

Sistem Marketplace Bengkel Terintegrasi Berbasis Web

Ketut Nila Arta^{*1}, A.A Kompiang Oka Sudana², Gusti Agung Ayu Putri³

^{1,2,3} Universitas Udayana, Indonesia

E-mail: ^{*1}ketutnilaarta@gmail.com, ²agungokas@unud.ac.id, ³agung.ayuputri@unud.ac.id

Abstrak

Marketplace adalah suatu platform yang memiliki tugas sebagai perantara antara penjual dan pembeli untuk melakukan proses transaksi produk secara online secara cepat dan aman. Bengkel yang menggunakan marketplace saat ini tidak memiliki integrasi dengan sistem yang digunakan pada bengkel. Penelitian ini berfokus pada pengembangan sistem marketplace bengkel yang terintegrasi dengan sistem informasi geografis dan sistem pembayaran dengan menggunakan payment gateway berbasis web. Marketplace bengkel dibuat dengan fitur pembelian barang, reservasi perbaikan, pembayaran dengan sistem payment gateway dan pencarian bengkel terdekat dengan menggunakan sistem informasi geografis. Metode penelitian yang digunakan yaitu tahapan SDLC metode waterfall yang memiliki beberapa tahapan, yaitu requirement analysis, architectural design, coding, testing, implementasi, dan maintenance. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu berupa aplikasi website yang bisa digunakan untuk melakukan reservasi pelayanan perbaikan kendaraan, mencari daftar bengkel terdekat, serta dapat melakukan pembelian barang secara aman sebagai hasil dari implementasi dari penggunaan payment gateway Midtrans. Bengkel yang berperan sebagai penjual bisa mendapatkan sebuah tempat untuk melakukan penjualan barang secara aman serta memberikan informasi mengenai bengkel yang didaftarkan, sehingga membantu meningkatkan penjualan bengkel. Sistem Marketplace Bengkel Terintegrasi dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel dan database MySQL. Pengujian yang dilakukan untuk mengetahui kinerja sistem menggunakan metode blackbox dan metode UAT. Pengujian menggunakan metode blackbox mendapatkan hasil sesuai dengan harapan untuk semua aspek dan pengujian menggunakan metode UAT mendapatkan hasil sistem cukup berhasil untuk bagian marketplace dan sistem berhasil untuk bagian admin marketplace global dan admin marketplace bengkel.

Kata Kunci : Bengkel, Sistem Informasi, Web, Marketplace, Sistem Informasi Geografis, Payment Gateway.

1. PENDAHULUAN

Merebaknya internet merupakan dampak dari berkembangnya infrastruktur teknologi informasi [1]. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yaitu marketplace [2]. Marketplace merupakan web yang menyediakan tempat online untuk para pelaku usaha menjual produknya di web tersebut [3], pelaku usaha hanya perlu memberikan informasi produk saja [4]. Setiap bengkel yang ingin melakukan penjualan di marketplace masih bersifat manual [5] karena tidak berhubungan langsung dengan sistem pada bengkel [6]. Para pembeli yang ingin melakukan pembelian barang yang berhubungan dengan bengkel masih bercampur dengan barang lainnya [7]. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu diciptakan suatu sistem marketplace yang dapat dikembangkan secara terintegrasi [8].

Perancangan suatu marketplace yang terintegrasi diharapkan dapat memecahkan permasalahan terhadap marketplace yang ada saat ini [9], khususnya pada bidang bengkel. Marketplace yang dapat terintegrasi dengan sistem informasi yang digunakan pada bengkel dapat mempermudah bengkel dalam melakukan penjual dikarenakan stok yang ditampilkan pada

marketplace merupakan stok secara real time [10] dan penjualan yang dilakukan langsung terintegrasi dengan laporan bengkel [11].

