

## PERANCANGAN SISTEM *E-COMMERCE* UNTUK PENJUALAN PAKAIAN PADA TOKO A&S

Fifit Alfiah\*<sup>1</sup>, Rasyid Tarmizi<sup>2</sup>, Aad Adyani Junidar<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> Program Studi Teknik Informatika Universitas Raharja, <sup>2</sup>Program Studi Manajemen Retail  
Universitas Raharja

E-mail: <sup>1</sup>Fifitalfiah@raharja.info, <sup>2</sup>rasyid@raharja.info, <sup>3</sup>Aad@raharja.info

### **Abstrak**

*Di era sekarang ini semua kebutuhan sudah bisa didapatkan dengan cara yang mudah dan cepat karena diakibatkan oleh teknologi yang dari tahun ketahun makin canggih, contohnya dulu jika kita ingin membeli suatu barang atau pakaian kita harus membeli langsung kepada penjual atau toko – toko yang tersedia. Tapi dengan teknologi yang semakin canggih dan ilmu pengetahuan yang semakin maju sekarang kita tidak perlu lagi atau tidak perlu susah karena sekarang sudah terdapat toko – toko yang menjual barang atau pakaian melalui internet yaitu dengan cara E-Commerce atau yang biasa dikenal dengan toko online. Oleh sebab itu penulis ingin membuat sebuah karya tulis tentang toko online yang bisa menjual pakaian – pakaian dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini akan dirancang dengan menggunakan metode waterfall, dimana sistem ini dibuat dengan cara bertahap mulai dari analisa, desain sistem, pembuatan sistem, implementasi, sampai maintenance. Agar lebih mudah didalam hal pengerjaannya, dan menggunakan tools PHP dan MySql untuk databasenya, aplikasi ini penulis buat agar masyarakat dapat terbantu dengan adanya aplikasi ini masyarakat tidak perlu lagi meluangka waktu atau susah - susah datang ketempat langsung untuk membeli sesuatu.*

**Kata Kunci**—E-Commerce, PHP, Toko Online, Penjualan

### **Abstract**

*In this era, all needs can be obtained in a way that is easy and fast because it is caused by technology which is getting more sophisticated from year to year, for example if we want to buy an item or clothing we must buy directly from the seller or the shops that are available. But with increasingly sophisticated technology and increasingly advanced science, we no longer need or need to bother because now there are shops that sell goods or clothing via the internet, namely by e-commerce or commonly known as online stores. Therefore the author wants to make a paper about an online store that can sell clothes - clothes easily and quickly. This application will be designed using the waterfall method, where the system is made in stages starting from analysis, system design, system development, implementation, and maintenance. To make it easier in terms of workmanship, and use PHP and MySql tools for the database, this application is the author for the community to be helped by this application.*

**Keywords** — E-Commerce, PHP, Online Stores, Sales

## 1. PENDAHULUAN

Di dalam kehidupan sekarang ini internet menjadi sarana penting didalam sistem informasi karena internet sangatlah penting untuk kebutuhan sehari-hari dengan adanya sistem informasi masyarakat akan dengan mudah mendapatkan berita atau hal lain yang mereka inginkan atau butuhkan dengan cara yang lebih mudah dan cepat tanpa membuang-buang waktu. Seiring dengan kemajuan zaman yang semakin pesat maka masyarakat menuntut teknologi harus lebih maju agar semua hal atau kegiatan yang memakan waktu bisa dilakukan dengan efisien agar tidak membuang-buang waktu yang biasanya digunakan untuk beraktivitas maupun berkerja sehari-hari

Kemajuan yang sangat pesat didunia ini menuntut banyaknya perusahaan agar mengikuti kemajuan teknologi yang ada di dunia ini dengan cara menjadi perusahaan yang bergerak dibidang *E-Commerce* dalam berjualan misalnya toko-toko yang biasanya menawarkan barang kepada pelangganya dengan cara menarik pelanggan agar datang langsung ketoko tersebut, namun hal itu sudah tidak diperlukan lagi mengingat zaman yang sudah semakin maju dan dibantu dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat sekarang untuk membeli sebuah barang masyarakat tidak perlu lagi datang langsung ketempat atau ke toko-toko tersebut karena dengan jika toko-toko sudah bergerak dibidang *e-commerce*, masyarakat yang ingin membeli barang bisa langsung membeli tanpa harus datang ketempatnya langsung dengan bantuan komputer maupun smartphone yang sudah terkoneksi kedalam internet, hal itu dapat memudahkan masyarakat jika ingin membeli barang tanpa membuang waktunya.

Permasalahan yang dihadapi sekarang ini adalah bagaimana cara penjual bisa menjualkan berbagai produknya dengan cara mudah dan bisa diakses oleh masyarakat luas,

Perbandingan dengan cara berjualan yang masih *konvensional* dengan era sekarang ini adalah kita dapat menjualkan barang – barang kita dengan cara lebih leluasa dan meringkan beban para pembeli jika ingin memberi barang tidak perlu lagi datang ketoko tersebut.

Oleh sebab itu sebaiknya para penjual dizaman sekarang ini sudah bisa menggunakan metode *E-Commers*, yang merupakan salah satu sistem yang banyak digunakan oleh orang – orang yang ingin berbelanja namun tidak ada waktu untuk membeli barang – barang secara langsung oleh sebab itu adanya toko online merupakan suatu terobosan tersendiri didalam ilmu teknologi .

