

# ANALISIS FUNGSIONALITAS APLIKASI E-COMMERCE SEPATU CONVERSE

<sup>1</sup>Azril Ardiansyah, <sup>2</sup>Muhammad Zikri Ardiyansyah.

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia.

<sup>2</sup>Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia.

[ardiansyahazril9@gmail.com](mailto:ardiansyahazril9@gmail.com), [muhammadzikriardiansyah2004@gmail.com](mailto:muhammadzikriardiansyah2004@gmail.com).

## Abstract

*Advances in information technology have driven changes in the world of commerce, including the development of e-commerce as a means of modern buying and selling. This research aims to analyze the functionality of web-based e-commerce applications for the sale of Converse shoes. The application is developed using the Waterfall method with the stages of requirements analysis, system design, implementation, and testing. Testing is done using the Black Box Testing method to evaluate functions from the user's perspective. The test results show that most of the main features, such as login, registration, product management, transactions, and customer reviews, run well. Some shortcomings were found in the system feedback that did not display notification messages on certain features. But overall, the application is considered functional, user-friendly, and feasible to use as a digital sales platform for Converse shoes.*

**Keywords:** E-Commerce, Functionality, Web Application.

## Abstrak

Kemajuan teknologi informasi telah mendorong perubahan dalam dunia perdagangan, termasuk berkembangnya *e-commerce* sebagai sarana jual beli modern. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fungsionalitas aplikasi *e-commerce* berbasis web untuk penjualan sepatu Converse. Aplikasi dikembangkan menggunakan metode Waterfall dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Pengujian dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk mengevaluasi fungsi dari perspektif pengguna. Hasil pengujian menunjukkan sebagian besar fitur utama, seperti login, registrasi, pengelolaan produk, transaksi, dan ulasan pelanggan, berjalan dengan baik. Beberapa kekurangan ditemukan pada umpan balik sistem yang tidak menampilkan pesan notifikasi pada fitur tertentu. Namun secara keseluruhan, aplikasi dinilai fungsional, user-friendly, dan layak digunakan sebagai platform penjualan digital untuk produk sepatu Converse.

**Kata Kunci:** E-Commerce, Fungsionalitas, Aplikasi Web.

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia perdagangan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah munculnya sistem *e-commerce* yang memungkinkan proses jual beli dilakukan secara digital tanpa batasan ruang dan waktu. *E-commerce* tidak hanya mempermudah proses transaksi, tetapi juga memberikan solusi bagi pelaku usaha dalam mengelola data produk, pelanggan, hingga laporan penjualan secara lebih efisien. Menurut (Fatimah, 2022), sistem penjualan online mampu memberikan kemudahan transaksi, efisiensi waktu, serta kemudahan dalam pengelolaan data produk dan pelanggan.

Sayangnya, masih banyak pelaku usaha kecil dan menengah (UMKM) yang belum mampu memanfaatkan teknologi ini secara optimal. Permasalahan yang sering

dihadapi antara lain adalah keterbatasan dalam hal penguasaan teknologi, tidak adanya aplikasi khusus yang mendukung penjualan secara digital, serta kurangnya pengetahuan dalam manajemen sistem *e-commerce*. Padahal, potensi pasar untuk produk *fashion*, seperti sepatu Converse, cukup besar khususnya di kalangan remaja dan dewasa muda. Dengan melihat peluang tersebut, pengembangan sistem informasi penjualan berbasis *web* menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan efektivitas bisnis dan daya saing di era digital saat ini.

Dalam membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis *web* yang terstruktur, dibutuhkan pendekatan metodologi yang tepat. Metode Waterfall merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang cocok digunakan pada proyek dengan ruang lingkup kebutuhan yang jelas sejak awal. (Hidayat, 2021) menjelaskan bahwa metode Waterfall memiliki tahapan yang terstruktur dan terdokumentasi dengan baik, sehingga

mudah untuk dikontrol dan dievaluasi pada setiap fase pengembangannya. Hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan dapat berjalan sesuai kebutuhan pengguna dan memberikan hasil yang optimal.