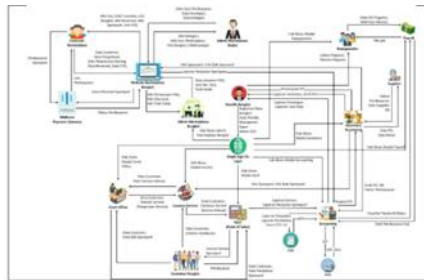
Penelitian mengenai perancangan marketplace sudah pernah dilakukan sebelumnya dengan judul Perancangan Online Marketplace untuk Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di Kabupaten Purworejo yang dilakukan oleh Wisnu Yoga Sadgotra¹ dan Erik Hadi Saputra. Saran yang diberikan peneliti yaitu untuk menambahkan fitur pemesanan dan pelaporan dalam melakukan transaksi jual beli.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk memahami dan mampu merancang suatu Sistem Marketplace Bengkel Berbasis Web yang saling terintegrasi dengan sistem bengkel, mampu mengimplementasikan suatu Sistem Marketplace Bengkel Berbasis Web yang saling terintegrasi dengan sistem bengkel, mengetahui pengujian Sistem Marketplace Bengkel Berbasis Web yang saling terintegrasi dengan sistem bengkel. Penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh suatu bengkel untuk pembuatan Sistem Marketplace Bengkel Berbasis Web yang saling terintegrasi dengan sistem bengkel

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan untuk membangun Sistem Marketplace Bengkel Terintegrasi dilakukan di Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana, Kampus Bukit Jimbaran dan di rumah penulis. Penelitian menghabiskan waktu kurang lebih 11 bulan dengan waktu pengerjaan dimulai dari September 2020 sampai Agustus 2021.

Penelitian ini memperoleh sumber data dari studi literatur. Studi literatur yang digunakan yaitu diperoleh dari penelitian terdahulu, jurnal ilmiah, buku, e-book, dan forum diskusi.



Gambar 1. Gambaran Umum Sistem

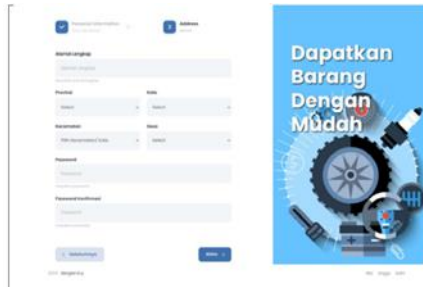
Gambar 1 merupakan gambaran umum dari keseluruhan sistem yang dibuat [12]. Sistem ini memiliki 8 modul utama yaitu modul Marketplace, Single Sign On, Front Office, service, Point of Sale, Inventory, Payroll, Accounting, dan Kepegawaian [13]. Penelitian ini menfokuskan pada pengerjaan sistem Marketplace yang dapat terintegrasi dengan modul lainnya sehingga menjadi satu-kesatuan. Sistem Marketplace menggunakan leaflet sebagai sistem informasi geografis untuk memudahkan dalam mencari lokasi dari bengkel dan menggunakan midtrans sebagai payment gateway untuk menjadi pihak penengah dalam melakukan pembayaran sehingga menghasilkan kepercayaan yang lebih serta keamanan dalam melakukan transaksi. Sistem Marketplace Bengkel Terintegrasi memiliki tiga user role yaitu admin marketplace global, admin marketplace bengkel dan pengguna marketplace

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat pengujian merupakan media yang digunakan untuk melakukan pengujian pada sistem marketplace bengkel terintegrasi berbasis web. Alat pengujian yang digunakan berupa

perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan dalam melakukan pengujian sistem marketplace bengkel terintegrasi berbasis web yaitu laptop DELL G3 dengan spesifikasi processor Inter Core i7-8750H dengan kecepatan pemrosesan 2.20 G.Hz, Ram 8 gb serta didukung GPU NVIDIA GeForce GTX 1050Ti dan media penyimpanan 2000 Gb dengan intel Optane. Antarmuka customer marketplace merupakan tampilan yang dapat diakses bagi pengunjung sistem sebagai customer marketplace yang terdiri dari 16 menu antarmuka. Tampilan antarmuka bagi customer marketplace adalah sebagai berikut.

Antarmuka register merupakan halaman untuk melakukan pendaftaran akun bagi pengguna yang ingin melakukan pembelian sparepart. Antarmuka register memiliki dua tab yaitu informasi pribadi dan alamat. Tampilan antarmuka register adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Antarmuka Register Informasi Pribadi.