### 1.1. PERMASALAHAN

1. Permasalahan yang dihadapi masih terjadinya penjualan yang dilakukan secara *offline* atau *konvensional*.
2. Minimnya minat pengunjung atau masyarakat yang ingin membeli barang atau produk dengan cara datang langsung ketoko tersebut.
3. Dengan menggunakan sistem yang masih offline bisa menimbulkan dampak *negatif* yang disebabkan oleh ketidak efisienan dalam penjualan.

*E-Commerce* merupakan cara bagi seorang konsumen untuk dapat membeli barang yang diinginkan secara online, *E-Commerce* adalah sebuah penjualan barang secara langsung dan dipromosikan menggunakan internet, baik untuk konsumen (*Bisnis to Consumen*) maupun untuk bisnis (*Bisnis to Bisnis*).

Biasanya orang-orang yang ingin membeli sebuah produk enggan atau malas berbelanja langsung ke toko maupun ke tempat lainya hal ini yang memicu agar toko A&S bisa lebih menjaring orang-orang yang ingin membeli produk khususnya di bidang pakaian bisa dengan mudah mendapatkan produk tersebut dengan menggunakan sistem *e-commerce* ( toko *online* ).

Permasalahan yang ada adalah selama ini penjualan Pakaian di toko A&S masih secara *offline* atau masih *konvensional* yang dimana lama kelamaan akan mengakibatkan sistem yang tidak efektif. oleh karena itu sistem penjualan yang ada di toko tersebut harus berubah menjadi sistem penjualan berbasis *e-commerce* yang dimana penjualan dengan cara *online*, Hal itu lebih efektif dari pada penjualan secara *konvensional*.

Dengan diterapkannya sistem tersebut semoga bisa membantu toko A&S didalam penjualan barang-barang yang mereka jual, dengan sistem ini toko tersebut tidak lagi disibukan dengan hal-hal yang biasanya dilakukan jika masih memakai metode *konvensional*, misalnya membukakan toko untuk memulai aktifitas penjualan setelah itu menunggu toko dengan catatan tidak tentu orang yang membeli maupun melihat produk tersebut dan yang terakhir adalah menutup toko. Semua hal yang tadi disebutkan tidak usah lagi dilakukan karena sistem yang diterapkan oleh toko A&S kini menjadi sistem penjualan berbasis *E-commerce*.

### 1.2. Literature Review

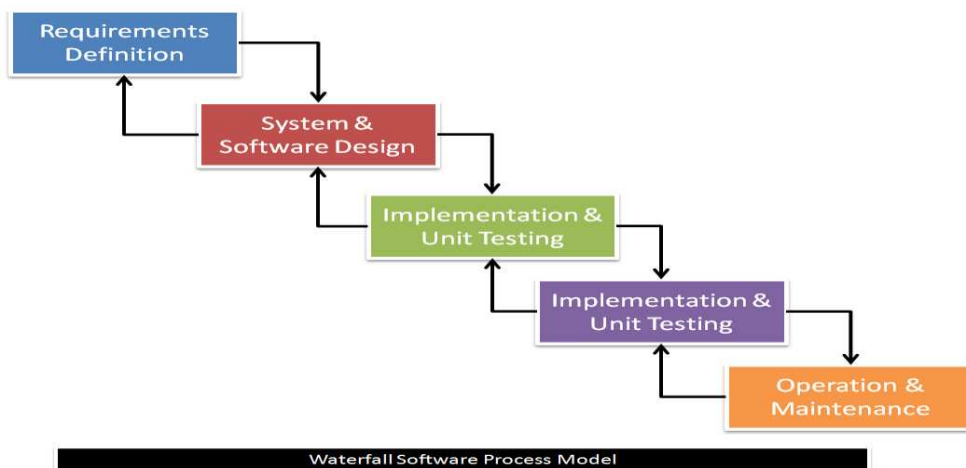
Penelitian yang perlu dilakukan studi pustaka sebagai salah satu dari penerapan metode penelitian yang akan dilakukan. Diantaranya adalah mengidentifikasi kesenjangan (*identify gaps*), menghindari pembuatan ulang (*reinventing the wheel*), mengidentifikasi metode yang pernah dilakukan, serta mengetahui orang lain yang spesialisasi dan area penelitian yang sama di bidang ini. Beberapa literature review tersebut adalah sebagai berikut

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rulia Puji Hastanti, Bambang Eka Purnama dan Indah Uly Wardati dari jurusan sistem informasi universitas surakarta STIMK Nusa Mandiri, tahun 2015 yang berjudul "*Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan*".(Ahmia & Belbachir, 2018)
2. Penelitian yang dilakukan oleh Noni Rahmawati, Herry Mulyono Program Studi Magister Sistem Informasi STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi, tahun 2016 dengan judul "*analisis dan perancangan sistem informasi pemasaran berbasis web pada toko billy*". Penelitian menyatakan bahwa *Knowledge management* terasa sangat dibutuhkan pada saat ini untuk memfasilitasi masalah pendokumentasian dan penggunaannya serta meningkatkan kualitas kerja bagi pegawai.(Rahmawati & Mulyono, 2016)
3. Rahmi Sartika Fitri, Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd, Nurindah Dwiyani, S.Pd, MT Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, tahun 2016 yang berjudul "*perancangan dan implementasi sistem informasi penjualan*

- komputer dan accessories pada toko mujahidah computer berbasis web*”.(Fitri, Rukun, & Dwiyani, 2014)
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Mustofa, Mutmainah STMIK Pringsewu Lampung, tahun 2015 dengan judul “*perancangan e-commerce penjualan komputer dan alat elektronik berbasis web pada toko damar komputer pringsewu*”(Mustofa & Mutmainah, 2017)
  5. Penelitian yang dilakukan oleh Syaiful Anwar, Yudi Dwi Romadhoni, Tri Murni Amik BSI jakarta, tahun 2017 dengan judul “*penerapan b2c sistem informasi e-commerce pada toko pakaian gayaku*”(yudi, 2017)