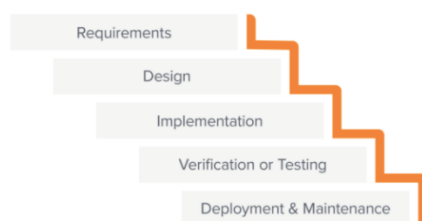
Selain pendekatan pengembangan, penggunaan sistem informasi yang efektif juga membutuhkan integrasi antara teknologi, sumber daya manusia, dan prosedur bisnis yang jelas. Menurut (Handayani, 2025), sistem informasi adalah kombinasi antara teknologi, prosedur, dan manusia yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan. Dalam konteks ini, *e-commerce* tidak hanya menjadi alat penjualan, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi antara penjual dan pelanggan, serta alat manajemen data yang strategis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk merancang dan menganalisis fungsionalitas aplikasi *e-commerce* berbasis web yang ditujukan untuk penjualan sepatu Converse. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi digital yang efisien, *user-friendly*, dan relevan dengan kebutuhan pasar, serta mampu meningkatkan daya saing pelaku usaha dalam era digital yang kompetitif.

## B. PELAKSAAAN DAN METODE

Metodologi merupakan dasar dalam proses pengembangan perangkat lunak karena menyediakan panduan yang sistematis dan teratur dalam menyelesaikan proyek. Dalam laporan ini, pendekatan yang digunakan untuk merancang dan menguji aplikasi *e-commerce* sepatu Converse adalah model pengembangan perangkat lunak *Waterfall*. *Waterfall* merupakan metode tradisional yang sering dipakai karena prosesnya yang berurutan dan mudah dipahami. Setiap langkah dalam metode ini harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya.

Pemilihan metode *Waterfall* dalam proyek ini didasarkan pada ruang lingkup sistem yang telah ditentukan sejak awal, dengan kebutuhan yang relatif stabil dan tidak banyak mengalami perubahan. *Waterfall* sangat ideal untuk proyek tugas akhir yang bersifat linier karena menyediakan proses yang terstruktur dan dokumentasi yang lengkap di setiap tahapnya. Dengan menerapkan metode ini, proses pengembangan menjadi lebih terorganisir dan mudah dievaluasi.



Gambar 1. 1 Tahapan Metode Waterfall

Tahapan pertama dalam metode *Waterfall* adalah analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan proses identifikasi dan pengumpulan informasi terkait fitur-fitur yang dibutuhkan dalam aplikasi, seperti halaman login, pendaftaran akun, katalog produk, keranjang belanja, sistem pembayaran, serta ulasan pelanggan. Analisis ini bertujuan untuk memahami secara menyeluruh kebutuhan pengguna dan mitra, sekaligus menjadi dasar dalam pengembangan sistem yang sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang ada.

Setelah semua kebutuhan berhasil diidentifikasi, tahap selanjutnya adalah perancangan sistem (*system design*). Tahap ini melibatkan pembuatan desain antarmuka pengguna (*UI*), struktur database, serta alur navigasi aplikasi. Desain yang dibuat bertujuan agar sistem mudah digunakan, efisien, dan mampu menampung seluruh fungsi yang telah dirancang. Hasil dari tahap ini berupa sketsa tampilan halaman, relasi antar tabel dalam *database*, dan diagram alur sistem.

Tahap ketiga adalah implementasi, yaitu proses mengubah seluruh rancangan sistem menjadi kode program nyata. Dalam pengembangan aplikasi *e-commerce* sepatu Converse ini, bahasa pemrograman yang digunakan adalah *HTML*, *CSS*, *JavaScript*, dan *PHP*, dengan bantuan perangkat lunak seperti *XAMPP* dan *Visual Studio Code*. Seluruh fitur seperti login, manajemen produk, transaksi, dan ulasan pelanggan mulai dikembangkan dan diuji secara lokal sebelum dirilis ke pengguna.

Setelah proses pengkodean selesai, dilakukan pengujian sistem dengan menggunakan metode *Black Box Testing*. Metode ini fokus pada pengujian fungsi-fungsi aplikasi dari sisi pengguna tanpa perlu mengetahui struktur internal program. Beberapa fungsi utama yang diuji antara lain login, pendaftaran, *checkout*, penambahan produk, hingga fitur ulasan. Hasil pengujian dicatat dalam tabel evaluasi untuk mengetahui apakah sistem telah berjalan sesuai harapan atau masih memerlukan perbaikan.

