

PENERAPAN E-COMMERCE PADA USAHA BATIK JAMBI PADA TOKO BATIK DUO SERANGKAI

Ezrifal Sany¹, Yudiyanto Kurniawan²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Nurdin Hamzah Jambi

E-mail: [1ezrifalsany@gmail.com](mailto:ezrifalsany@gmail.com), [2yudianto@gmail.com](mailto:yudianto@gmail.com)

Abstract - With today's technological development, human activities are becoming more and more easy to do, as sales and sales activities have been broken down with what is called "e-commerce". E-commerce is an attempt to conduct trade transactions between sellers and buyers using the Internet. The development of information technology, especially in the field of the Internet, is a driving factor in the development of e-commerce. Using information technology, e-commerce can be used as a solution to help manufacturers face competitors. The objective of this final task is to create an e-commerce information system on the product of Duo Serangkai, which is a means of marketing and sales to develop business in the sale and purchase of products online that contains information about the product as well as the product ordering process. When designing this system, the authors use the concepts of object-oriented programming (OOP) and the unified modeling language (UML). The E-Commerce Information System that was used in this study performed admirably. Thus, it can be implemented by the product in terms of promotion and online sales, as well as managing all product data, report data, and user data..

Keywords: Customers, Promotion, E-Commerce, Batik.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Batik merupakan kebudayaan asli Indonesia yang mempunyai nilai seni tinggi. Keberadaannya pun menjadi suatu kebanggaan bagi setiap daerah yang memiliki, salah satunya provinsi Jambi. Jambi mempunyai ciri khas batiknya tersendiri. Adapun beberapa motifnya yang dikenal masyarakat yaitu biji timun, buah anggur, bungo cendawan, bungo keladi, bungo matahari, durian pecah, kapal sangat, kepiting, melati, pauh, tampuk manggis, bungo kopi, kaca piring, riang riang, dan merak ngeram.

Secara terminologi, batik adalah sebuah gambar yang dihasilkan dengan menggunakan alat canting atau sejenisnya dengan bahan lilin sehingga menahan masuknya warna. Selain itu, batik juga merupakan gambaran atau hiasan pada kain atau bahan dasar lain yang dihasilkan melalui proses tutup celup dengan lilin, yang selanjutnya diproses dengan cara tertentu (Suryanto dalam Simatupang, 2013). Sedangkan menurut Lisbijanto (2013:6-7) kata "batik" sendiri berasal dari dua kata dalam bahasa jawa: yaitu "amba", yang artinya "menulis" dan "titik" yang artinya titik. Dalam pembuatan kain batik sebagian prosesnya dilakukan dengan menulis dan sebagian dari tulisan tersebut berupa titik, titik dapat juga berarti tetes. Seperti diketahui dalam membuat kain batik dilakukan pula penetesan lilin di atas kain putih.

Bagi masyarakat Jambi setiap motif yang dihasilkan itu memiliki makna. Cik Nila menyebutkan bahwa dari motif yang ada seperti

tumbuh-tumbuhan ataupun hewan yang ada di Jambi memiliki makna dan filosofi tersendiri. Misalnya perahu melambangkan kehidupan nelayan profesi sebagian masyarakat Jambi. Selanjutnya, motif tampuk manggis yang berarti manusia sebaiknya tidak menilai orang dari penampilan, melainkan sikap dan perbuatan (komunikasi pribadi, 1 September 2022).

Lebih jauh, keberadaan batik Jambi sebetulnya sudah ada sejak masa kerajaan Melayu Kuno pada abad ke- 7 di desa Kampung Tengah (Jambi Seberang) dan daerah sekitarnya(Suryati, 2013). Batik pun sempat redup pembuatannya pada saat masa Kolonial Belanda. Namun, tahun 1875 didatangkan ahli batik dari jawa untuk mengajari perbatikan memanfaatkan pewarna alami. Pada masa penjajahan Belanda aktivitas perbatikan sempat terputus. Akan tetapi, saat 1980-an batik pun kembali bangkit dibawah binaan Prof. Sri Soedewi Maschun Sofyan. Selanjutnya pioneer pengrajin batik di kota Jambi yaitu Haji Muhibat adalah keturunan langsung dari raja Siginjai yang mana seorang bangsawan di Seberang(Sarah, 2020).