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk perangkat lunak ini menggunakan SDLC atau ( *waterfall* ) yang dimana metode ini bersifat bertahap yang membuat sistem terurut dimana jika nanti terjadi sebuah kesalahan, sistem akan diperbaiki dengan cara bertahap. kembali kesemula.(yudi, 2017)



Sumber : (Alfiah & Junidar, n.d.)  
Gambar 1 Diagram alir secara Waterfall

### 1. *Analisis Requirement*

Pada tahapan analisis diperlukanya komunikasi langsung yang bertujuan untuk bisa lebih dapat memahami sistem yang ingin dibuat dan dapat dipahami oleh pengguna dengan cepat. Biasanya informasi yang didapat bisa melalui wawancara atau survei langsung, analisa informasi dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna

### 2. *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras(*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mengidentifikasi arsitektur sistem secara keseluruhan

### 3. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit *testing*.

4. *Integration & Testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah *integrasi* seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. *Operation & Maintenance*

Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

2.1. Permasalahan

Masalah yang di hadapi oleh toko A&S ini adalah bagaimana cara menarik minat pengunjung yang semakin redup, dan cara untuk pengunjung mau membeli produk pada toko tersebut.

2.2. Pemecahan Masalah

Dengan menggunakan metode sistem penjualan berbasis *E-commerce*, toko A&S akan lebih bisa menarik minat pengunjung karena merak tidak perlu lagi membeli produk-produk yang dijual dengan cara datang langsung ketempatnya. Dan bisa menarik minat pengunjung lebih banyak dari pada sebelumnya masih menggunakan metode yang konvensional

*Electronic Commerce (E-commerce)* adalah. Sebuah media pembelian atau penjualan yang dilakukan melalui sistem elektronik. Yang dimana para penjual maupun pembelinya tidak bertemu tetapi pembelian masih bisa dilakukan dengan cara memakai alat elektronik untuk memesanya seperti *handphone* ataupun komputer.(yudi, 2017)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Teori Khusus

1. Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha terpadu untuk mencari rencana – rencana strategis yang bisa memuaskan para pembeli yang bertujuan untuk mendapatkan laba sebanyak – banyaknya(Fendi Nurcahyono, 2012)

2. *E – Commers*

Electronic Commerce (e-commerce) merupakan konsep baru penjualan yang dimana menjualkan barang secara *World Wide Web Internet*. Yang dimana pembelianya bisa dilakukan secara *online*.(Rahmidani, 2015)

3.2. Data Penjualan

1. Tabel Penjualan

Data penjualan yang sebelum dijadikan sistem, masih menggunakan ms. Excel yang dimana kumpulan data – datanya dijabarkan kedalam table :

No Faktur	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah
F001	Celana	Jeans Panjang	Rp. 250.000	1
F002	Baju	Kaos Putih	Rp. 100.000	2
F003	Baju	Batik	Rp. 175.000	1
F004	Baju	Kaos Hitam	Rp. 100.000	2
F005	Jacket	Jacket Hood	Rp. 250.000	1
F006	Jacket	Sweater	Rp. 200.000	1
F007	Baju	Kaos Lengan Panjang	Rp. 120.000	1
F008	Celana	Jeans Pendek	Rp. 150.000	1
F009	Celana	Chino	Rp. 250.000	1
F0010	Jacket	Cardigan	Rp. 150.000	1

Sumber : (Alfiah & Junidar, n.d.)

Gambar 2 Tabel penjualan

2. Grafik Penjualan  
Grafik penjualan adalah membuat atau menggambarkan skema dengan cara sebagai berikut :



Sumber : (Alfiah & Junidar, n.d.)  
Gambar 3 Grafik Penjualan

### 3.3. Analisa Perancangan

#### 1. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman khusus yang digunakan oleh pengguna *Web* untuk membuat sebuah sistem, dan juga php adalah *tools* yang sangat penting ketika kita ingin membuat sebuah sistem didalam sebuah *website*.(Lutfi, 2017)

#### 1. *MySql*

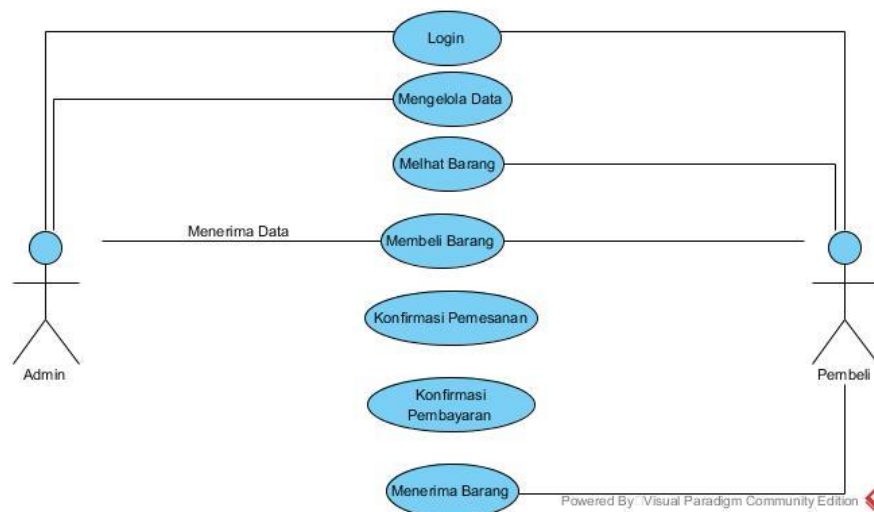
*MySQL* adalah salah satu aplikasi DBMS (*Database Management System*) yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi *web*. Karena *MySQL* adalah sebuah wadah database yang memungkinkan data – data yang di input akan tersusun rapih.(Lutfi, 2017)