Tahap terakhir dalam metode *Waterfall* adalah pemeliharaan (*maintenance*). Setelah aplikasi digunakan secara nyata, kemungkinan munculnya bug atau kebutuhan fitur tambahan sangat mungkin terjadi. Oleh karena itu, tim pengembang harus siap melakukan perbaikan dan peningkatan sistem secara berkala. Tahap ini penting untuk menjaga kualitas, stabilitas, dan kenyamanan pengguna dalam jangka panjang, serta memastikan aplikasi tetap relevan dengan kebutuhan pasar dan teknologi yang terus berkembang.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras yang digunakan dalam menjalankan aplikasi program ini menggunakan laptop Advan Workplus dengan processor AMD Ryzen 5 6600H 4.5 GHz dengan spesifikasi sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Perangkat Keras (Hardware)

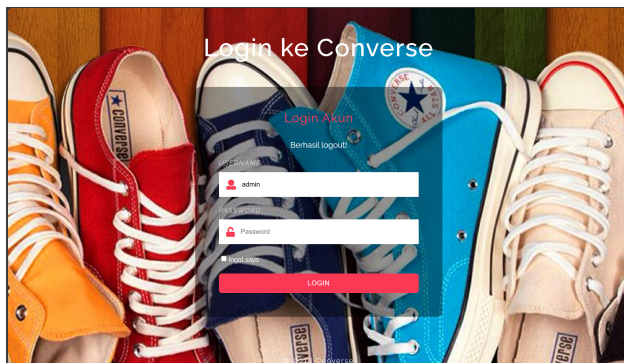
| No | Jenis  | Spesifikasi                       | Keterangan                                                                                                  |
|----|--------|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Laptop | Processor<br>Memory<br>RAM<br>VGA | AMD Ryzen 5 6600H 4.5 GHz<br>DDR5 16 GB<br><br>Integrated AMD Radeon 660M (RDNA2)                           |
|    |        | System Type<br>Hardisk<br>Display | 64-bit Operating System<br>1024 Gigabyte<br>14-inch Full HD (1920x1080)<br>IPS GPU: AMD Integrated graphics |
|    |        | OS                                | Windows 11 Home 64 Bit                                                                                      |

### 3.2 Perangkat Lunak (Software)

Tabel 1. 2 Perangkat Lunak (Software)

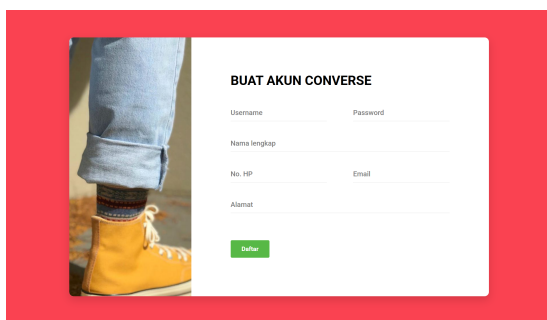
| No | Spesifikasi     | Keterangan                         |
|----|-----------------|------------------------------------|
| 1  | OS              | Windows 11 Home 64 Bit             |
| 2  | Database        | MySQL 8.0.30                       |
| 3  | Xampp           | Versi 3.3.0                        |
| 4  | Pemrograman WEB | PHP, JavaScript, HTML, Apache, CSS |
| 5  | Software Editor | Visual Studio Code                 |

### 3.3 Fungsi – Fungsi Yang Berhasil Dijalankan



Gambar 1 Tampilan Login

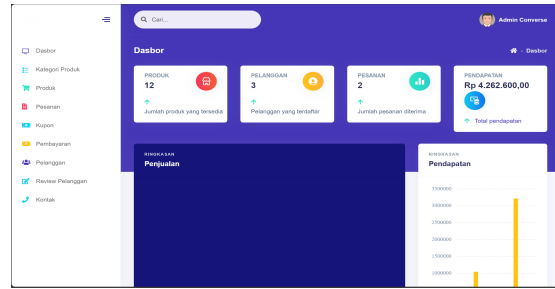
Halaman login dirancang sebagai akses ke sistem, baik untuk admin maupun pelanggan. Pengguna diminta untuk mengisi username dan kata sandi. Apabila data akurat, pengguna akan diarahkan ke dashboard berdasarkan perannya. Jika tidak benar, sistem akan menunjukkan pesan kesalahan "Password salah!"



