

RESEARCH ARTICLE

Open Access

Aplikasi *E-Commerce* Toko Sinar Bella dengan Metode *Rapid Application Development* (RAD) menggunakan *Framework CodeIgniter 4*

Riza Dwi Atmaja ^{1*}, NM Faizah ², Maspul Aini Kambry ³

^{1,2,3} Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Tama Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

*Correspondence email:
rijaatmaja123@gmail.com

Received: 24 November 2022
Accepted: 2 December 2022
Published: 4 January 2023

Full list of author information is
available at the end of the article.

Abstract

With the rapid development of online business, there has been a lot of competition in the online shop industry in Indonesia, for example, the potential for e-Commerce growth is very good, there are lots of online shop companies that are developing, each of which has its own concept and characteristics. E-Commerce based on online stores cannot be separated from websites. E-Commerce provides an easy way to sell and buy products and information via the internet or other means. Websites provide great benefits for internet users, especially online business people, to develop their business. research objectives are; Designing an e-Commerce web-based sales application, Designing an online Store Goods sales application, and Making it easier for buyers to make payments at Sinar Bella stores. In the application development process using the Rapid Application Development (RAD) method while the Unified Modeling Language (UML) is a representation in the application design later and CodeIgniter 4 as a framework in building applications. The results of the research that; The design and implementation of creating a website at the Sinar Bella store is the availability of a customer service system, with the Sinar Bella website being a media provider for delivering information and website-based sales, the design of this website is aimed at the wider community, especially internet users, so that they can easily purchase products online.

Keywords: Application; E-Commerce, Rapid Application Development (RAD); CodeIgniter 4.

Abstrak

Dengan pesatnya perkembangan bisnis online banyak memunculkan persaingan industri toko online di Indonesia, contohnya Potensi pertumbuhan e-Commerce sangat baik, banyak sekali perusahaan toko online yang berkembang, yang mana memiliki konsep dan karakteristik masing-masing. E-Commerce yang berbasis toko online tidak bisa dipisahkan dengan website. E-Commerce menyediakan suatu kemudahan untuk menjual dan membeli produk serta informasi melalui *internet* atau sarana lainnya Website memberikan manfaat yang besar bagi pengguna *internet*, terutama para pelaku bisnis online untuk mengembangkan bisnisnya. tujuan penelitian adalah; Merancang aplikasi penjualan berbasis web e-Commerce, Merancang aplikasi penjualan Barang Toko online, dan Mempermudah pemebel dalam melakukan pembayaran pada toko Sinar Bella. Pada proses pengembangan aplikasi menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) sedangkan Unified Modeling Language (UML) representasi dalam perancangan aplikasi nantinya serta CodeIgniter 4 sebagai framework dalam membangun aplikasi. Hasil dari penelitian bahwa; Perancangan serta implementasi pembuatan website di toko Sinar Bella adalah tersedianya sistem pelayanan customer, dengan adanya website Sinar Bella menjadi media penyedia penyampaian informasi dan penjualan berbasis website, perancangan website ini ditujukan kepada masyarakat luas khususnya pengguna *internet* agar dengan mudah melakukan pembelian produk secara online.

Kata Kunci: Aplikasi; E-Commerce, Rapid Application Development (RAD); CodeIgniter 4.



1. Pendahuluan

Perkembangan *internet* di Indonesia sendiri cukup pesat, dari tahun 2000 hingga 2022 pertumbuhan pengguna *internet* di Indonesia mencapai 100 juta pengguna atau meningkat drastis (Safirah, 2018; Ulya, & Dikdik Kusdiana, 2022). Fenomena tersebut memunculkan suatu proses bisnis baru yaitu *e-Commerce*. Bisnis *online* atau dikenal dengan *e-Commerce* dapat diartikan sebagai transaksi jual dan beli melalui media *internet* (Wali *et al.*, 2022; Syafrizal, 2021). Pada tahun 2021, pangsa pasar bisnis *online* di Indonesia mencapai \$60 miliar dan angka tersebut akan terus meningkat keuntungannya. Dengan pesatnya perkembangan bisnis *online* banyak memunculkan persaingan industri toko *online* di Indonesia, contohnya Potensi pertumbuhan *e-Commerce* sangat baik, banyak sekali perusahaan toko *online* yang berkembang, yang mana memiliki konsep dan karakteristik masing-masing (Zubaidah & Latief, 2022; Wali *et al.*, 2021). *E-Commerce* yang berbasis toko *online* tidak bisa dipisahkan dengan *website* (Putra, Fitri, & Hidayatullah, 2022). *E-Commerce* menyediakan suatu kemudahan untuk menjual dan membeli produk serta informasi melalui *internet* atau sarana lainnya (Azharandi, Andryana, & Gunaryati, 2022; Syamila, Fauziah, & Natasha, 2021).