#### 2. UML

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah rancangan sistem bahasa untuk menentukan, visualisasi, kontruksi, dan mendokumentasikan Rancangan, diagram ini dibuat untuk mempermudah para penulis menunjukan alur sistem yang digunakan didalam aplikasi yang dia buat.(Setiadi & Alfiah, 2016)

### 3.4. Rancangan Sistem

#### 1. *Use case diagram*

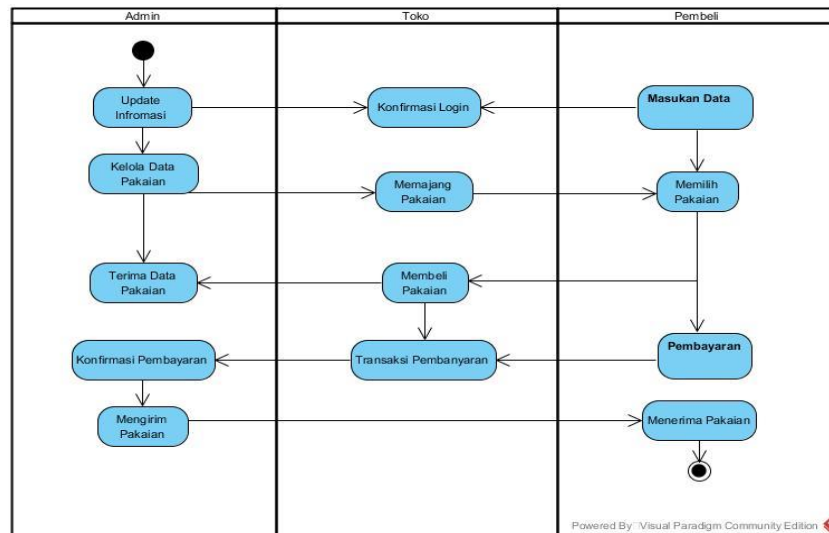


Sumber : (Alfiah & Junidar, n.d.)  
Gambar 4. *Use Case diagram*

Berdasarkan pada gambar 2 terdapat :

Terdapat 2 actor yang melakukan kegiatan yaitu admin dan pembeli , admin bekerja untuk mengelola login, mengedit stok barang, menerima pembayaran, konfirmasi pembayaran. Dan pembeli sebagai actor yang bisa membeli barang tetapi harus login terlebih dahulu untuk mendapatkan akses untuk membeli barang.

2. Activity Diagram

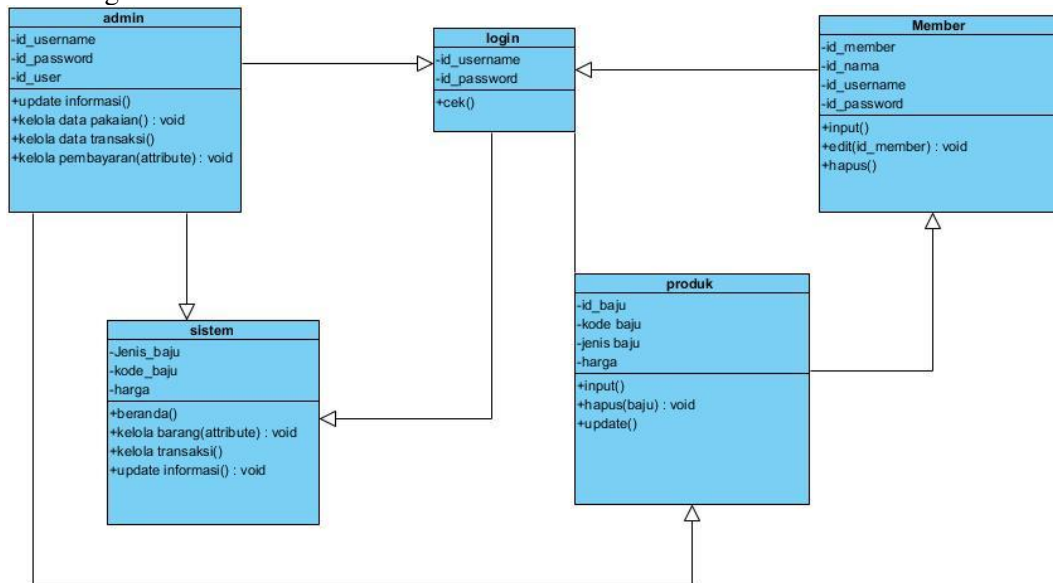


Sumber : (Alfiah & Junidar, n.d.)  
 Gambar 5. Activity Diagram

Berdasarkan pada gambar 3 terdapat :

1. Admin didalam sistem tersebut bisa melakukan update informasi barang, kelola data barang, konfirmasi pembayaran, dan melakukan pengiriman
2. Pembeli jika ingin melakukan pembelian harus login kedalam toko tersebut setelah itu lalu bisa membeli barang dan melakukan pembayaran