Gambar 2 Tampilan Register Customer

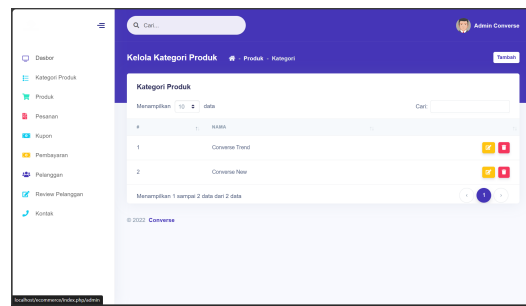
Form pendaftaran memungkinkan pelanggan baru untuk membuat akun dengan mengisi username, password,

nomor handphone, email, dan alamat. Setelah mendaftar, pelanggan dapat segera masuk ke dalam sistem.



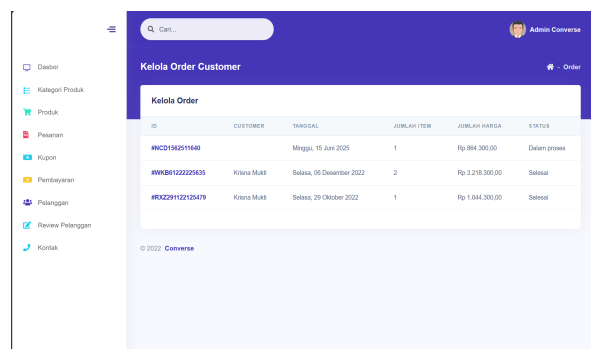
Gambar 3 Tampilan Dashboard Admin

Setelah admin login dengan sukses, mereka akan sampai di halaman dashboard yang menunjukkan menu navigasi utama seperti manajemen kategori, produk, pesanan, ulasan, dan pelanggan.



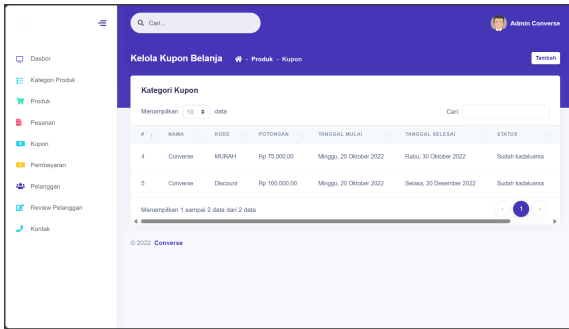
Gambar 4 Tampilan Kategori Produk

Halaman ini dimanfaatkan oleh admin untuk mengatur kategori produk seperti "Sneakers", "Running", atau "Casual". Admin dapat menambah, mengubah, atau menghapus kategori.



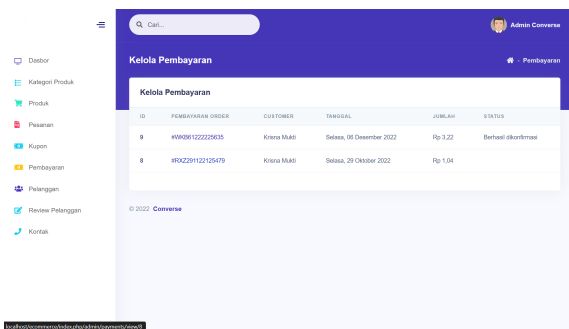
Gambar 5 Tampilan Pesanan

Menampilkan daftar pesanan yang masuk dari customer. Admin bisa melihat detail pesanan, status pembayaran, dan mengelola pengiriman



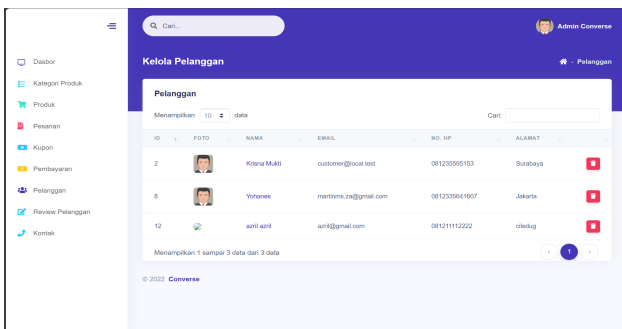
Gambar 6 Tampilan Kupon

Admin dapat menambahkan kupon potongan harga sebagai promosi. Namun, ketika penambahan berhasil, ”pemberitahuan belum tampil”, meskipun data telah terinput ke dalam sistem.