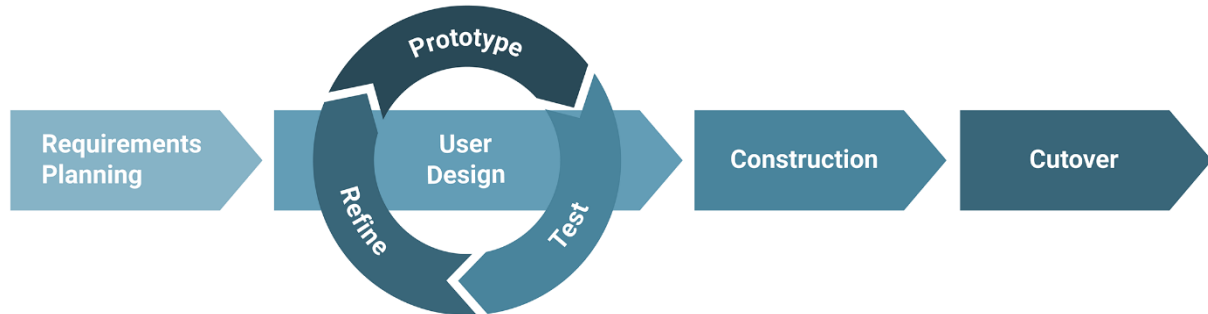
Industri *e-Commerce* global terus berkembang, agar tetap relevan dan kompetitif maka bisnis *online* harus mengikuti tren *e-Commerce* terbaru dan ekspektasi pelanggan yang selalu berubah, jika tidak mengikutinya maka akan kehilangan penjualan (Von Retzlaff, 2006; Kingsnorth, 2022). *e-Commerce* merupakan sarana penjualan, pembelian, pemasaran barang/jasa yang mengandalkan sistem elektronik seperti *internet*, TV maupun jaringan teknologi lainnya (Kaur & Singh, 2017; Akbar *et al.*, 2022). *Marketplace*, di sisi lain merupakan salah satu model dari *e-Commerce*, dimana *marketplace* berfungsi sebagai perantara antara penjual dan pembeli (Tian *et al.*, 2018). Contoh dari *marketplace* yang ada di Indonesia sendiri bisa kita jumpai di Tokopedia, Blibli, Shopee, dan lainnya. Riyanto (2017) menjelaskan bahwa *e-commerce* dapat membantu perkembangan UKM di dunia digital agar usahanya dapat berjalan lebih efisien dan efektif. Sebuah aplikasi *e-commerce* dapat dikembangkan dengan metode *Rapid Application Development* (RAD) dan hanya dapat menggunakan 2-4 orang dalam kurun waktu 2 bulan (Tanujaya, 2020). Afriansyah, Setiawati, & Bahtiar (2022) menjelaskan bahwa fasilitas atau layanan penjualan berbasis *web e-commerce* yang dapat memenuhi kebutuhan dan dapat memudahkan pihak penjual dalam menjalankan bisnisnya seperti penjualan, pembelian, promosi barang, pembayaran dan transaksi serta dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework CodeIgniter*. Pemilihan *CodeIgniter 4* untuk membangun aplikasi *e-commerce* dikarenakan *framework PHP* yang ringan dan bersifat *open-source*. *Framework* ini memungkinkan untuk mengembangkan aplikasi *web* dengan fitur lengkap secara lebih cepat dan dukungan *library* yang beragam (Putra, 2021; Jampur & Santjojo, 2022). *CodeIgniter 4* saat ini sudah bertransformasi menjadi *framework PHP* yang modern dengan disertakannya fitur CLI. Fitur ini ada untuk memudahkan para *developer* dalam membangun aplikasi.

Adapun rumusan masalah penelitian adalah; Bagaimana supaya Toko Elektronik Sinar Bella dapat memperluas jangkauan pemasarannya?, Bagaimana supaya Toko Elektronik Sinar Bella dapat Mengelola penjualan secara *online*? dan Bagaimana supaya Toko Elektronik Sinar Bella dapat dengan mudah menginput produk penjualan dengan mudah?. Sedangkan tujuan penelitian adalah; Merancang aplikasi penjualan berbasis *web e-Commerce*, Merancang aplikasi penjualan Barang Toko *online*, dan Mempermudah pemebeli dalam melakukan pembayaran pada toko Sinar Bella.

2. Metode

Tempat penelitian dilakukan di Daerah Jakarta Timur jalan Gandaria. Penentuan lokasi di Daerah Jakarta Timur didasarkan pada kemudahan tim peneliti dalam melakukan penelitian serta responden yang akan dituju proses pembuatan *website* penjualan pada Toko Sinar Bella. Metode Wawancara digunakan untuk menanyakan bagaimana proses pengolahan data transaksi dan observasi awal tentang sistem yang sedang digunakan apakah dalam pengolahan data menggunakan sistem komputerisasi atau masih manual dalam penyimpanan data. Sedangkan metode studi Pustaka merupakan tahapan yang dilakukan dengan membaca dan memahami jurnal atau buku-buku literatur yang ada hubungannya dengan penelitian yang digunakan sebagai landasan teori dalam pemecahan masalah agar penulisan dan penelitian tidak menyimpang dari teori. Pada proses perancangan, penulis menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia perkembangan sistem yang berorientasi objek (Saputro, Faizah, & Riyanto, 2022). Diagram-

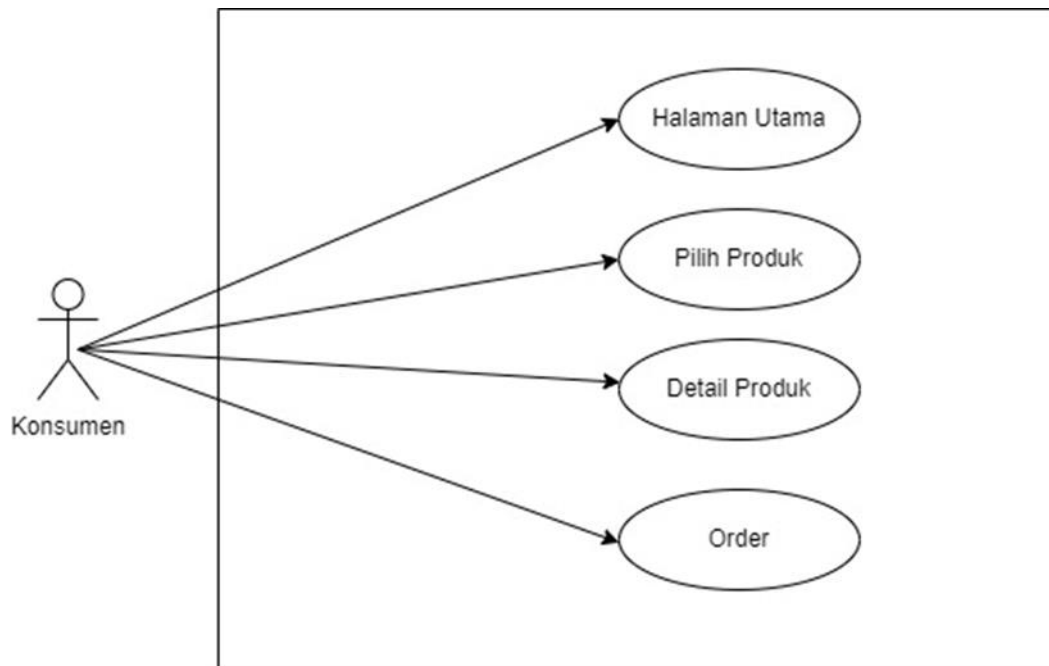
diagram ini digunakan sebagai representasi visual objek, kondisi, dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem atau *software* (Vramasatya, Faizah, & Nurcahyo, 2022). Dapat dikatakan bahwa bahasa pemodelan ini merupakan blueprint atau cetak biru yang digunakan di berbagai bidang keteknikan (Ihtiar, WP, & Faizah, 2022). Pada proses pengembangan aplikasi menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD), RAD merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang nantinya akan berbasis *web* dan menggunakan *action research* untuk metode penelitiannya (Vramasatya, Faizah, & Nurcahyo, 2022; Alfiansyah, Nurcahyo, & Faizah, 2022).