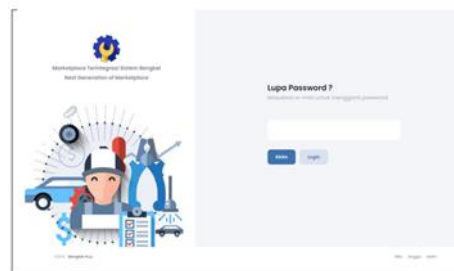
Gambar 2 merupakan antarmuka dari halaman register. Bagian ini membutuhkan beberapa data untuk menyelesaikan pendaftaran akun seperti alamat lengkap, provinsi, kota, kecamatan, desa, dan password.

Antarmuka login merupakan halaman untuk melakukan masuk ke akun yang sudah didaftarkan sebelumnya. Tampilan antarmuka login adalah sebagai berikut.



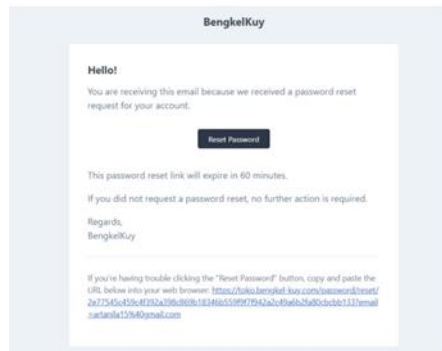
Gambar 3. Antarmuka Login.

Gambar 3 merupakan antarmuka dari halaman login. Halaman ini membutuhkan data email dan password dari akun yang sudah didaftarkan sebelumnya. Antarmuka lupa password merupakan halaman yang digunakan untuk mengubah password sebelumnya dengan yang baru. Lupa password mengirimkan email yang digunakan untuk mengganti password. Tampilan antarmuka lupa password adalah sebagai berikut.



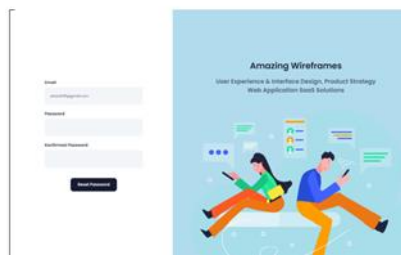
Gambar 4. Antarmuka Lupa Password.

Gambar 4 merupakan antarmuka dari halaman lupa password yang digunakan untuk mengubah password. Halaman ini membutuhkan alamat email yang sudah terdaftar untuk mengirimkan link untuk mengubah password.



Gambar 5. Antarmuka Email Lupa Password.

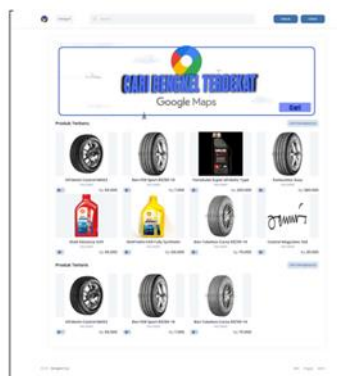
Gambar 5 merupakan antarmuka dari pesan yang dikirimkan untuk melakukan penggantian password. Penggantian password dapat dilakukan dengan menekan tombol reset password atau dengan menekan link pada bagian bawah pesan email.



Gambar 6. Antarmuka Ubah Password.

Gambar 6 merupakan antarmuka dari halaman ubah password yang didapatkan dari pesan email. Halaman ini menampilkan data email dan memerlukan password baru.

Antarmuka lupa dashboard merupakan halaman yang ditampilkan saat pertama kali mengunjungi marketplace. Tampilan antarmuka dashboard bagi customer marketplace adalah sebagai berikut.



Gambar 7. Antarmuka Dashboard.