3. Class Diagram



Sumber : (Alfiah & Junidar, n.d.)  
 Gambar 6. Class Diagram

Berdasarkan pada gambar 4

Terdapat lima (5) class yang masing – masing mempunyai peranan tersendiri

1. *Class* admin mempunyai 3 *atribut* yang terdiri dari username yang dimaksud semua admin pasti mempunyai username untuk masuk ke sistem password agar akun aman dan username sebagai nama atau identitas. Dan fungsi dari metodenya adalah update informasi, kelola data toko, dan kelola pembayaran.
2. *Class* login mempunyai 2 *atribut* yang terdiri dari username dan password. Username dan password disini dimaksud sebelum masuk kedalam sistem atau toko harus melakukan login terlebih dahulu.
3. *Class* member mempunyai 4 *atribut* yang terdiri dari member, username, nama, dan password yang bisa dijadikan identitas bagi para pembeli atau member yang membeli di toko. Fungsi metode yang ada di member adalah dia bisa update dan data dia yang ada di toko tersebut.
4. *Class* sistem mempunyai 3 *atribut* yaitu admin bisa mengelola baju dengan memasukkan kode – kode pakaian yang baru dan update harga terbaru atau *discount*.
5. *Class* produk mempunyai 4 *atribut* yang terdiri dari id baju, kode baju, jenis baju, harga. Yang bisa dijadikan identitas pakaian tersebut agar lebih mudah dikelola oleh admin toko.

## IMPLEMENTASI

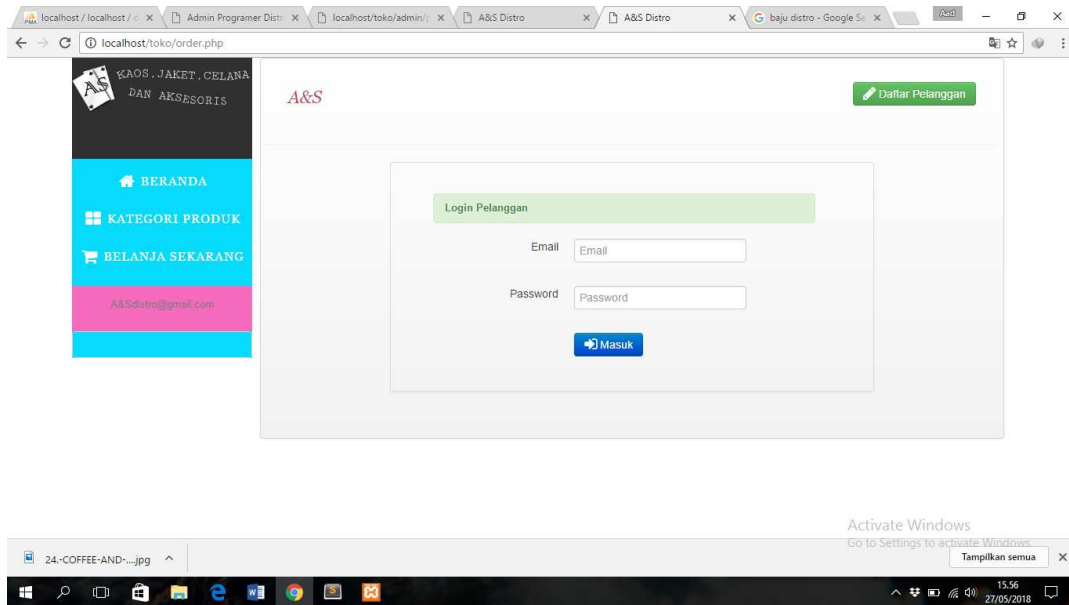


Sumber : (Alfiah & Junidar, n.d.)  
Gambar 7. Tampilan home menu

Terdapat 3 Sub menu didalam sistem ini

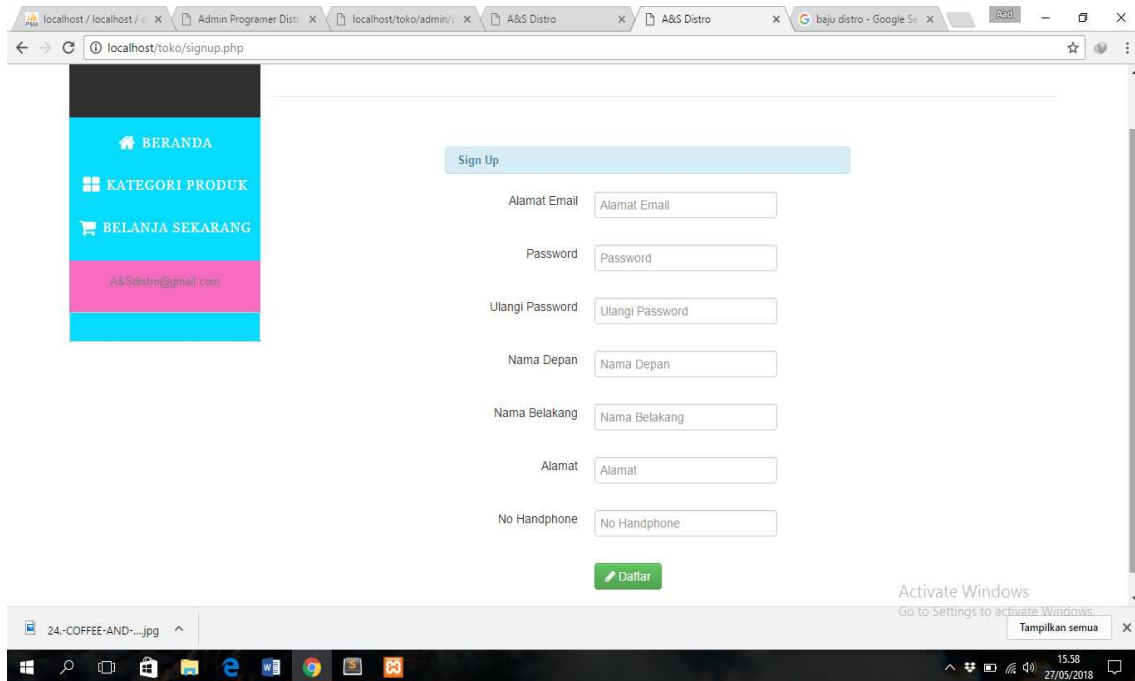
1. Beranda : Halaman utama pada web ini
2. Kategori Produk : Menu untuk memilih produk yang ingin dibeli atau dilihat
3. Belanja Sekarang : Menu untuk membeli produk