Dengan menggunakan pemesanan berbasis website, batik dapat dipasarkan kepada konsumen ke seluruh dunia. Sehingga dari segi bisnis hal ini menjadi peluang yang baik untuk memperluas pangsa pasar dari produk batik itu sendiri. Dapat dikatakan hal ni pun juga membantu industri rumah tangga batik agar dikenal lebih luas dan membuat pelayanan lebih optimal. Seperti saat peneliti mewawancara pengrajin batik pada April 2022, dimana mereka mengeluhkan berkurangnya konsumen karena kalah bersaing dengan baik yang dijual dipinggiran kota. Melalui layanan online ini

diharapkan dapat memudahkan pembeli batik untuk memperoleh informasi terbaru mengenai ragam produk yang tersedia, harga, hingga metode pengiriman barang.

Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP (*hypertext processor*) dan framework Laravel. Media data penyimpanan pada website ini akan disimpan ke dalam sebuah database MySQL sebuah DBMS (*Database Management System*) menggunakan perintah SQL (*Structured Query Languaged*) dan juga menggunakan tools Adminer .

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti melihat perlu adanya solusi untuk memanfaatkan teknologi informasi untuk merancang suatu aplikasi yaitu “*E-Commerce* Produk Batik Jambi Duo Serangkai Berbasis Web” guna mengatasi kendala yang ada.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : ”Bagaimana merancang sistem penjualan produk Batik Jambi Duo Serangkai berbasis web?”.

1.3. Tujuan Penelitian

Penyusunan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Membuat aplikasi Sistem Penjualan Produk pada Batik Jambi Duo Serangkai Berbasis Web yang menyajikan informasi mengenai barang yang dibutuhkan oleh konsumen.
2. Membantu pengusaha dan konsumen dalam menggunakan Sistem Penjualan Produk Batik Jambi Duo Serangkai berbasis web.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi industri rumah tangga Batik Jambi Duo Serangkai, ia memperoleh aplikasi yang menguntungkan dalam hal pemasaran produk.
2. Bagi peneliti, menambah wawasan tentang teknologi informasi dalam ruang lingkup sistem penjualan produk berbasis web.
3. Bagi konsumen, memudahkan mereka untuk mencari informasi mengenai produk produk Batik Jambi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Batik

Dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Waddah (2019) ada dua macam jenis batik berdasarkan tekniknya yaitu batik tulis dan batik cap. Batik tulis yaitu jenis batik yang proses pembuatannya dilakukan dengan media canting tulis, sedangkan batik cap yaitu jenis batik yang

proses pembuatannya dilakukan dengan media canting cap atau stempel.

Keberadaan Batik Jambi sebetulnya sudah ada sejak masa kerajaan Melayu Kuno pada abad ke-7 di desa Kampung Tengah (Jambi Seberang) dan daerah sekitarnya (Suryati, 2013). Batik pun sempat redup pembuatannya saat masa Kolonial Belanda. Namun, tahun 1875 didatangkan ahli batik dari Jawa untuk mengajari perbatikan memanfaatkan pewarna alami. Pada masa penjajahan Belanda, aktivitas perbatikan sempat terputus. Akan tetapi, saat 1980-an batik pun kembali bangkit dibawah binaan Prof.Sri Soedewi Maschun Sofyan. Selanjutnya, pioneer pengrajin batik di kota Jambi yaitu Haji Muhibat adalah keturunan langsung dari raja Siginjai yang mana seorang bangsawan di Seberang (Sarah, 2020).

2.2. E-Commerce

E-Commerce merupakan proses pembelian dan penjualan jasa atau produk antara dua belah pihak melalui internet (Commerce-net) dan sejenis mekanisme bisnis elektronik dengan fokus pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antar instansi atau individu dengan instansi (Kasmi dan Candra, 2017).