Gambar 1. *Rapid Application Development* (RAD)

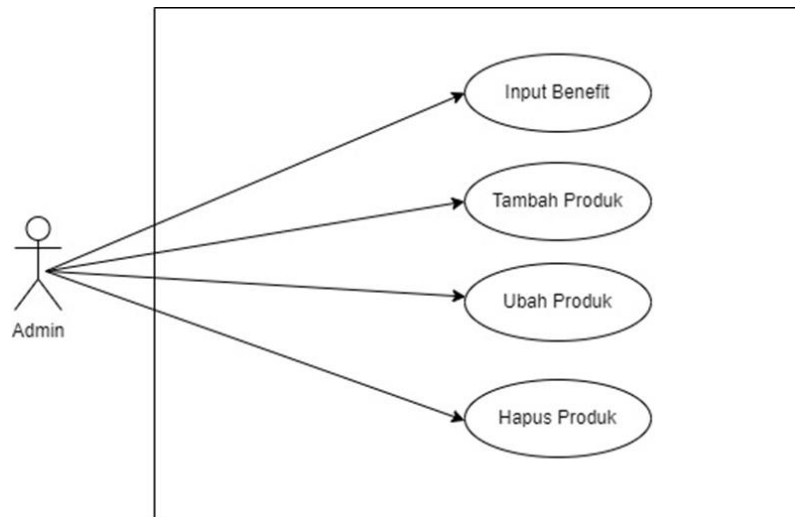
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil



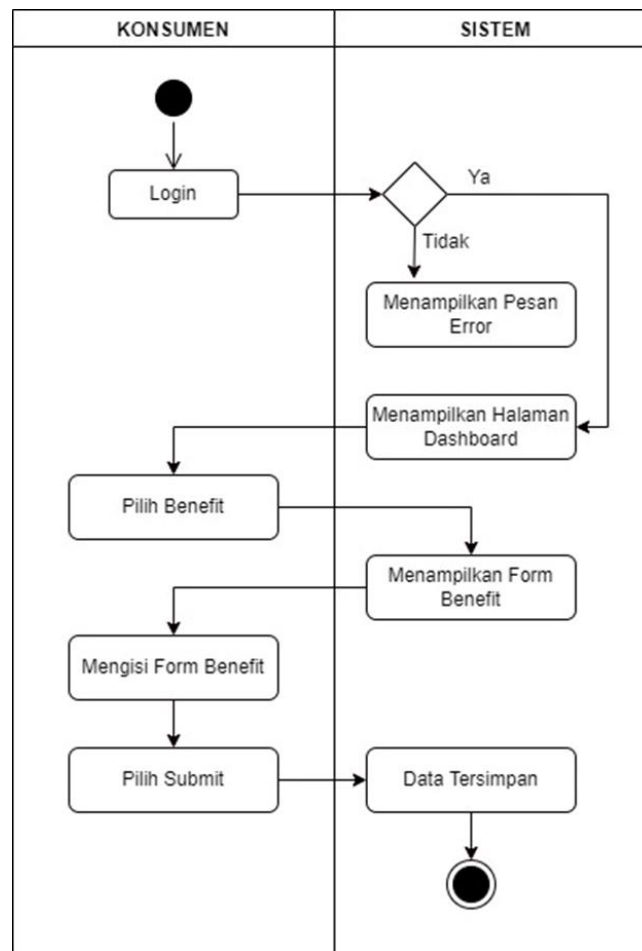
Gambar 2. *Use case* Diagram Customer

Pada gambar 2 merupakan rancangan *use case* dengan aktor admin sebagai konsumen dengan empat buah *use case*. Konsumen dapat melakukan order barang melalui *web*.



