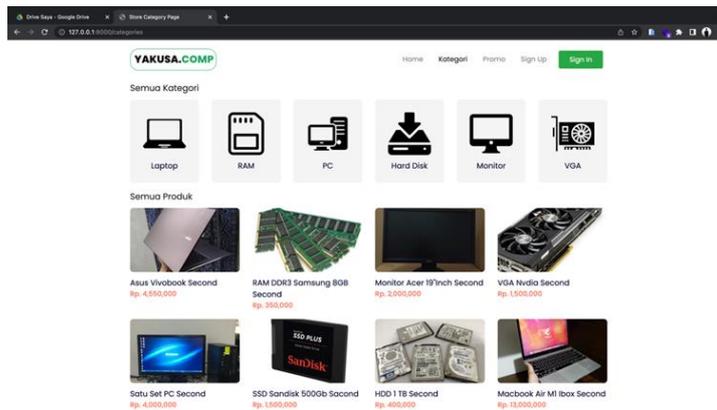
Merupakan tampilan home pada sistem informasi pendataan warga, tampilan *home* akan menampilkan tampilan produk dan item.



Gambar 11. Tampilan Menu *Home*

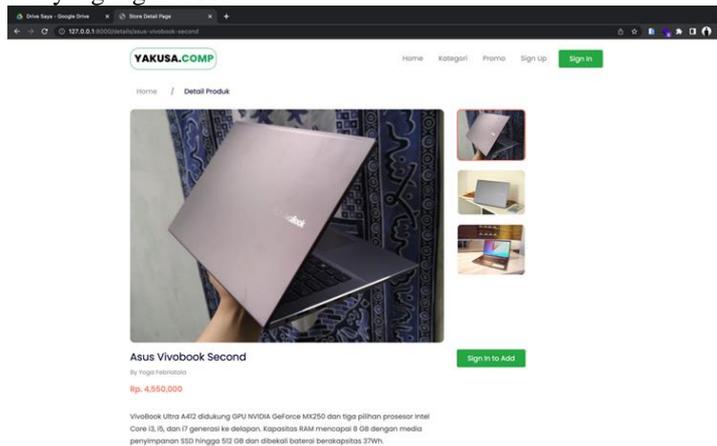
3. Tampilan Kategori Produk

Merupakan tampilan kategori produk pada website ini. Tampilan tersebut terdapat kumpulan produk yang sesuai dengan kategorinya.



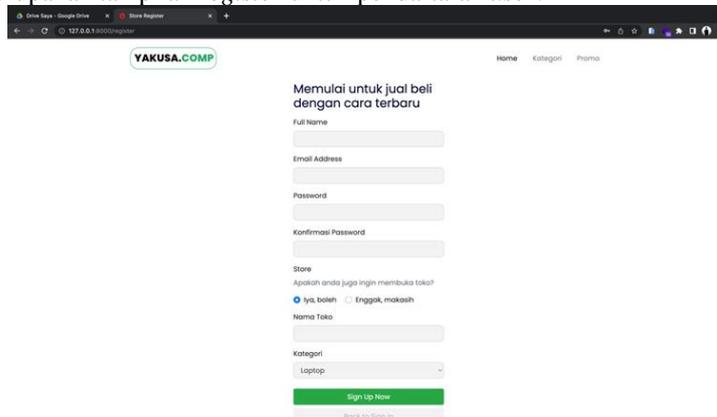
Gambar 12. Tampilan Kategori Produk

4. Tampilan Detail Produk
Merupakan tampilan detail produk pada website ini, Tampilan terdapat detail dari produk yang ingin dibeli.



Gambar 13. Tampilan Detail Produk

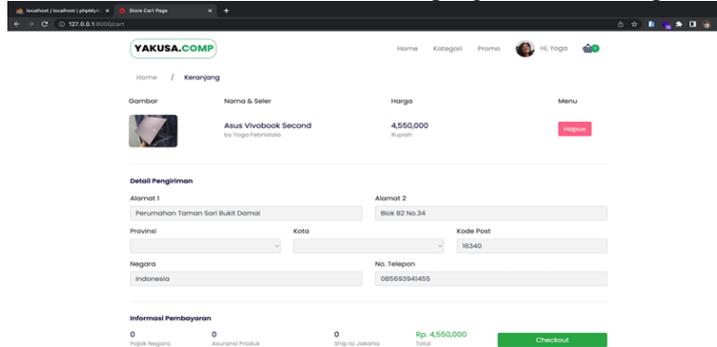
5. Tampilan Register
Merupakan tampilan register untuk pendaftaran user.