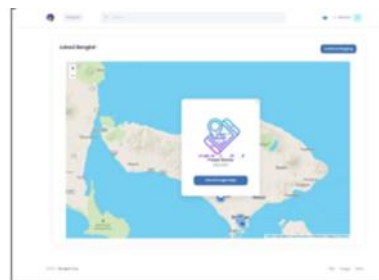
Gambar 7 merupakan antarmuka dari halaman dashboard yang dapat diakses oleh customer marketplace. Halaman ini menampilkan informasi mengenai sparepart terbaru, sparepart terlaris dan banner untuk mencari lokasi-lokasi bengkel. Antarmuka maps merupakan

halaman yang digunakan untuk menampilkan lokasi-lokasi bengkel yang ada disekitar pengguna. Tampilan antarmuka maps adalah sebagai berikut.



Gambar 8. Antarmuka Maps.

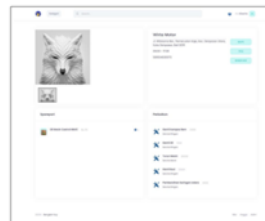
Gambar 8 merupakan antarmuka dari halaman maps yang menampilkan informasi mengenai lokasi-lokasi bengkel yang ada dan memfokuskan maps ke lokasi pengguna.



Gambar 9. Antarmuka Detail Maps.

Gambar 9 merupakan antarmuka dari halaman maps yang menunjukkan detail bengkel yang dipilih. Tampilan ini menampilkan informasi mengenai nama bengkel dan nomor telepon bengkel.

Antarmuka bengkel merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi bengkel secara mendetail. Tampilan antarmuka bengkel adalah sebagai berikut.



Gambar 10. Antarmuka Bengkel.

Gambar 10 merupakan antarmuka dari halaman bengkel yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai bengkel, mulai dari logo, nama, alamat, jam beroperasi, nomor telepon, sparepart yang dijual dan perbaikan yang dilayani beserta harganya.

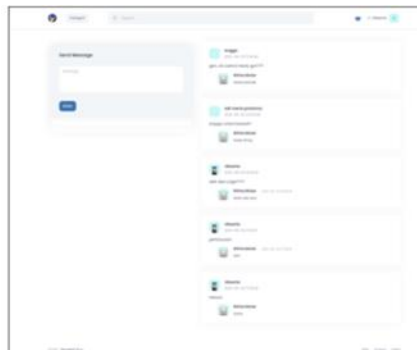
Antarmuka reservasi merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan reservasi perbaikan kendaraan kepada bengkel. Tampilan antarmuka reservasi bengkel adalah sebagai berikut.



Gambar 11. Antarmuka Reservasi.

Gambar 11 merupakan antarmuka dari halaman reservasi yang digunakan untuk melakukan reservasi perbaikan kendaraan dengan menambahkan data jenis kendaraan, no plat kendaraan, dan keluhan.

Antarmuka FAQ merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan tanya jawab oleh customer marketplace kepada bengkel. Tampilan antarmuka FAQ adalah sebagai berikut.



Gambar 12. Antarmuka FAQ.

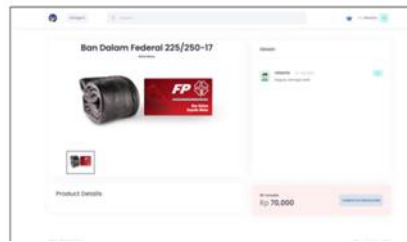
Antarmuka search merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan sparepart sesuai dengan pencarian yang dilakukan. Tampilan antarmuka search adalah sebagai berikut.



Gambar 13. Antarmuka FAQ.

Gambar 13 merupakan antarmuka dari halaman pencarian. Halaman ini ditampilkan saat melakukan pencarian sebuah sparepart maupun saat menampilkan sparepart sesuai dengan kategori.

Antarmuka detail sparepart merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan penjelasan detail sparepart. Tampilan antarmuka detail sparepart adalah sebagai berikut.



Gambar 14. Antarmuka Detail Sparepart.

Gambar 14 merupakan antarmuka dari halaman detail sparepart yang memberikan informasi mengenai sparepart yang dipilih. Informasi yang diberikan antara lain gambar, nama, deskripsi, harga, stok, dan ulasan dari pembeli sebelumnya.