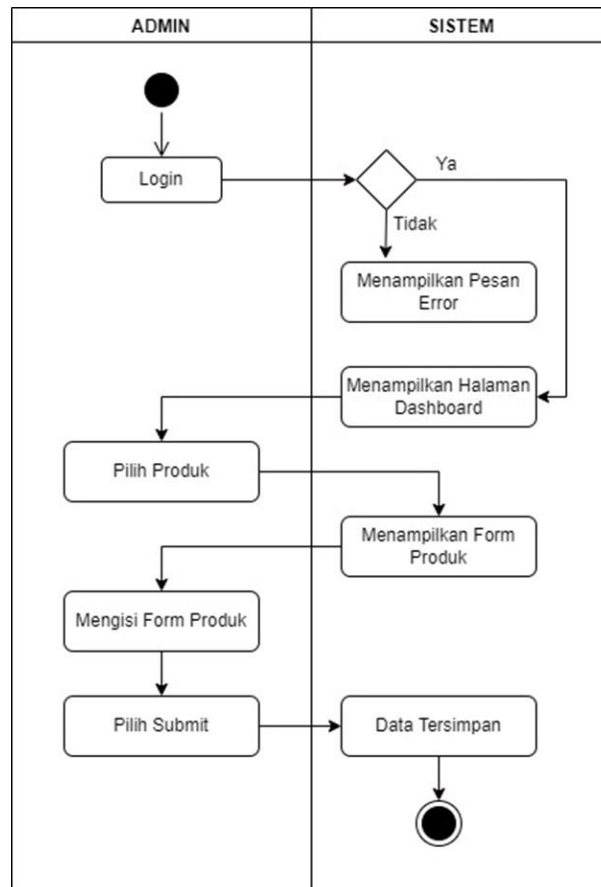
Gambar 3. Use case Diagram Admin

Pada gambar 3 adalah *use case* dari system yang dirancang dengan actor sebagai admin bertugas untuk mengubah produk dan tampilan pada halaman konsumen. Untuk menambahkan informasi ke dalam aplikasi admin diwajibkan *login* sebelum masuk ke halaman admin



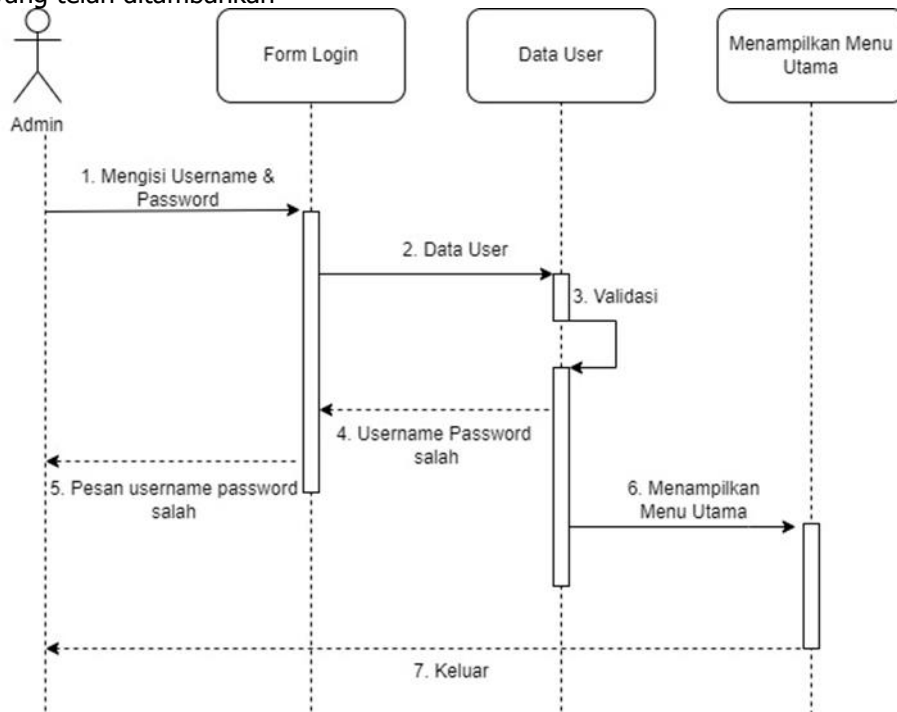
Gambar 4. Activity Input Benefit

Dari gambar 4 *login* hanya bisa di akses oleh admin, lalu memilih menu Benefit system akan menampilkan form benefit kemudian admin mengisi form benefit setelah itu pilih tombol submit maka system akan menyimpan data yang telah ditambahkan



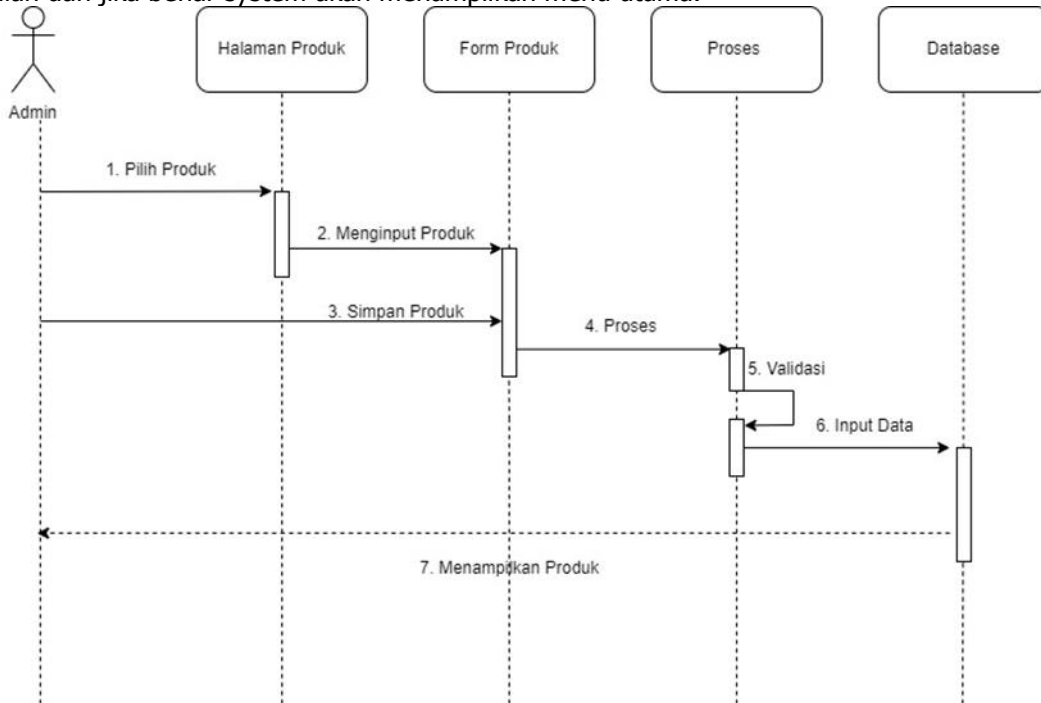
Gambar 5. Activity Product

Dari gambar 5 *login* hanya bisa di akses oleh admin, lalu memilih menu *Benefit system* akan menampilkan *form benefit* kemudian admin mengisi *form benefit* setelah itu pilih tombol submit maka sistem akan menyimpan data yang telah ditambahkan