Menurut Riswandi (2019), dalam transaksi On-Line (*E-Commerce*), seseorang mengirimkan pesan kepada satu alamat perusahaan di Internet yang menawarkan produk tertentu kemudian memesan atau membeli produk yang ditawarkan tersebut. Produk akan dikirim dalam jangka beberapa hari dan pembayaran akan dilakukan dengan cara mentransfer sejumlah uang ke rekening situs penjualan tersebut sesuai harga produk yang dipesan atau dibeli.

E-commerce telah merevolusi cara konsumen dalam membeli barang dan jasa. Produk barang dan jasa dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan konsumen. Bisnis dapat dijalankan tanpa mengenal batas waktu karena dijalankan secara online melalui internet yang selalu beroperasi tiap hari. Kemudian, konsumen dapat berbelanja di seluruh dunia dan membandingkan harganya dengan mengunjungi berbagai situs yang berbeda atau dengan mengunjungi sebuah website tunggal yang menampilkan berbagai harga dari sejumlah provider (Maulana, Susilo, dan Riyadi, 2015).

Dalam penelitian ini, peneliti akan berfokus dalam pengembangan *E-Commerce* untuk pemesanan produk kerajinan industri yaitu Batik Jambi Duo Serangkai. Adapun, sistem pelayanan pemesanan dapat berupa pembayaran via transfer bank serta dapat *Cash on Delivery* (COD).

2.3. Aplikasi

Menurut (Syani & Werstantia, 2019:88) “aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi sebuah coding atau perintah yang dimana bisa diubah sesuai dengan keinginan”.

Menurut (Sari, 2017:83) “aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang dimana tujuannya adalah agar bisa melayani setiap aktivitas komputerisasi yang dilakukan oleh pengguna”.

Aplikasi menurut Dhanta dikutip dari Azhar (2019) “aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas - tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel.”

2.4. Web

Menurut Abdulloh (2015:1) Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut (Hariyanto, 2015) Web service adalah suatu sistem yang mendukung interoperabilitas dan interaksi antar sistem pada suatu jaringan. Web service juga adalah menggunakan format XML dalam melakukan pertukaran data, sehingga dapat diakses oleh sistem lain walaupun berbeda platform, sistem operasi maupun berbeda bahasa pemrograman.

Menurut Taufik, A. E (2017) menyatakan bahwa: Website atau situs merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan menggunakan topik tertentu. Situs web ini adalah sebuah buku yang berisikan sebuah topik tertentu. website atau situs web juga merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang saling berkaitan didalam web tersebut.

Menurut S. Gupta, et. Al (2015) Situs web adalah dikodekan dalam HTML/CSS dengan PHP yang digunakan untuk skrip. Situs web ini juga adalah memiliki database MySQL yang menyimpan detail produk dan inventaris. Web juga adalah untuk mengimplementasikan fungsionalitas dinamis, server berisi file PHP yang berfungsi sebagai media interaksi antara klien obrolan dan database MySQL. Kesimpulannya adalah Web dikodekan dalam HTML/CSS dengan PHP yang digunakan untuk skrip dan juga memiliki database MySQL untuk menyimpan.

Menurut Cheng F, Chiu C, Wu C dan Tsaih D (2017:482) menyatakan bahwa pembelajaran online dapat ditawarkan kepada banyak menggunakan sistem berbasis web. Web juga merupakan adalah pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan menggunakan internet melalui web-browser sebagai pembelajaran online.

Website merupakan media yang dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Hasilnya berupa kompetensi sosial dan kognitif jauh lebih tinggi. Diungkapkan Burch, G, Heller, J A, Burch J J dan Heller N A (2016: 1).

Berdasarkan teori-teori serta pendapat menurut para ahli maka dapat disimpulkan bahwa website adalah merupakan media yang dapat meningkatkan partisipasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Metode

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan atau metode studi kasus. Studi kasus termasuk dalam penelitian analisa deskriptif, penelitian yang dilakukan hanya membahas pada suatu masalah tertentu untuk diamati dan dianalisa secara cermat. Penelitian ini terfokus pada satu objek tertentu dan terbatas dengan mempelajarinya sebagai suatu masalah, sehingga penelitian yang menggunakan studi kasus hasil penelitiannya tidak dapat di generalisasikan, artinya penelitian hanya berlaku pada kasus yang dianalisa saja.

Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya kerangka kerja (*frame work*) yang jelas tahapan-tahapannya, kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja penelitian yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. Wawancara Narasumber
Peneliti mulai melakukan sesi wawancara narasumber yaitu dengan Pemilik Batik Jambi Duo Serangkai untuk mendapatkan informasi dan pengumpulan data yang akurat secara langsung.
2. Mengidentifikasi Masalah
Selanjutnya adalah langkah yang akan menentukan kualitas dari penelitian. Pada langkah ini peneliti mulai mengamati dan mengidentifikasi masalah yang ada di Batik Jambi Duo Serangkai. Guna mengetahui bagaimana cara mengatasi masalah dari sistem kerja yang telah ada.
3. Merancang Sistem Menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*)
DFD juga memiliki berbagai fungsi, seperti menyampaikan rancangan sistem, menggambarkan sistem, dan perancangan model. Tujuan dari perancangan sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran umum kepada user tentang sistem yang baru. Desain sistem secara umum mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci.

4. Membangun Perangkat Lunak

Langkah selanjutnya membangun perangkat lunak berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), database MySQL, dan Framework Laravel. Perangkat lunak tersebut berhubungan dengan E-Commerce Produk Batik Jambi Duo Serangkai terdapat beberapa fitur seperti, proses data produk, proses data penjualan dan sebagainya.

5. Implementasi Cara Kerja Perangkat Lunak

Implementasi adalah penerapan cara kerja sistem berdasarkan hasil analisa dan juga perancangan yang telah dibuat ke dalam bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), database MySQL dan Framework Laravel. Tahap implementasi merupakan pengembangan perangkat lunak yang mengubah spesifikasi sistem menjadi sistem yang dapat dijalankan, yang nantinya akan dilakukan pengujian pada web *e-commerce* produk batik jambi duo serangkai yang telah dibangun.

6. Evaluasi Kinerja Perangkat Lunak

Tahap evaluasi merupakan suatu teknik yang digunakan untuk menentukan bahwa implementasi yang dihasilkan telah mampu memecahkan masalah. Pada tahap ini, implementasi yang baru dikerjakan diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan implementasi yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap implementasi menjadi lebih baik dan sempurna.

7. Kesimpulan

Langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah mengambil kesimpulan. Dalam mengambil kesimpulan perlu kehati - hatian agar tidak terjerumus kepada kesimpulan yang terlalu sempit atau terlalu luas, kesimpulan yang terlalu sempit biasa terjadi apabila ada ciri-ciri atau sifat atau fakta atau lainnya yang bersifat penting dalam ruang lingkup penelitian. Kesimpulan yang terlalu luas biasa terjadi apabila kesimpulan melebihi dari ruang lingkup penelitian. Suatu hal yang perlu diperhatikan.

3.2. Kebutuhan Masukan (*Input*)

Sistem informasi yang dibangun membutuhkan masukan atau input agar sistem tersebut bisa berjalan sesuai dengan tujuan dibuatnya sistem. Berikut input yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem :

1. Data Produk Batik Jambi Duo Serangkai
2. Data Gambar, yaitu gambar produk yang akan dijual
3. Data Kategori dari setiap produk

3.3. Kebutuhan Proses

Adapun kebutuhan proses yang dibutuhkan sebagai berikut :

1. Proses olah data admin.
2. Proses olah data produk.
3. Proses olah data Penjualan

3.4. Kebutuhan Keluaran (*Output*)

Adapun kebutuhan output yang dibutuhkan sebagai berikut :

1. Laporan Produk yang dipasarkan dan detail dari setiap transaksi

3.6. Kebutuhan Antarmuka

Antarmuka (*interface*) yang diinginkan oleh pemakai (*user*) bersifat ramah (*user friendly*), artinya pengguna dapat menggunakan perangkat lunak yang dibuat senyaman mungkin dan tidak menimbulkan kesalahan, baik kesalahan masukan maupun keluaran yang dihasilkan.

3.7. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. DFD ini sering disebut juga dengan nama *Bubble chart*, *Bubble diagram*, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi. DFD ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuatan program.