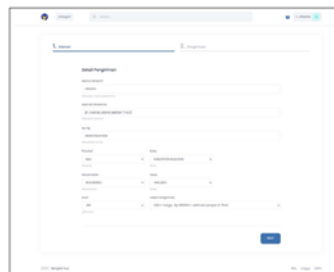
Antarmuka cart merupakan halaman yang digunakan untuk menyimpan daftar sparepart yang dibeli oleh customer marketplace. Tampilan antarmuka cart adalah sebagai berikut.



Gambar 15. Antarmuka Cart.

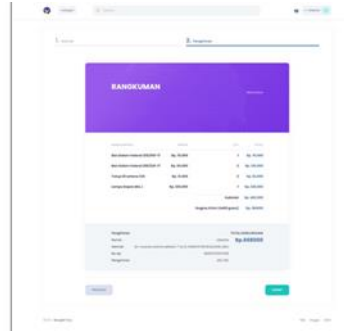
Gambar 15 merupakan antarmuka dari halaman cart yang berfungsi sebagai tempat untuk menampung sparepart yang dibeli beserta dengan jumlah yang harus dibayarkan.

Antarmuka checkout merupakan halaman yang digunakan untuk melengkapi data sebelum melakukan pembayaran. Checkout memiliki dua tab yaitu tab pengiriman dan rangkuman. Tampilan antarmuka checkout adalah sebagai berikut.



Gambar 16. Antarmuka Checkout Pengiriman.

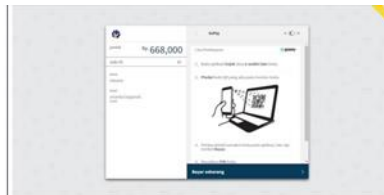
Gambar 16 merupakan antarmuka dari halaman checkout bagian detail pengiriman. Halaman ini memerlukan beberapa data untuk melakukan pengiriman serta menentukan ekspedisi yang dipilih untuk melakukan pengiriman.



Gambar 17. Antarmuka Checkout Rangkuman.

Gambar 17 merupakan antarmuka dari halaman checkout bagian rangkuman yang memberikan detail pembelian, mulai dari sparepart yang dibeli, alamat pengiriman, dan jumlah pembayaran yang diperlukan.

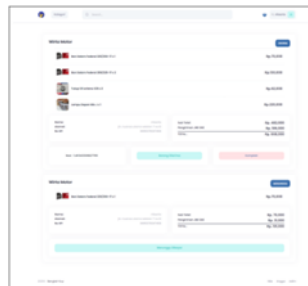
Antarmuka Midtrans merupakan halaman yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai pembayaran. Tampilan antarmuka Midtrans adalah sebagai berikut.



Gambar 18. Antarmuka Midtrans.

Gambar 18 merupakan antarmuka dari halaman Midtrans yang berguna sebagai payment gateway. Halaman ini memiliki beberapa opsi pembayaran yang dapat dipilih oleh customer marketplace.

Antarmuka riwayat transaksi merupakan halaman yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai transaksi yang dilakukan. Tampilan dari riwayat transaksi adalah sebagai berikut.



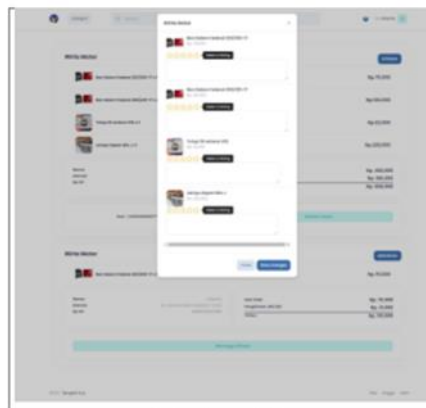
Gambar 19. Antarmuka Riwayat Transaksi.

Gambar 19 merupakan antarmuka dari halaman riwayat transaksi yang berfungsi untuk menampilkan daftar transaksi yang dilakukan serta untuk melakukan konfirmasi penerimaan barang, dan pemberian ulasan.



Gambar 20. Antarmuka Cek Resi.