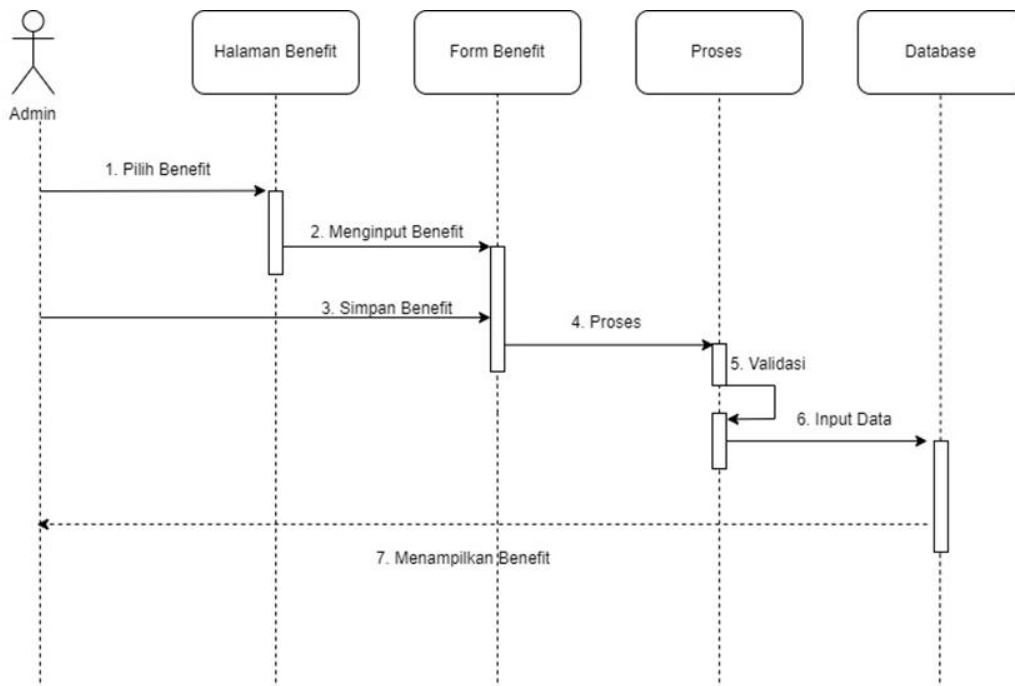
Gambar 6. Sequence Login

Pada gambar 6 di atas dapat dilihat pada sequence *login* untuk mengakses halaman utama admin. Proses diawali admin mengisi form username dan password lalu system akan membuka database lalu melakukan proses cek *login* jika gagal maka system akan kembali ke halaman form *login* dan memunculkan username dan password salah dan jika benar system akan menampilkan menu utama.



Gambar 7. *Sequence* Produk

Pada gambar 7 di atas dapat dilihat pada sequence tambah produk untuk menambahkan produk. Proses diawali admin memilih menu produk lalu akan akan menampilkan form produk yang akan di input admin kemudian system memproses data yg akan di input database kemudian system menampilkan produk pada halaman produk.



Gambar 8. *Sequence* Input Benefit

Pada gambar 8 di atas dapat dilihat pada sequence tambah benefit untuk menambahkan produk. Proses diawali admin memilih menu produk lalu akan menampilkan form benefit yang akan di input admin kemudian system memproses data yg akan di input database kemudian system menampilkan benefit pada halaman benefit.

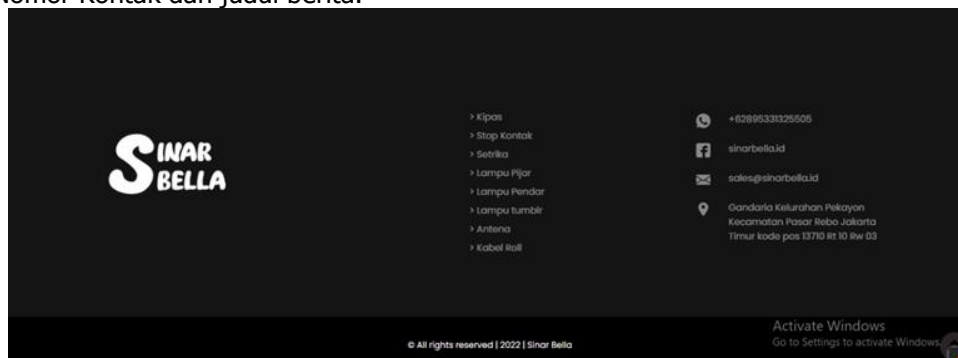
3.2 Pembahasan

Berikut adalah tampilan aplikasi *e-Commerce* penjualan barang Elektronik dan seprei yang terbagi menjadi dua halaman yaitu Homepage dan Administrator Page.



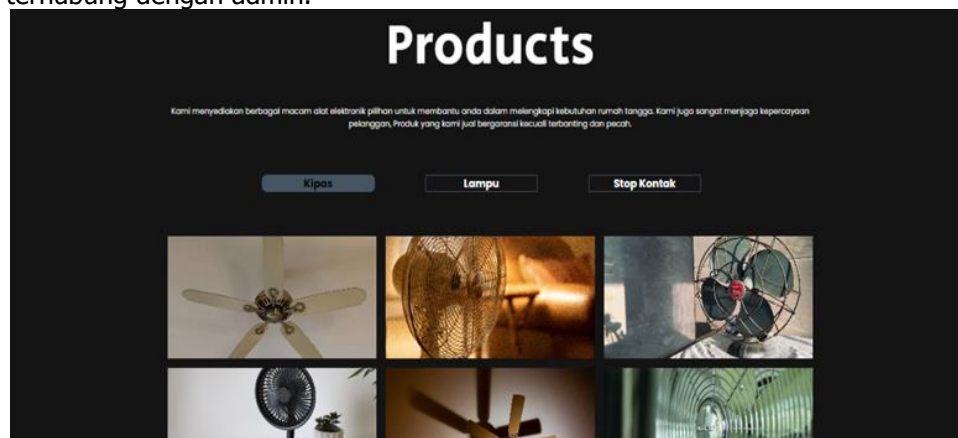
Gambar 9. Tampilan Halaman Utama

Pada gambar 9 di merupakan tampilan untuk profil dari Sinar Bella dan menggunakan Header untuk menampilkan Nomor Kontak dan judul berita.