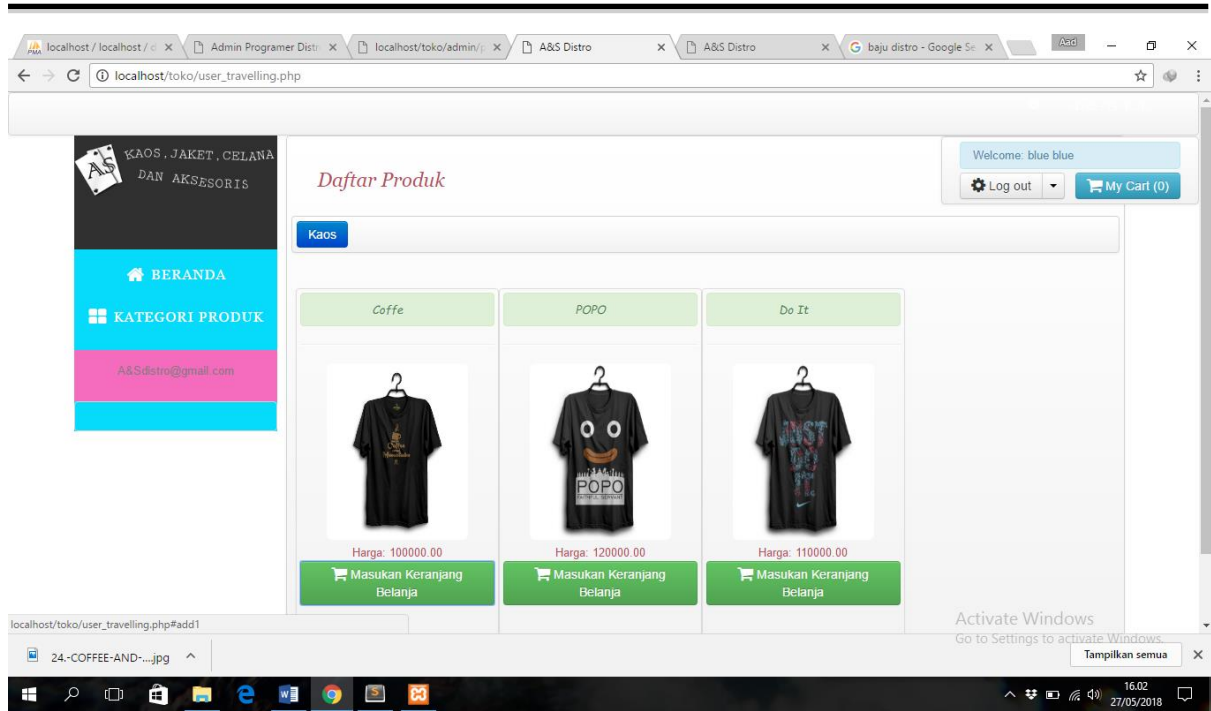
Sumber : (Alfiah & Junidar, n.d.)  
Gambar 8. Tampilan gambar menu login

Fungsinya jika ingin membeli sebuah produk maka user harus login terlebih dahulu.



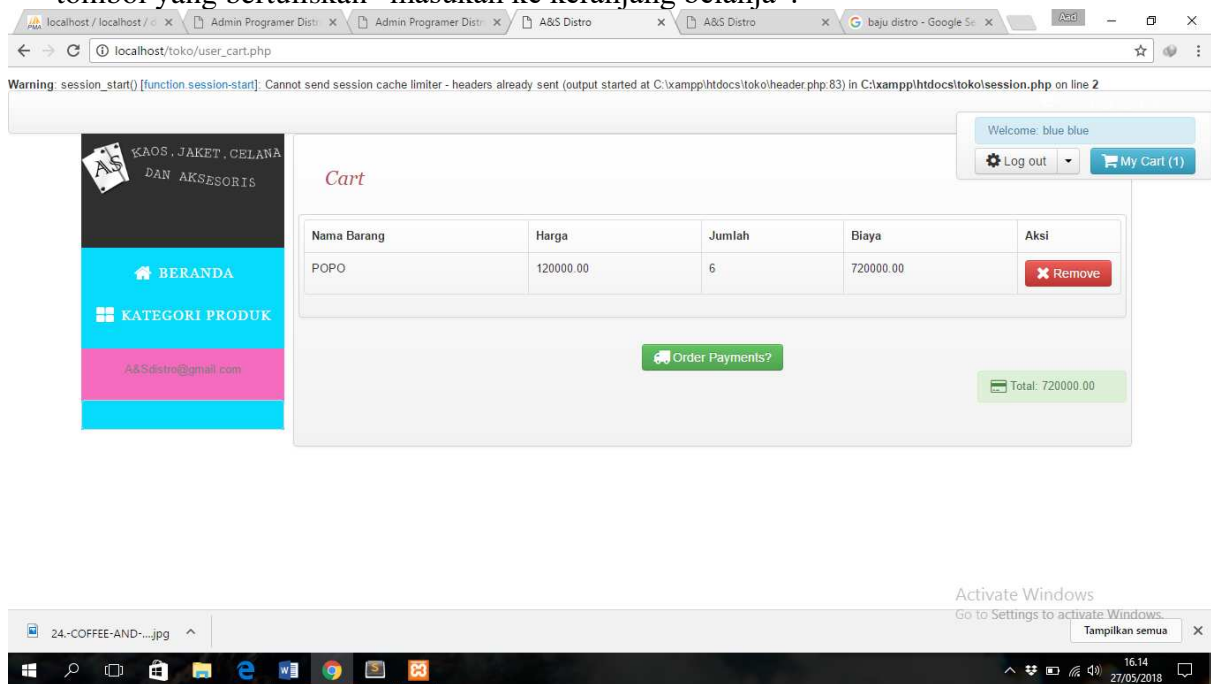
Sumber : (Alfiah & Junidar, n.d.)  
Gambar 9. Menu pendaftaran