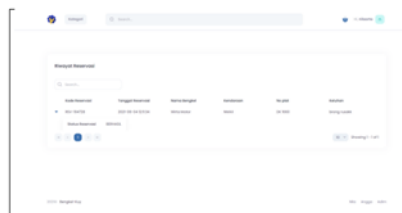
Gambar 20 merupakan antarmuka dari halaman riwayat transaksi yang menampilkan modal status pengiriman dari nomor resi. Tampilan ini menunjukkan beberapa data yang digunakan untuk melacak lokasi saat ini dari barang yang dibeli.



Gambar 21. Antarmuka Ulasan.

Gambar 21 merupakan antarmuka dari halaman riwayat transaksi yang menampilkan modal dari ulasan. Tampilan ini memungkinkan untuk memberikan rating dan ulasan dari barang yang telah dibeli.

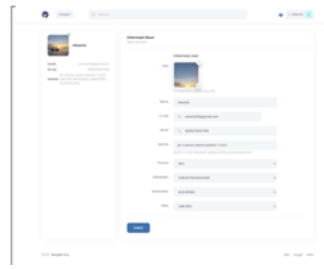
Antarmuka riwayat reservasi merupakan halaman yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai reservasi yang telah dilakukan sebelumnya. Tampilan dari riwayat reservasi adalah sebagai berikut.



Gambar 22. Antarmuka Riwayat Reservasi.

Gambar 22 merupakan antarmuka dari halaman riwayat reservasi yang menampilkan reservasi yang telah dilakukan. Informasi yang ditampilkan berupa kode reservasi, tanggal reservasi, nama bengkel, kendaraan, no plat, keluhan dan status reservasi.

Antarmuka pengaturan akun merupakan halaman yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai akun yang sedang login. Tampilan antarmuka pengaturan akun adalah sebagai berikut.



Gambar 23. Antarmuka Pengaturan Akun.

Gambar 23 merupakan antarmuka dari halaman pengaturan akun yang digunakan untuk mengubah informasi dari akun yang telah didaftarkan. Data yang dapat diubah yaitu nama, email, nomor telepon, alamat, provinsi, kabupaten, kecamatan, dan desa.

Pengujian sistem admin marketplace global merupakan pengujian yang digunakan untuk menguji setiap fungsi atau proses yang ada digunakan oleh admin marketplace global. Pengujian black box ini terdiri dari tiga pengujian dari fungsi atau proses yang ada.

Pengujian User Acceptance Testing merupakan sebuah metode pengujian yang bertujuan untuk memperoleh gambaran penerimaan pengguna (User Acceptance) (Wardhono, Kusuma, and Wardhono 2015). Pengujian dilakukan oleh penguji yang berasal dari mahasiswa Teknologi Informasi Universitas Udayana. Aspek pengujian meliputi tingkat kesesuaian, performa, keamanan, dan kegunaan dari Sistem Marketplace Bengkel Terintegrasi.

Kuesioner User Acceptance Testing yang dilakukan pada Sistem Marketplace Bengkel meliputi aspek kesesuaian, performa, keamanan, dan kegunaan.

Data hasil pengujian yang telah dilakukan dengan metode UAT selanjutnya diukur dengan menggunakan metode Likert's Summated Rating (LSR) untuk membandingkan skor setiap pengguna dengan pengguna lainnya. Berikut merupakan hasil perhitungan dengan menggunakan metode LSR.

Perhitungan UAT user marketplace yang mewakili hasil pengujian dengan membandingkan skor setiap pengguna dengan menggunakan metode LSR yang terdiri dari total tanggapan, total skor, jumlah skor setiap responden, jumlah skor seluruh responden, dan interpretasi jumlah skor.

Perhitungan UAT admin marketplace bengkel yang mewakili hasil pengujian dengan membandingkan skor setiap pengguna dengan menggunakan metode LSR yang terdiri dari total tanggapan, total skor, jumlah skor setiap responden, jumlah skor seluruh responden, dan interpretasi jumlah skor.

Perhitungan UAT admin marketplace global yang mewakili hasil pengujian dengan membandingkan skor setiap pengguna dengan menggunakan metode LSR yang terdiri dari total tanggapan, total skor, jumlah skor setiap responden, jumlah skor seluruh responden, dan interpretasi jumlah skor.