Gambar 10. Tampilan Halaman Utama Footer

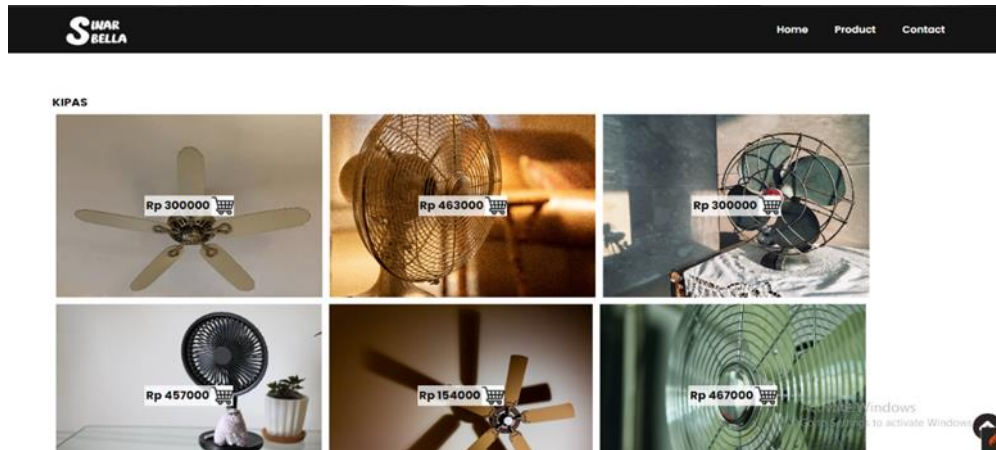
Pada Gambar 10 menerangkan fungsi menu kontak yaitu pelanggan dapat memesan barang secara *online* yang langsung terhubung dengan admin.



Gambar 11. Tampilan Halaman Utama Produk

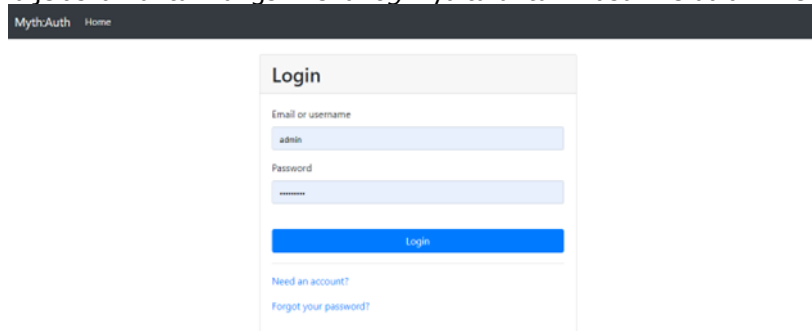
Pada gambar 11 ini dijelaskan untuk fungsi menu Penjualan barang yaitu bagi pembeli Barang Toko Sinar

Bella.com

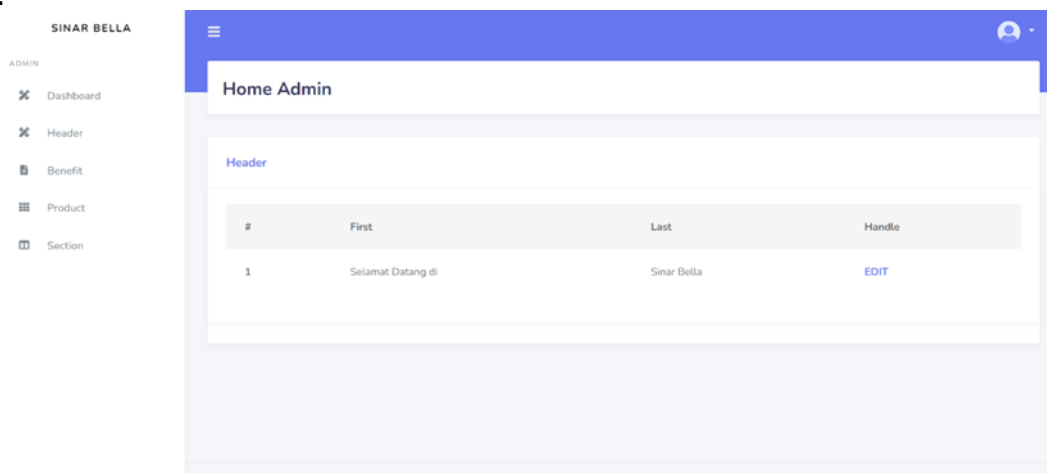


Gambar 12. Tampilan Halaman Produk

Pada gambar 12 dijelaskan untuk fungsi menu *login* yaitu untuk masuk ke dalam *website* bagi pelanggan.

Gambar 13. Tampilan Halaman *Login*

Pada gambar 13 adalah halaman tampilan untuk fungsi menu *login* yaitu untuk masuk ke dalam *website* bagi admin.



Gambar 14. Tampilan Halaman Dashboard

Pada gambar 14 adalah halaman tampilan halaman dashboard yaitu adalah halaman utama admin setelah melakukan *login*.