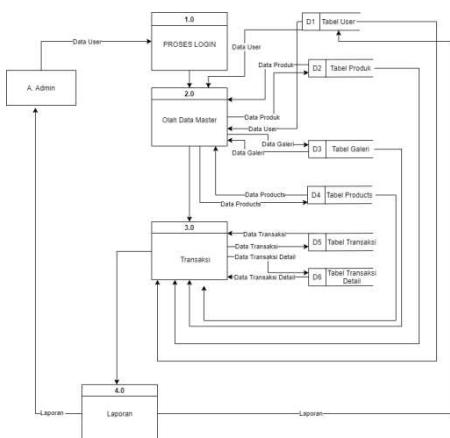
Di dalam DFD terdapat level 0, dan DFD level 1:

1. Diagram Konteks : menggambarkan satu lingkaran besar yang dapat mewakili seluruh proses yang terdapat di dalam suatu sistem. Merupakan tingkatan tertinggi dalam DFD dan biasanya diberi nomor 0 (nol). Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks berikut aliran-aliran data utama menuju dan dari sistem. Diagram ini sama sekali tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan.
2. Diagram Nol (diagram level-1) : merupakan salah satu lingkaran besar yang mewakili

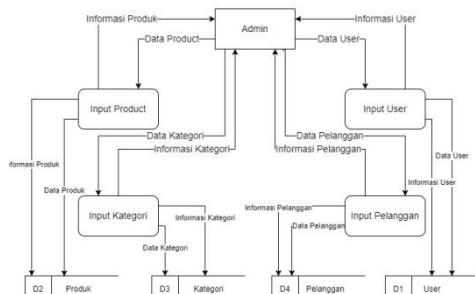
lingkaran-lingkaran kecil yang ada di dalamnya. Merupakan pemecahan dari diagram Konteks ke diagram Nol. Didalam diagram ini memuat penyimpanan data.



Gambar 1. Diagram Konteks



Gambar 2. DFD Level 0



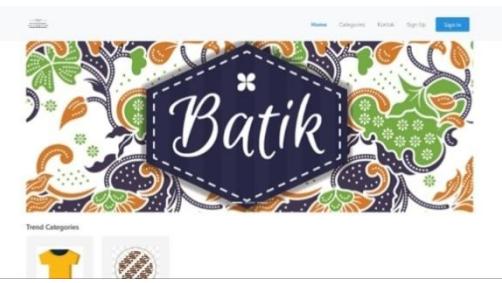
Gambar 3. Diagram Level 0 Proses 1

3.8. Implementasi

Pada tahap ini, proses perancangan sistem akan di implementasikan kedalam bentuk nyata sebuah aplikasi, mulai dari halaman pengguna, halaman admin, hingga laporan, berikut implementasi pada *E-commerce* Sanggar Batik Duo Serangkai Jambi.

1. Implementasi Tampilan Beranda

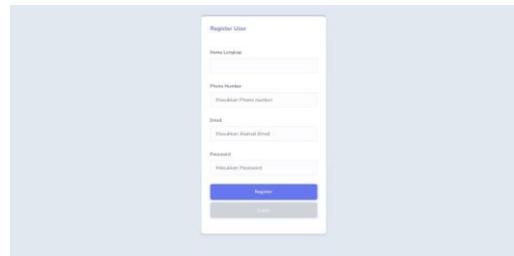
Halaman beranda adalah yang pertama kali diakses oleh user. Pada halaman ini user dapat melihat produk, kategori dan halaman utama. Halaman dashboard dapat dilihat pada gambar berikut Dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Beranda

2. Implementasi Tampilan Halaman Daftar

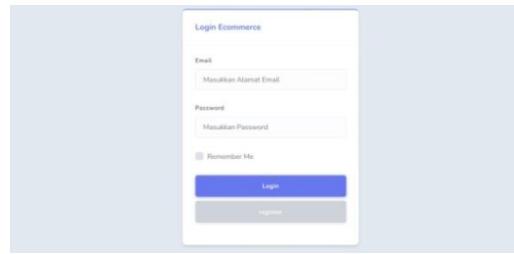
Halaman daftar merupakan halaman yang menampilkan form pendaftaran. Halaman daftar dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 5. Tampilan Halaman Daftar