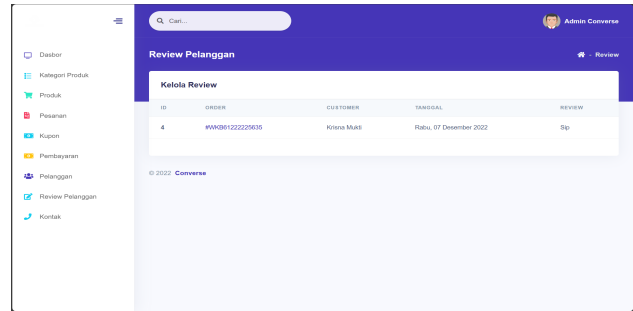
Gambar 7 Tampilan Pembayaran Admin

Menunjukkan informasi pembayaran dari pelanggan, termasuk metode yang dipakai dan keadaan pembayaran.



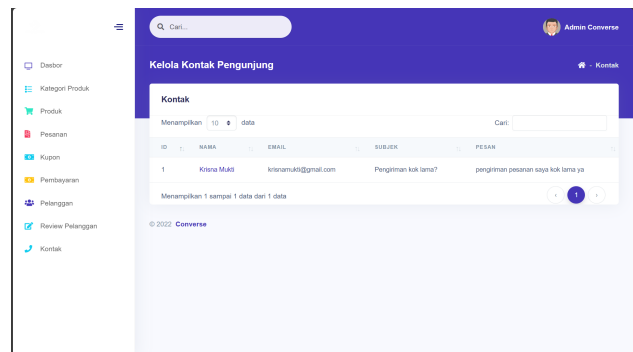
Gambar 8 Tampilan Pelanggan

Pada halaman ini customer yang sudah mendaftar dibagian registrasi.



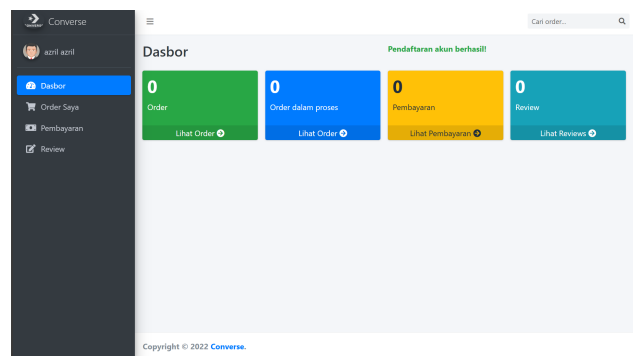
Gambar 9 Tampilan Review Pelanggan

Pada halaman ini menampilkan ulasan pelanggan.



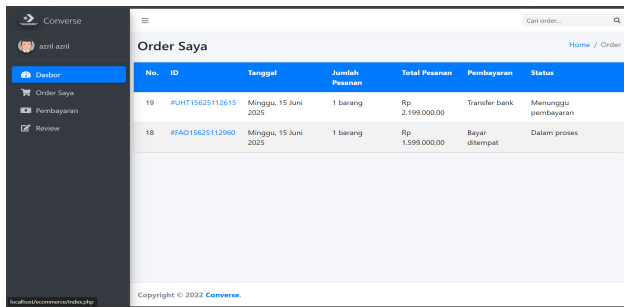
Gambar 10 Tampilan Kontak

Pada halaman ini untuk melihat pesan dari customer.



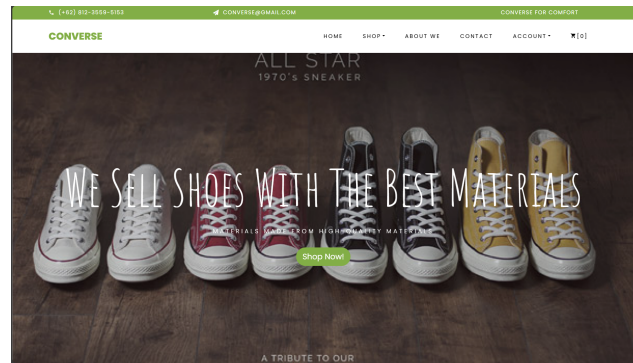
Gambar 11 Tampilan Dashboard Customer

Pada halaman ini menampilkan order, order dalam proses, pembayaran, dan review.