The screenshot displays the 'SINAR BELLA' admin dashboard. On the left is a sidebar menu with options: Dashboard, Header, Benefit, Product, and Section. The main content area is titled 'Header' and contains a form with the following fields:

- Judul 1:** A text input field containing 'Selamat Datang di'.
- Judul 2:** A text input field containing 'Sinar Bella'.
- Deskripsi:** A large text area containing the text: 'Kami menjual berbagai macam barang elektronik yang anda butuhkan mulai dari stop kontak, kabel roll, lampu rumah, lampu pijar, dan lain sebagainya. Nikmati kemudahan akses dalam melihat katalog kami.'
- Nomor Whatsapp:** A text input field containing '6289533132550'.

A 'Submit' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 15. Tampilan Halaman Header

Pada gambar 15 adalah halaman tampilan halaman Header adalah halaman yang digunakan untuk mengedit deskripsi yang terletak pada halaman utama konsumen.

The screenshot displays the 'SINAR BELLA' admin dashboard. On the left is a sidebar menu with options: Dashboard, Header, Benefit, Product, and Section. The main content area is titled 'Benefit' and contains a form with the following fields:

- Keunggulan 1:** A text input field containing 'Sudah dipercaya sejak tahun 2022'.
- Image:** A placeholder for an image, showing a shield icon with a checkmark. Below it is a label 'Ubah Foto' and a button 'Pilih File'.

A 'Submit' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 16. Tampilan Halaman Benefit

Pada gambar 16 adalah halaman tampilan halaman Benefit adalah halaman yang digunakan untuk mengedit deskripsi yang terletak pada halaman utama konsumen.

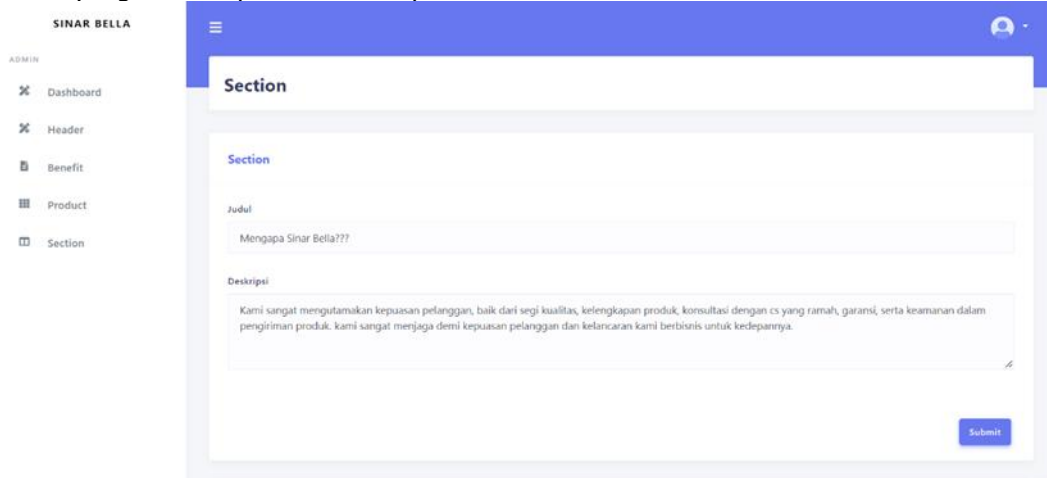
The screenshot displays the 'SINAR BELLA' admin dashboard. On the left is a sidebar menu with options: Dashboard, Header, Benefit, Product, and Section. The main content area is titled 'Product' and contains a form with the following fields:

- Judul Product:** A text input field containing 'Products'.
- deskripsi:** A large text area containing the text: 'Kami menyediakan berbagai macam alat elektronik pilihan untuk membantu anda dalam melengkapi kebutuhan rumah tangga. Kami juga sangat menjaga kepercayaan pelanggan. Produk yang kami jual bergaransi kecuai terbanting dan pecah'.

A 'Submit' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 17. Tampilan Halaman Produk

Pada gambar 17 adalah halaman tampilan halaman Produk adalah halaman yang digunakan untuk mengedit produk yang terletak pada halaman produk konsumen.



Gambar 18. Tampilan Halaman Section

Pada gambar 18 adalah halaman tampilan halaman Section adalah halaman yang digunakan untuk mengedit produk yang terletak pada halaman konsumen.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa; Hasil dari perancangan serta implementasi pembuatan *website* di toko Sinar Bella adalah tersedianya sistem pelayanan customer, Dengan adanya *website* Sinar Bella menjadi media penyedia penyampaian informasi dan penjualan berbasis *website*, Perancangan *website* ini ditujukan kepada masyarakat luas khususnya pengguna *internet* agar dengan mudah melakukan pembelian produk secara *online*. Adapun saran dalam penelitian selanjutnya untuk mengikuti tren industri *e-Commerce* terbaru tidak berarti meniru strategi bisnis orang lain atau menerapkan teknologi *e-Commerce* baru tanpa perencanaan yang memadai. Sebaliknya, mengikuti perkembangan zaman dan mengembangkan harapan pelanggan memungkinkan memberikan pengalaman berbelanja yang lebih berharga bagi pelanggan dengan tetap mempertahankan bisnis yang sehat. Penelitian lebih lanjut sebaiknya penerapan CRM, memanfaatkan kecerdasan buatan, augmented reality dan virtual reality, chatbot, media sosial, dompet digital, cryptocurrency, merupakan beberapa tren yang mungkin untuk model bisnis dalam peningkatan sistem informasi *e-Commerce* di masa mendatang dan mengembangkan bisnis *online* khususnya di Indonesia.