Pengujian yang dilakukan oleh 17 orang penguji dengan mencoba semua fitur yang tersedia pada Sistem Marketplace Bengkel Terintegrasi mendapatkan hasil dengan pengisian kuisisioner yang telah diberikan. Kuisisioner yang diberikan memiliki 4 aspek yaitu aspek kesesuaian, aspek performa, aspek keamanan, dan aspek kegunaan.

Skala hasil pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat penerimaan sistem oleh calon pengguna. LSR (Likert's Summated Rating) merupakan penskalaan yang digunakan untuk hasil pengujian. Hasil perhitungan skala yaitu sebagai berikut.



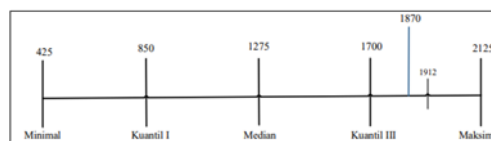
Gambar 24. Hasil Interpretasi LRS User Marketplace.

Gambar 24 merupakan hasil interpretasi penskalaan Linkert's Summated Rating (LSR) pada user marketplace. Berdasarkan hasil perhitungan, mendapatkan skala tingkat keberhasilan sistem yaitu yaitu $1496 \leq \text{skor} \leq 1870$ artinya sangat positif, $1122 \leq \text{Skor} < 1496$ artinya positif (program dinilai cukup berhasil), $748 \leq \text{Skor} < 1122$ artinya negatif (program dinilai kurang berhasil), dan $374 \leq \text{Skor} < 748$ artinya sangat negatif (program dinilai tidak berhasil). Sistem Marketplace Bengkel Terintegrasi bagian user marketplace mendapatkan respon positif dan dinilai cukup berhasil dengan skor 1475 berdasarkan kuisioner yang diisi oleh penguji.



Gambar 25. Hasil Interpretasi LRS Admin Marketplace Bengkel.

Gambar 25 merupakan hasil interpretasi penskalaan Linkert's Summated Rating (LSR) pada admin marketplace bengkel. Berdasarkan hasil perhitungan, mendapatkan skala tingkat keberhasilan sistem yaitu yaitu $952 \leq \text{skor} \leq 1190$ artinya sangat positif, $714 \leq \text{Skor} < 952$ artinya positif (program dinilai cukup berhasil), $476 \leq \text{Skor} < 714$ artinya negatif (program dinilai kurang berhasil), dan $238 \leq \text{Skor} < 476$ artinya sangat negatif (program dinilai tidak berhasil). Sistem Marketplace Bengkel Terintegrasi bagian admin marketplace bengkel mendapatkan respon sangat positif dan dinilai berhasil dengan skor 1057 berdasarkan kuisioner yang diisi oleh penguji.



Gambar 26. Hasil Interpretasi LRS Admin Marketplace Global.

Gambar 26 merupakan hasil interpretasi penskalaan Linkert's Summated Rating (LSR) pada admin marketplace global. Berdasarkan hasil perhitungan, mendapatkan skala tingkat keberhasilan sistem yaitu yaitu $1700 \leq \text{skor} \leq 2125$ artinya sangat positif, $1275 \leq \text{Skor} < 1700$ artinya positif (program dinilai cukup berhasil), $850 \leq \text{Skor} < 1275$ artinya negatif (program dinilai kurang berhasil), dan $425 \leq \text{Skor} < 850$ artinya sangat negatif (program dinilai tidak berhasil). Sistem Marketplace Bengkel Terintegrasi bagian admin marketplace global mendapatkan respon sangat positif dan dinilai berhasil dengan skor 1870 berdasarkan kuisioner yang diisi oleh penguji.