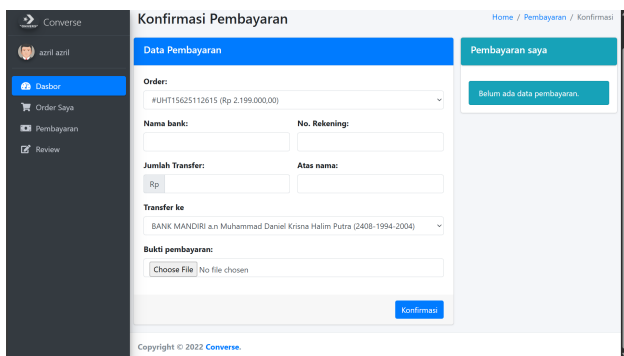
Gambar 12 Tampilan Order Saya

Pada halaman ini menampilkan pesanan customer.



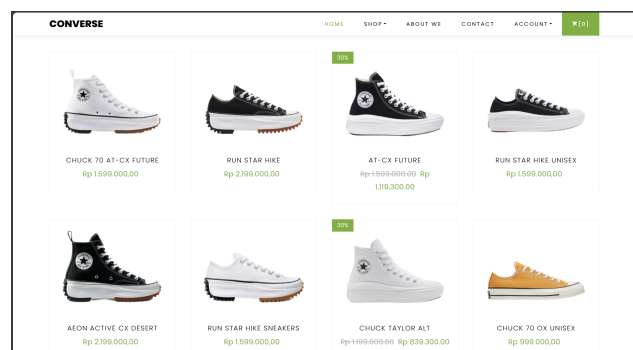
Gambar 15 Tampilan Home

Halaman ini adalah tampilan utama website.



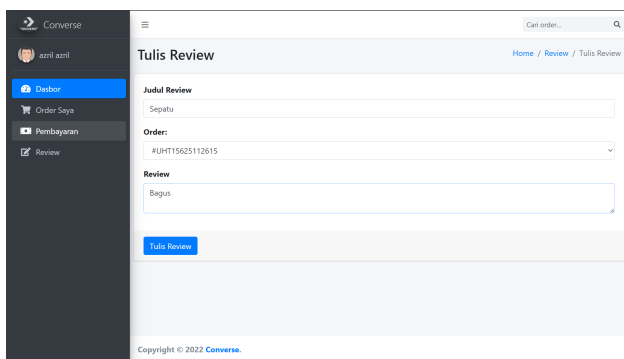
Gambar 13 Tampilan Pembayaran Customer

Pada halaman ini konfirmasi pembayaran jika membuat pesanan yang membayarnya melalui transfer Bank.



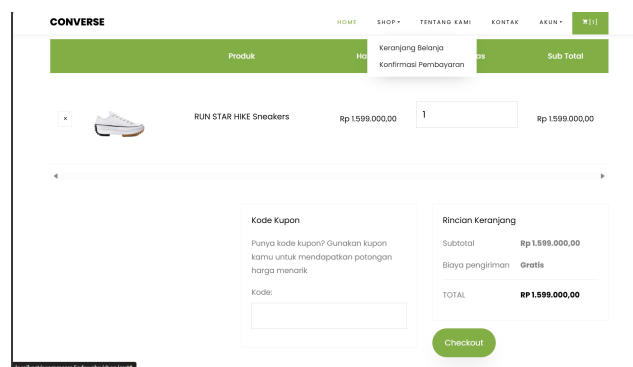
Gambar 16 Tampilan Produk

Halaman ini adalah produk yang dijual.



Gambar 14 Tampilan Review

Halaman ini untuk membuat ulasan/review jika pesanan yang sudah diterima oleh customer.



Gambar 17 Tampilan Keranjang Belanja

Pada halaman ini menunjukkan item yang sudah kita masukan keranjang, lalu tinggal checkout untuk melanjutkan pembayaran.

Gambar 18 Tampilan Checkout

Halaman ini untuk melakukan membuat pesanan dan juga memilih metode pembayarannya.

Gambar 19 Tampilan Kontak

Halaman ini menunjukkan informasi tentang Alamat, No Telepon, Email, website, dan mengirim pesan.