3. Implementasi Tampilan Login

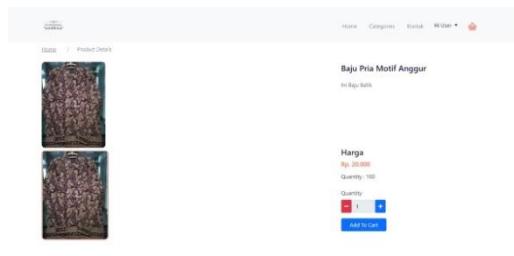
Halaman login merupakan halaman yang menampilkan form login untuk mengakses halaman selanjutnya. Halaman login dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 6. Tampilan Login

4. Implementasi Tampilan Detail Produk

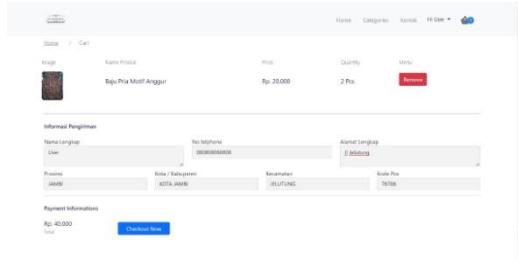
Halaman detail produk merupakan halaman yang menampilkan produk detail ketika memilih produk yang diinginkan. Halaman detail produk dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 7. Implementasi Tampilan Detail Produk

5. Implementasi Tampilan Halaman *Chart*

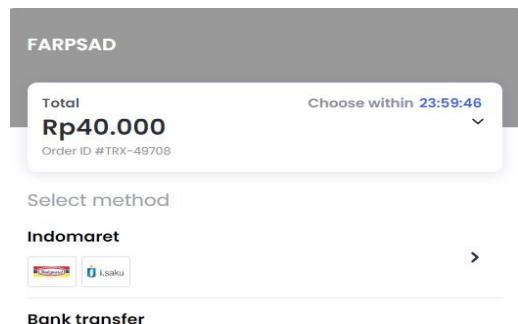
Halaman *cart* merupakan halaman yang menampilkan produk yang sudah ditambahkan ke keranjang pelanggan ketika memilih menambahkan produk. Halaman *cart* akan dibuat seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 8. Tampilan Halaman *Chart*

6. Implementasi Tampilan *Checkout*

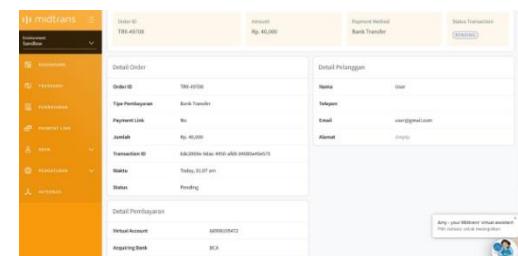
Halaman *checkout* merupakan halaman yang menampilkan menu yang akan dipilih sebagai pembayaran ketika menekan tombol *checkout*. Halaman *checkout* dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 9. Implementasi Tampilan *Checkout*

7. Implementasi Proses Laporan Transaksi

Halaman Laporan Transaksi merupakan halaman status rincian yang akan dilaporkan oleh admin kepada pimpinan dari Batik Duo Serangkai. Halaman laporan dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 10. Proses Laporan Transaksi

IV. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Sistem promosi pada Sanggar Batik Duo Serangkai Jambi masih melakukan promosi produk dari mulut ke mulut, belum memiliki media khusus untuk mempromosikan produknya. Proses penjualan nya pun masih konvensional. Untuk itu, sebuah aplikasi *e-commerce* untuk Sanggar Batik Duo Serangkai Jambi yang di hasilkan dalam penelitian ini dapat memudahkan pelanggan untuk melihat produk secara detail dan melakukan pemesanan tanpa harus datang ke toko hanya dengan mengakses situs web *e-commerce* toko Sanggar Batik Duo Serangkai Jambi. Dengan adanya website *e-commerce* Sanggar Batik Duo Serangkai Jambi akan dapat membantu penyebaran informasi lebih luas lagi kepada masyarakat yang tidak hanya berada di Kota Jambi saja sehingga akan dapat meningkatkan transaksi penjualan. Dan untuk jenis transaksi *e-commerce* yang digunakan adalah *Bussines to Costumer*, sehingga terbuka untuk umum.