Fungsi, jika user ingin membeli produk yang dijual, user harus mempunyai akun terlebih dahulu jika tidak maka tidak dapat membeli produk tersebut karena itu jika ingin menjadi member user harus mempunyai akun terlebih dahulu.



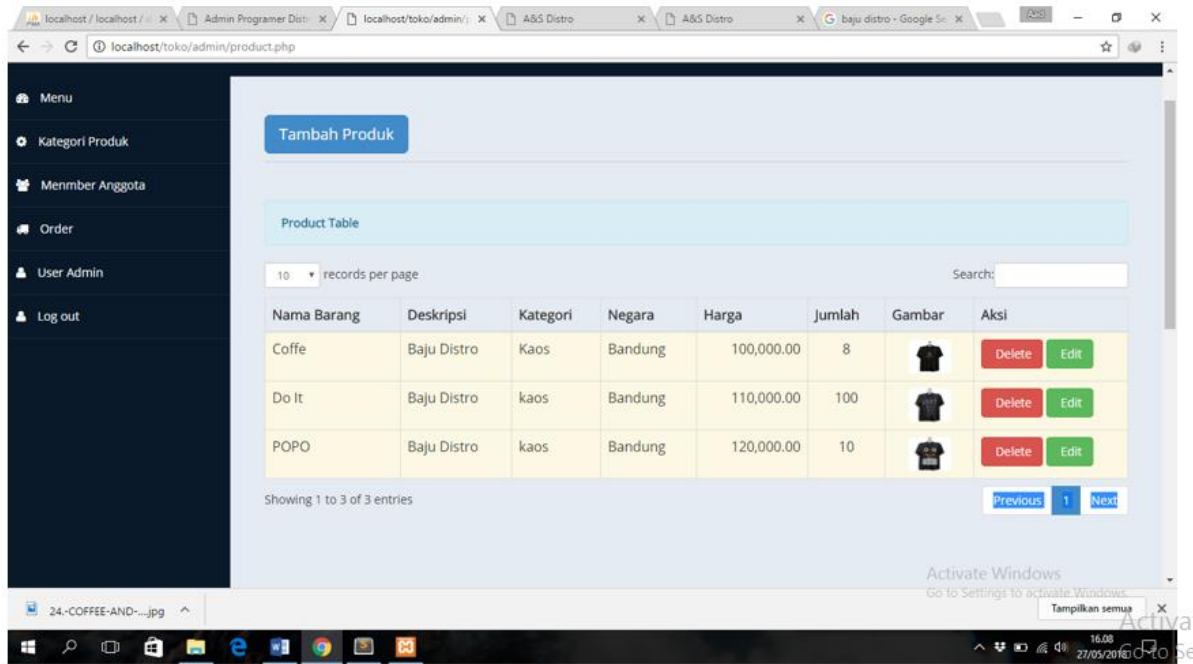
Sumber : (Alfiah & Junidar, n.d.)  
Gambar 10. Tampilan produk menu

Fungsi untuk user melihat produk maupun membeli produk, jika ingin membeli tekan tombol yang bertuliskan “masukan ke keranjang belanja”.