Referensi

- Afriansyah, D. A., Setiawati, D., & Bahtiar, A. R. (2022). Membangun Website E-commerce di Toko Sean Shoes Menggunakan Metode Rapid Application Development. *JITU: Journal Informatic Technology And Communication*, 8(1), 1-8. DOI: <https://doi.org/10.36596/jitu.v6i1.634>.
- Akbar, R., Henriyanto, Y., & Setiawan, H. (2022). AppYourself Instant Store (Case Study: SMEs Industry in Aceh Province). *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 2(2), 60-69. DOI: <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v2i2.804>.
- Alfiansyah, Nurcahyo, W., & Faizah, N. (2022). APLIKASI SISTEM INFORMASI PERSONALIA CV. MADYA MANDIRI TEKNIK BERBASIS WEB DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 3(2), 74-85. <https://doi.org/10.35870/jimik.v3i2.89>.

- Azharandi, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2022). E-Commerce Kedai HP Berbasis Model View Controller (MVC) dengan Metode Scrum. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 6(1), 49-55. DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i1.379>.
- Ihtiar, D., WP, R. R., & Faizah, N. M. (2022). APLIKASI PENCARIAN BENGKEL VESPA DI KOTA DEPOK BERBASIS ANDROID DENGAN METODE LOCATION-BASED SERVICE (LBS). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(2), 67-73. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v3i2.88>.
- Jampur, A. P., & Santjojo, D. J. H. (2022). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENILAIAN BERBASIS CAPAIAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CODEIGNITER 4. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 14(2). DOI: <https://doi.org/10.36706/jsi.v14i2.18627>.
- Kaur, R., & Singh, G. (2017). Internet Marketing: The New Era of Innovation In E-Commerce. *International Journal of Scientific Research in Computer Science, Engineering and Information Technology*, 2(1), 253-258.
- Kingsnorth, S. (2022). *Digital marketing strategy: an integrated approach to online marketing*. Kogan Page Publishers.
- Putra, R. A. (2021). *Membuat Aplikasi E-News dengan CodeIgniter*. GUEPEDIA.
- Putra, W. A., Fitri, I., & Hidayatullah, D. (2022). Implementasi Waterfall dan Agile dalam Perancangan E-Commerce Alat Musik Berbasis Website. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 6(1), 56-62. DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i1.380>.
- Riyanto, V. (2017). Implementasi Metode Rapid Application Development Dalam Membangun E-Commerce Di Bidang UKM. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 13(1), 122-127. DOI: <https://doi.org/10.33480/pilar.v13i1.155>.
- Safirah, E. (2018). *Studi Eksploitatif Terhadap Potensi Bubble Startup Digital Di Indonesia* (Bachelor's thesis, Fak. Ekonomi dan Bisnis Uin Jakarta).
- Saputro, J., Faizah, N. M., & Riyanto, A. (2022). SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN PENGEMBALIAN DANA TABUNGAN ANGGOTA MUTASI DAN Pensiun MENGGUNAKAN METODE ANALYTICAL HIERARCHICAL PROCESS (AHP) BERBASIS ANDROID. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(2), 37-49. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v3i2.85>.
- Syafrizal, M. (2021). Web-Based SME Online Marketing System (E-Commerce). *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 1(2), 75-79. DOI: <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v1i2.599>.
- Syamila, Z. W., Fauziah, F., & Natasha, N. D. (2021). Analisis Pemilihan Marketplace Terbaik pada Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW), Technique for Others Reference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS) dan Weighted product (WP). *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 5(2), 153–163. <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i2.207>.
- Tanujaya, Y. (2020). Pendekatan Rapid Application Development Untuk Pembangunan Aplikasi E-Commerce Pertanian Dutatani Store Berbasis Android. *UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA*.
- Tian, L., Vakharia, A. J., Tan, Y., & Xu, Y. (2018). Marketplace, reseller, or hybrid: Strategic analysis of an emerging e-commerce model. *Production and Operations Management*, 27(8), 1595-1610. DOI: <https://doi.org/10.1111/poms.12885>.
- Ulya, S., & Dikdik Kusdiana, S. E. (2022). *PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI DI ASEAN (STUDI KASUS 7 NEGARA ASEAN)* (Doctoral dissertation, Universitas Pasundan Bandung).

- Von Retzlaff, L. (2006). E-commerce for library promotion and sustainability: how library technicians can market themselves and their library's services online. *The Australian Library Journal*, 55(2), 102-130. DOI: <https://doi.org/10.1080/00049670.2006.10721831>.
- Vramasatya, M. R., Faizah, N. M., & Nurcahyo, W. (2022). APLIKASI PEMASARAN PERUMAHAN PT. GRIYA ABEE MAKMUR RAGAJAYA CITAYAM KABUPATEN BOGOR MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) BERBASIS WEB. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(2), 59-66. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v3i2.87>.
- Wali, M., Amri, K., Rizal, S., & Salam, A. (2022). Sosialisasi Peluang Home Business dalam Ekonomi Digital. *Kawanad: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 25-31. DOI: <https://doi.org/10.56347/kjpkkm.v1i1.9>.
- Wali, M., Sudaryanto, A., Utami, U., Fimawahib, L., & Rizal, S. (2021). PENDAMPINGAN PEMANFAATAN FACEBOOK BUSINESS SUITE SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PENJUALAN PADA USAHA BAKERY. *attamkin: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 36-43. DOI: <https://doi.org/10.33379/attamkin.v4i2.1002>.
- Zubaidah, I., & Latief, M. J. (2022). Analisis Proses Pengambilan Keputusan Konsumen E-commerce Shopee di Lingkungan RT08/RW10 Sriamur Bekasi. *Jurnal EMT KITA*, 6(2), 324-333. DOI: <https://doi.org/10.35870/emt.v6i2.674>.

How Cites

Atmaja, R. D., Faizah, N., & Kambry, M. A. (2023). Aplikasi E-Commerce Toko Sinar Bella dengan Metode Rapid Application Development (RAD) menggunakan Framework CodeIgniter 4. *Design Journal*, 1(1), 26-37. <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.26>.

Publisher's Note

Yayasan Pendidikan Mitra Mandiri Aceh (YPPMA) remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations. Submit your manuscript to YPMMA Journal and benefit from: <https://journal.ypmma.org/index.php/dj>.