4.2. Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan sistem ini menyediakan sistem transaksi atau pembayaran secara kredit dan fitur live chat. Dan dalam pengembangan program lebih lanjut diharapkan terdapat adanya berbasis mobile.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, R., (2015). *Web Programming is Easy*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Burch, G., Heller, J. A., Burch, J. I., Heller, N. A. (2016). Web-based and face-to-face classes: Are there unintended outcomes? *Journal of Management Development* Vol 35, Issue: 8, 1031 1044. doi:10.1108/JMD-06-2015-0088
- Hariyanto, Agus. (2015). *Membuat Web Profil Sekolah + PPDB Online*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Kasmi dan Candra, A.N. (2017). Penerapan E-commerce Berbasis Business to Consumers untuk Meningkatkan Penjualan Produk Makanan Ringan Khas Pringsewu. Retrieved from *Jurnal Aktual STIE Trisna Negara*:<https://stietrisnanegara.ac.id/jurnal/index.php/aktual/article/view/27/27>.
- Lisbijanto, Herry. (2013). Batik. Yogyakarta: Graha Ilmu. Maulana, S.M., Susilo, H., & Riyadi. (2015, Desember 1). Implementasi E-commerce sebagai Media Penjualan Online (Studi Kasus pada Toko Pastbrik Kota Malang). Retrieved from *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* : <http://administrasibisnis.com>.

- [student journal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/1165.](student journal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/1165)
- M. Syani and N. Werstantia. (2018). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Penggunaan Perangkat Mobile. Retrieved from *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*: https://www.researchgate.net/profile/MamaySyani/publication/327859579_PERANCANGAN_APLIKASI PEMESANAN CATERING_BERBASIS MOBILE_ANDROID/links/5ba9c60ea6fdcc3cb70bb77/PERANCANGAN-APLIKASI-PEMESANAN-CATERING-BERBASIS-MOBILE-ANDROID.pdf.
- Maulana, S. M., Susilo, H., & Riyadi. (2015). Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 29(1), 1–9.
- Riswandi, Dedi. (2019). Transaksi On-line (E-commerce): Peluang dan Tantangan dalam Perspektif Ekonomi Islam". Retrieved from *Jurnal Econetica*: <https://unu-ntb.e-journal.id/econetica/article/>/view/80.
- Sari O.A, Nuari E. (2017). Rancangan bangun Sistem Informasi Persediaan barang Berbasis Web dengan metode FAST. Retrieved from *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* : <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/pilar/article/view/248>
- Siddharth Gupta, D. B. (2015). An E-Commerce Website based Chatbot. *International Journal of Computer Science and Information Technologies* (IJCSIT), 6, pp. 1483-1485.
- Sarah, Ayu. (2020). "Batik Jambi: Identitas Budaya Daerah Kota Jambi 1980-2010". Retrieved from Repository Unja : <https://repository.unja.ac.id/16601/>.
- Suryati. (2013). Studi tentang Sejarah dan Asal-usul bentuk Motif Batik Jambi. Retrieve from *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* : <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/pilar/article/view/248>.
- Taufik, A. E. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pentas Seni Berbasis Web Pada Sanggar Seni Getar Pakuan Bogor. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2), 1–7. Retrieved from <https://repository.nusamandiri.ac.id/index.php/repo/viewitem/52>
- Waddah, Nurma (2019). Unsur- Unsur Estetika dalam Batik Tulis Jambi. Retrieve from Repository UIN Jambi: <http://repository.uinjambi.ac.id/2206/>.

IDENTITAS PENULIS

Nama : Ezrifal Sany, ST. M. Kom
NIDN : 1001068103
TTL : Jambi, 01 Juni 1981
Telp. : 081277444644
Email : ezrifalsany@gmail.com

Nama : Yudiyanto Kurniawan
NIM : 1902052
TTL : Jambi, 29 Agustus 1991
Telp. : 082284342134
Email : yudianto@gmail.com