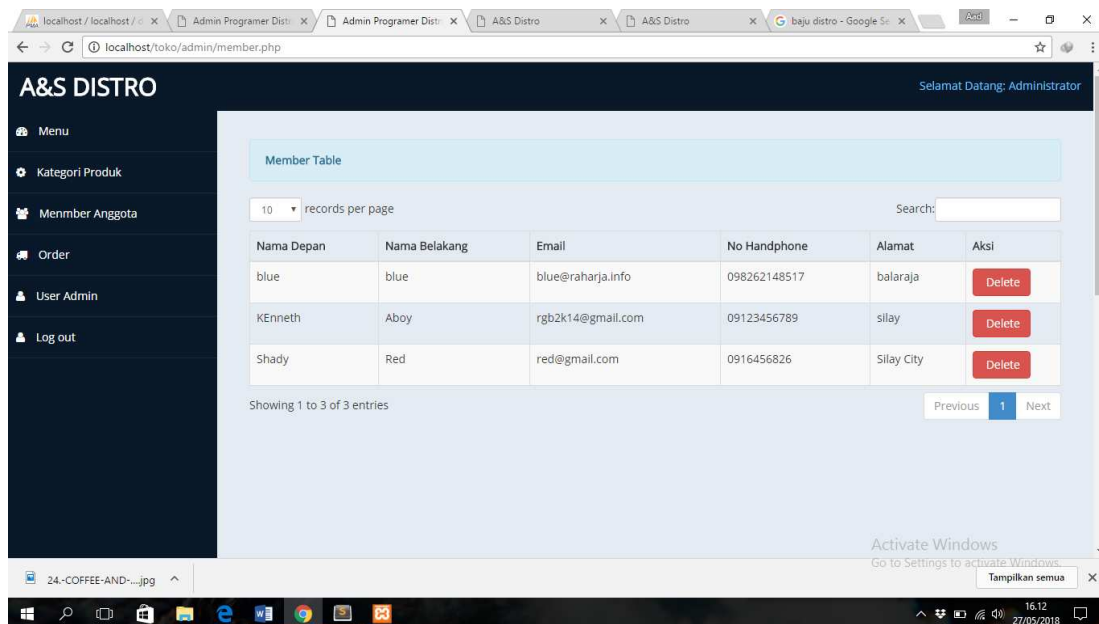
Sumber : (Alfiah & Junidar, n.d.)  
Gambar 11. Tampilan menu pembelian

Fungsi dari menu pembelian ini adalah member atau pembeli bisa membeli pakain dengan cara klik order payments, setelah itu tinggal tunggu konfirmasi dari admin.



(Alfiah & Junidar, n.d.)  
Gambar 12. Menu admin tampilan produk

Disini admin bisa mengelola produk toko dengan cara update kode barang, harga, mengganti produk barang dan lain – lain.



Sumber : (Alfiah & Junidar, n.d.)  
Gambar 13. Menu member

Tampilan menu member ini adalah kumpulan akun- akun dari para member yang bisa di cek siapa saja yang bisa mengelola toko tersebut.

#### 4. KESIMPULAN

Dengan adanya sistem ini yang awalnya memasarkan produk dengan cara konvensional namun untuk sekarang tidak lagi karena menggunakan sistem penjualan E-Commerce yang memudahkan toko a&s untuk mempromosikan dan menjual produk-produk yang mereka punya dan dapat memudahkan user yang ingin membeli produk a&s dengan mudah, tanpa harus datang ketoko tersebut.

## 5. SARAN

Saran penulis adalah perbanyak fitur yang ada didalam toko A&S salah satunya adalah menyediakan fitur toko yang bisa dibuat oleh pembeli agar mereka juga bisa berjualan didalam toko A&S.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat berlangsung baik karena riset dan dibiayai oleh pemilik toko A&S yang bisa membuat penulis selesai dalam melakukan penelitian ilmiah ini.

Saya ucapkan terimakasih kepada pemilik toko dan pembimbing saya yang sudah meluangkan waktunya.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Ahmia, M., & Belbachir, H. (2018). " *Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan* ". *Indian Journal of Pure and Applied Mathematics*, 49(3), 549–557. <https://doi.org/10.1007/s13226-018-0284-5>
- [2]. Alfiah, F., & Junidar, A. A. (n.d.). *PERANCANGAN SISTEM E – COMMERCE UNTUK PENJUALAN PAKAIAN PADA TOKO A & S*.
- [3]. Fendi Nurcahyono. (2012). Pembangunan Aplikasi Penjualan Dan Stok Barang Pada Toko Nuansa Elektronik Pacitan. *Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(3), 15–19.
- [4]. Fitri, R. S., Rukun, K., & Dwiyani, N. (2014). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN KOMPUTER DAN ACCESSORIES PADA TOKO MUJAHIDAH COMPUTER BERBASIS WEB Rahmi. *Inflammation and Cell Signaling*, 2(2), Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika. <https://doi.org/10.14800/ics.95>
- [5]. Lutfi, A. (2017). Sistem Informasi Akademik Madrasah Aliyah Salafiyah Syafi'iyah Menggunakan Php Dan Mysql. *AiTech*, 3(2), 104–112.
- [6]. Mustofa, A., & Mutmainah, M. (2017). Perancangan E-Commerce Penjualan Komputer Dan Alat Elektronik Berbasis Web Pada Toko Damar Komputer Pringsewu. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 4(0), 62–67. Retrieved from <http://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/JurnalTam/article/view/38>
- [7]. Rahmawati, N., & Mulyono, H. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemasaran berbasis Web pada Toko Billy. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 1(2), 104–116. Retrieved from <http://jurnalmsi.stikom-db.ac.id/index.php/jurnalmsi/article/view/44/38>
- [8]. Rahmidani, R. (2015). Penggunaan E-Commerce Dalam Bisnis Sebagai Sumber Keunggulan Bersaing Perusahaan. *Penggunaan E-Commerce Dalam Bisnis Sebagai Sumber Keunggulan Bersaing Perusahaan*, (c), 345–352. Retrieved from [http://fe.unp.ac.id/sites/default/files/unggahan/26\\_Rose\\_Rahmidani\\_\(hal\\_344-352\)\\_0.pdf](http://fe.unp.ac.id/sites/default/files/unggahan/26_Rose_Rahmidani_(hal_344-352)_0.pdf)
- [9]. Setiadi, A., & Alfiah, F. (2016). Sistem Penjualan Spare Part Toko Ajm Motor Menggunakan Ci Berbasis Arsitektur Mvc. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 575. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.770>
- [10]. yudi, M. anwar. (2017). *Penerapan B2C Sistem Informasi E-Commerce pada toko pakaian gayaku*. 467–472.