### 3.4 Format Pengujian

| No | Fitur yang Diuji                    | Langkah Pengujian (Test Steps)                                                                            | Output Aktual                                  | Status |
|----|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|--------|
| 1  | Login Admin dan Customer            | 1. Buka halaman login<br>2. Masukkan username & password<br>3. Klik tombol login                          | Berhasil masuk ke dashboard Admin/Customer     | Pass   |
| 2  | Login Admin dan Customer Jika Salah | 1. Buka halaman login<br>2. Masukkan username & password<br>3. Klik tombol login                          | Muncul pesan error "Password salah !"          | Pass   |
| 3. | Membuat Akun untuk Customer         | 1. Membuka website<br>2. Klik akun lalu daftar<br>3. Masukan username, password, No HP, email, dan Alamat | Registrasi berhasil dan bisa mengakses website | Pass   |

| No | Fitur yang Diuji       | Langkah Pengujian (Test Steps)                                                                                                                                                     | Output Aktual                                         | Status |
|----|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|--------|
|    |                        | 5. Klik tombol daftar                                                                                                                                                              |                                                       |        |
| 4. | Tambah Kategori Produk | 1. Buka Halaman Kategori Produk<br>2. Klik Tambah<br>3. Masukan Kategori Produk<br>4. Klik Tambah                                                                                  | Data berhasil ditambahkan, tetapi tidak muncul pesan. | Fail   |
| 5. | Tambah Produk          | 1. Buka Halaman Produk<br>2. Klik Tambah<br>3. Masukan Produk yang ingin ditambahkan<br>4. Klik Tambah                                                                             | Produk ada di wesite                                  | Pass   |
| 6. | Tambah Kupon           | 1. Buka Halaman Kupon<br>2. Klik Tambah<br>3. Masukan Kupon yang ingin ditambahkan<br>4. Klik Tambah                                                                               | Data berhasil ditambahkan, tetapi tidak muncul pesan. | Fail   |
| 7. | Pesan Produk           | 1. Buka Tampilan Home<br>2. Pilih produk yang ingin di beli<br>3. Buka Keranjang Belanja<br>4. Klik Checkout<br>5. Isi Pesanan dan Pilih Metode Pembayaran<br>6. Klik Buat Pesanan | Pesanan berhasil masuk ke dalam halaman order saya.   | Pass   |
| 8. | Tulis Review           | 1. Buka Tampilan Review<br>2. Isi review<br>3. Klik tombol Review                                                                                                                  | Review dari customer masuk ke dalam tampilan admin    | Pass   |

### D. PENUTUP

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas fitur dalam aplikasi *e-commerce* sepatu Converse telah berfungsi dengan baik. Fitur seperti login admin dan pelanggan, pendaftaran akun, pengelolaan produk, transaksi pembayaran, serta ulasan pelanggan berhasil diuji menggunakan metode *Black Box Testing* dengan hasil yang memuaskan.

Meskipun sebagian kecil fitur seperti “Tambah Kategori Produk” dan “Tambah Kupon” tidak menampilkan notifikasi pesan, fungsinya tetap berjalan normal. Hal ini menunjukkan adanya kekurangan minor dalam umpan balik sistem terhadap pengguna.

Antarmuka aplikasi tergolong informatif dan mudah digunakan oleh admin maupun pelanggan. Proses pengelolaan produk, pesanan, dan kupon dilakukan secara sistematis, mendukung tercapainya tujuan sebagai platform penjualan sepatu Converse yang efisien dan terstruktur.

Dari sisi performa, aplikasi mampu berjalan dengan baik di lingkungan lokal menggunakan spesifikasi perangkat umum seperti laptop dengan prosesor AMD Ryzen 5 dan Windows 11. Dengan beberapa perbaikan kecil, aplikasi ini berpotensi untuk diterapkan secara lebih luas.

Hasil pengujian yang didokumentasikan dalam tabel uji fungsional menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna secara umum. Meski demikian, penyempurnaan pada aspek notifikasi dan pengalaman pengguna tetap diperlukan.

Secara keseluruhan, aplikasi ini memenuhi standar dasar baik dari segi fungsionalitas maupun tampilan antarmuka. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi digital dalam penjualan produk fashion, khususnya sepatu Converse, serta menjadi referensi dalam pengembangan aplikasi *e-commerce* serupa di masa depan.

#### Saran

Untuk penyempurnaan dan pengembangan sistem di masa mendatang, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Penambahan notifikasi umpan balik pengguna, seperti pesan sukses saat menambah kategori atau kupon, agar pengguna lebih yakin bahwa Tindakan mereka berhasil.
2. Pembuatan versi *mobile* atau *responsive*, agar pengguna dapat mengakses aplikasi melalui perangkat *smartphone* dengan tampilan yang lebih optimal.
3. Pengujian dalam skala besar lebih dan jangka Panjang untuk menguji kestabilan sistem dengan jumlah pengguna dan transaksi yang lebih tinggi.
4. Peningkatan sistem keamanan, seperti verifikasi email saat registrasi dan penggunaan *CAPTCHA* pada formulir kontak, untuk menghindari spam atau akses tidak sah.