4. KESIMPULAN

Simpulan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian adalah Sistem Marketplace Bengkel Terintegrasi Berbasis Web telah terintegrasi dengan sistem informasi bengkel, Sistem Marketplace Bengkel Terintegrasi Berbasis Web menggunakan sistem pembayaran payment gateway dari Midtrans, Sistem Marketplace Bengkel Terintegrasi Berbasis Web menggunakan peta dalam melihat daftar bengkel terdekat dengan menggunakan API dari OpenStreetMap, Hasil penjualan yang dilakukan oleh bengkel dtampung sementara menggunakan saldo yang dapat ditarik oleh bengkel terkait, Sistem Marketplace Bengkel Terintegrasi Berbasis Web telah melalui tahap pengujian dengan menggunakan metode black box dan UAT, Sistem Marketplace bengkel bagian customer marketplace mendapatkan hasil sesuai harapan pada pengujian menggunakan metode black box dengan pengujian pada fitur register, login, lupa password, cart, checkout, pembayaran Midtrans, konfirmasi penerimaan, komplain, ulasan, reservasi, FAQ, dan profile.

Pengujian menggunakan metode UAT mendapatkan respon positif dan sistem dinilai cukup berhasil, Sistem Marketplace bengkel bagian admin marketplace global mendapatkan hasil sesuai harapan pada pengujian menggunakan metode black box dengan pengujian pada fitur user, kategori, dan penarikan saldo.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Yustiani and R. Yunanto, "Peran Marketplace Sebagai Alternatif Bisnis di Era Teknologi Informasi," *Komputa J. Ilm. Komput. Dan Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 43–48, 2017.
- [2] A. A. Maulana, A. Susanto, and D. P. Kusumaningrum, "Rancang Bangun Web Scraping Pada Marketplace di Indonesia," *JOINS (Journal Inf. Syst.*, vol. 4, no. 1, pp. 41–53, 2019.
- [3] N. J. A. Azis, "Kepemilikan Saham Silang Perusahaan Marketplace dalam Perspektif Hukum Persaingan Usaha," *Jurist-Diction*, vol. 1, no. 2, pp. 668–674, 2018..
- [4] M. T. Febriyanto and D. Arisandi, "Pemanfaatan digital marketing bagi usaha mikro, kecil dan menengah pada era masyarakat ekonomi ASEAN," *J. Ris. Manaj. dan Bisnis Dewantara*, vol. 1, no. 2, pp. 61–76, 2018..
- [5] B. W. Saputri, "TA: Business Plan pada Pengembangan Bisnis Wreckley (Inovasi Fashion Riding) di Surabaya." Universitas Dinamika, 2021..
- [6] H. Remmang, "Perencanaan Bisnis UMKM." SAH Media, 2021..
- [7] V. K. Wardani, "Keabsahan Jual Beli Kayu Jati Secara Online dan Perlindungan Hukumnya Bagi Pembeli dan Penjual." Universitas Pancasakti Tegal, 2021.
- [8] D. D. Fakhriyyah, A. F. K. Sari, L. A. Damayanti, and M. Susilawati, "Perluasan Pangsa Pasar Produk UMKM Selama Pandemi Covid-19 melalui Pemanfaatan Marketplace," *J. Pembelajaran Pemberdaya. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 180–187, 2021.
- [9] A. F. Maulani, "Pemungutan Pajak Penghasilan atas Transaksi Cryptocurrency di Indonesia," *Jurist-Diction*, vol. 4, no. 4, pp. 1333–1356, 2021.
- [10] N. R. Ashshiddiqy, N. L. P. N. S. Putri, B. P. W. Nirmala, and A. A. I. I. Paramitha, "Perancangan Mobile Application untuk Startup MontirKeliling. com dengan Metode Design Sprint," *KARMAPATI (Kumpulan Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 3, pp. 238–250, 2021.
- [11] A. P. Pratama, "Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di PT. Astra Auto 2000 Plaju Pada Bagian PTM." Politeknik Palcomtech, 2021.
- [12] A. P. Pratama, V. Yasin, and A. Z. Sianipar, "Perancangan aplikasi sistem presensi karyawan berbasis web di PT. PWS Reinsurance Broker Indonesia," *J. WIDYA*, vol. 2, no. 2, pp. 115–128, 2021.

- [13] T. D. Hendrawati and R. A. Ruswandi, "Sistem pemantauan tetesan cairan infus berbasis Internet of Things," JITEL (Jurnal Ilm. Telekomun. Elektron. dan List. Tenaga), vol. 1, no. 1, pp. 25–32, 2021.