Gambar 14. Tampilan Register

6. Tampilan Keranjang

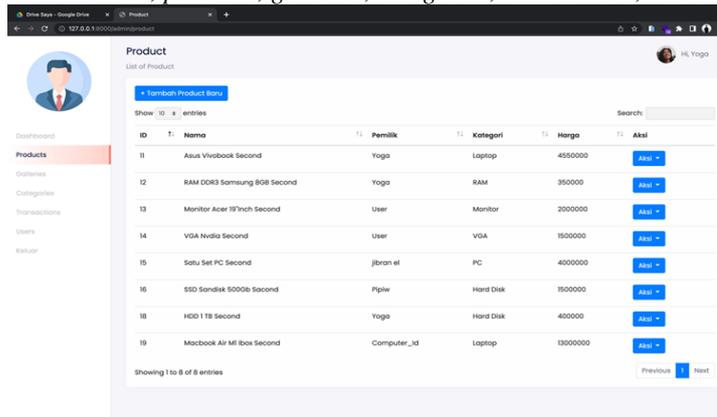
Merupakan tampilan keranjang pada website ini, tampilan ini terdapat produk yang telah kita tambahkan dan informasi alamat pengiriman sebelum produk di *checkout*.



Gambar 15. Tampilan Keranjang

7. Tampilan *Dashboard Admin*

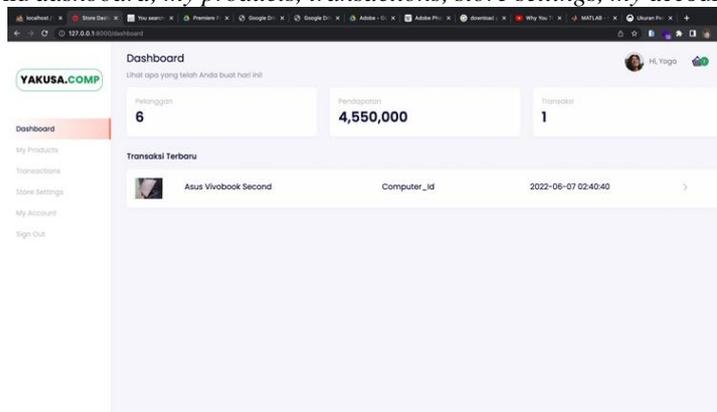
Merupakan tampilan dashboard admin yang berisi detail dari aktifitas *website*. Terdapat menu *dashboard, products, galleries, categories, transactions, users*.



Gambar 16. Tampilan *Dashboard Admin*

8. Tampilan *Dashboard Penjual*

Merupakan tampilan dashboard penjual yang berisi detail dari aktifitas toko. Terdapat menu *dashboard, my products, transactions, store settings, my account*.



Gambar 17. Tampilan *Dashboard Penjual*

5. KESIMPULAN

Dengan pemanfaatan dan pemanfaatan teknologi internet, diharapkan dapat membawa manfaat yang besar bagi persaingan dunia usaha. Perusahaan yang akan mengikuti kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu mendeklarasikan teknologi ini pada perusahaannya (Irmawati, 2011). Salah satu bentuk implementasi teknologi dalam rangka meningkatkan persaingan bisnis dan penjualan produk adalah pemanfaatan *e-commerce* untuk memasarkan berbagai jenis produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Dengan layanan *e-commerce*, pelanggan dapat mengakses dan memesan dari berbagai lokasi. Dengan era perkembangan teknologi yang pesat saat ini, pelanggan yang ingin mengakses *e-commerce* tidak perlu kemana-mana karena di kota-kota besar Indonesia terdapat banyak tempat yang menyediakan kendaraan niaga.*e-commerce*, akses internet, hanya yang menggunakan laptop. buku catatan. atau dengan *Personal Digital Assistant* (PDA) menggunakan teknologi wifi.

REFERENCES

- Endra, Aprilinda, Dharmawan, R. (2018). Analisis Perbandingan Bahasa Pemrograman PHP Laravel dengan PHP Native.
- Hamonangan Simanjuntak, S. N. (2018). PERANCANGAN KONSEP APLIKASI Online Marketplace “BaBli” Untuk Pengembangan Desa Pintar (p. Teknik Elektro Politeknik Negeri Manado, Buha, Map). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/File/28200/27640>
- Irmawati, M. I. (2011). PEMANFAATAN E-COMMERCE DALAM DUNIA BISNIS. https://orasibisnis.files.wordpress.com/2012/05/dewi-imarwati_pemanfaatan-e-commerce-dalam-dunia-bisnis.pdf
- Pujiyanto, P. P. P. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pembeli Dan Penjual Pada Marketplace Produk Laut Berbasis Website.
- Riansinir, W. (2014). PEMANFAATAN FRAMEWORK Bootstrap Dalam Merancang Website Responsif.
- Wahyuni, Ade, G. (2017). Pengenalan dan Pemanfaatan Marketplace E-Commerce Untuk UKM.
- Wibowo, A. (2015). PEMANFAATAN TEKNOLOGI E-COMMERCE DALAM PROSES BISNIS. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/equi/article/download/222/215>