#### Simpulan

Aplikasi *e-commerce* sepatu Converse telah berfungsi dengan baik berdasarkan hasil pengujian Black Box Testing. Seluruh fitur utama berjalan sesuai harapan,

meskipun ada kekurangan kecil pada tampilan notifikasi. Secara keseluruhan, aplikasi ini dinilai layak dan user-friendly untuk digunakan sebagai platform penjualan online.

#### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan penelitian ini, khususnya kepada:

1. Universitas Pamulan, Khususnya program Studi Sistem Informasi, yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan pelaksanaan tugas akhir ini.
2. Dosen Pemimbing, yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi dalam setiap tahapan pengembangan sistem dan penyusunan laporan.
3. Teman – teman seperjuangan, atas dukungan, serta kebersamaan selama mengikuti perkuliahan.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, T. (2022). Perancangan Sistem E-Commerce Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal SIMADA*, 13-20.
- Anwar, C. (2019). Perancangan Sistem Informasi Human Resources Development Pada PT. Semacom Integrated. *International Journal of Education, Science, Technology, and Engineering (IJESTE)*, 19-38.
- Anwar, C. (2022). Application of Academic Information System With Extreme Programming Method (Case Study: Jakarta International Polytechnic).
- Anwar, C. (2024). Rekomendasi Teknis Untuk Pengolahan Data Berbasis Web. *Jurnal Informatika Utama*, 50-54.
- Anwar, C. e. (2023). The Application of Mobile Security Framework (MOBSF) and Mobile Application Security Testing Guide to Ensure the Security in Mobile Commerce Applications. *Jurnal Sistim Informasi dan Teknologi*, 97-102.
- Anwar, C. J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 154-163.
- Anwar, C. K. (2023). *Buku Referensi Sistem Informasi Berbasis Kearifan Lokal*. Bandung: CV Rey Media Grafika.
- Anwar, C. N. (2023). Development of Information Technology-Based Learning Media for Educators in Elementary Schools. *urnal Konseling Pendidikan Islam*, 345-353.

- Dewi, N. P. (2022). Pengujian Black Box pada Aplikasi Web E-Commerce Menggunakan XAMPP. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 15-22.
- Fatimah, N. (2022). Rancang Bangun Sistem Penjualan Sepatu Berbasis Online. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 66-72.
- Handayani, T. S. (2025). *Pengantar Sistem Informasi: Konsep, Teknologi, dan Implementasi*. Bandung: CV Rey Media Grafika.
- Hidayat, A. (2021). Analisa Penggunaan Metode Waterfall dalam Pengembangan Sistem. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (JIKI)*, 36-42.
- Indra, S. A. (n.d.). *Komputer dan Masyarakat*. Bandung: CV Rey Media Grafika.
- Munandar, A. (2023). Analisis Penggunaan Sistem Checkout Otomatis dalam E-Commerce. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 73-80.
- Prasetyo, R. A. (2022). Strategi Digital Marketing dalam Pengembangan E-Commerce. *Jurnal Manajemen Informatika*, 21-27.
- Pratama, F. I. (2023). Pengujian Black Box pada Aplikasi E-Commerce OpenCart dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 54-64.
- Rachman, A. (2021). Penerapan Waterfall dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 50-58.
- Rahman, F. A. (2023). Pengujian Black Box dalam Sistem Transaksi Penjualan Online. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 59-66.
- Samsumar, L. D. (2025). *Keamanan Sistem Informasi: Perlindungan Data dan Privasi di Era Digital*. Bandung: CV Rey Media Grafika.
- Wijaya, H. (2023). Efektivitas Fitur Keranjang Belanja dalam Aplikasi E-Commerce. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 105-111.
- Wijayanti, E. (2023). Evaluasi Kinerja Aplikasi Penjualan Berbasis Web dengan Pengujian Fungsional. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi (JISI)*, 25-31.
- Wijayanti, R. R. (2023). *Arsitektur dan Organisasi Komputer*. Bandung: CV Rey Media Grafika.