

Artikel Jok Kulit Davidhogy_161080200194- 6.docx *by*

Submission date: 13-Feb-2023 11:02AM (UTC+0700)

Submission ID: 2012698425

File name: Artikel Jok Kulit Davidhogy_161080200194-6.docx (990.88K)

Word count: 3190

Character count: 20836

APLIKASI PEMASARAN JOK KULIT (JOK KULIT STORE) BERBASIS ANDROID

David Hoza² Tri Kurniawan¹, Mochamad Alfian Rosid²

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Jalan Mojopahit 666 B Sidoarjo Jawa Timur Indonesia

Davidhogy86@gmail.com , alfanrosid@umsida.ac.id

ABSTRACT

This study aims to create an application that can make it easier for sellers and buyers to carry out the process of buying and selling leather seats using an Android-based leather upholstery marketing application (leather upholstery store). The ease of accessing the internet apart from long-distance communication can also be used to make buying and selling transactions online. The number of buying and selling sites that have sprung up in this modern era, more and more people are making purchases online rather than buying traditionally. One of the solutions that can be used to overcome the problem of buying and selling leather seats so that they can develop their sales business is e-commerce. E-commerce is an online buying and selling transaction that uses the internet as its medium. The development of e-commerce is fairly rapid as an online activity using the internet network and the way of transactions through digital money transfers.

Keywords : *Leather Seats, Marketing, E-Commerce*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi yang dapat mempermudah penjual dan pembeli dalam melakukan proses transaksi jual beli jok kulit dengan menggunakan aplikasi pemasaran jok kulit berbasis android (jok kulit store). Kemudahan dalam mengakses internet selain untuk komunikasi jarak jauh dapat dimanfaatkan juga untuk melakukan transaksi jual beli secara online. Banyaknya situs jual beli yang bermunculan di zaman modern ini semakin banyak orang melakukan pembelian secara online dari pada pembelian secara tradisional. Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan jual beli jok kulit agar dapat mengembangkan bisnis penjualannya salah satunya ialah e-commerce. E-commerce ialah sebuah transaksi jual beli secara online yang menggunakan internet sebagai medianya. Perkembangan e-commerce terbilang sangat pesat sebagai aktivitas online dengan menggunakan jaringan internet serta cara transaksi melalui transfer uang secara digital.

Kata Kunci : *Jok kulit, Pemasaran, E-Commerce*

I. PENDAHULUAN

Jok kulit ialah alas yang terbuat dari kulit fungsinya dapat melapisi serta memperindah jok tempat duduk[1]. Diperlukannya jok kulit bagi pengendara sepeda motor, bukan hanya buat keindahan saja melainkan juga dapat digunakan untuk mengganjal atau menopang tubuh dari guncangan pada saat mengendarai sepeda motor. Berdasarkan WHO (World Health Organization) salah satu manfaat jok kulit ialah menambah kenyamanan saat melakukan perjalanan jauh atau biasa disebut *touring*.³

Setiap tahun pengguna kendaraan sepeda motor mengalami peningkatan. Di Indonesia, sepeda motor merupakan jenis kendaraan yang paling banyak digunakan oleh masyarakat luas[2]. Hal ini terlihat dari persentase pengguna sepeda motor yang jauh lebih besar dibandingkan dengan jenis kendaraan lain dimana data Badan Pusat Statistik tahun 2019 menyebutkan bahwa jumlah sepeda motor mencapai sekitar 120 juta unit (81.78%) dari total keseluruhan kendaraan[2]. Selain itu, selama periode 2013 – 2017, terdapat peningkatan jumlah kendaraan sepeda motor yang cukup tinggi yaitu 7.4% per tahunnya[2]. Pemilik sepeda motor yang menyukai modifikasi tidak akan membiarkan sepeda motornya terlihat biasa saja, melainkan akan merakit serta memperindah sepeda motornya dengan sebaik mungkin[3][4]. Salah satu upaya perawatan untuk memperindah sepeda motor yaitu dengan memberikan jok kulit. Pengendara sepeda motor yang akan memperindah jok motornya menggunakan jok kulit dapat mencari dan membeli barang tersebut ke penjual jok kulit. Proses jual beli yang dilakukan ini sebagian besar masih menggunakan cara tradisional[5]. Cara tradisional tersebut tidak efektif karena dapat menyita banyak waktu untuk aktivitas di luar[6].

Zaman modern ini semakin majunya teknologi informasi dan komunikasi membuat pengguna *smartphone* semakin tinggi. Menurut Kominfo (Firmina, 2019) menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang. Berbagai kalangan dari usia tua dan muda telah banyak mengenal dan menggunakan *smartphone* karena banyak manfaat dan kemudahan yang diberikan[7]. Hal ini sejalan dengan Septriana (Firmina, 2019) yang menyatakan bahwa dari jumlah pengguna internet 80% diantaranya adalah remaja. *Smartphone* ini tidak pernah bisa lepas dari internet. Penggunaan internet ini sehingga semua orang dapat mengakses data serta dapat berkomunikasi dengan siapa saja walaupun meskipun dengan jarak yang jauh[7].

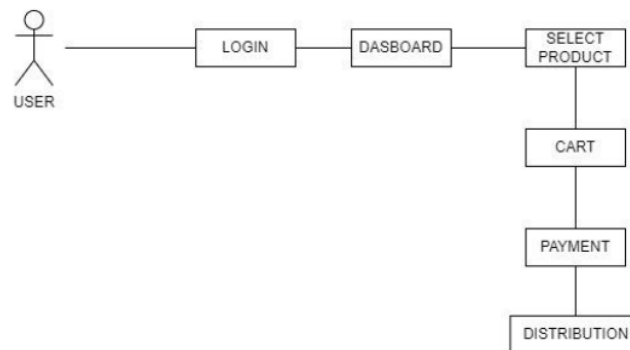
Kemudahan dalam mengakses internet selain untuk komunikasi jarak jauh dapat dimanfaatkan juga untuk melakukan transaksi jual beli secara online[7][8]. Menurut Kolter dan Armstrong (Selvie, 2016) menyatakan bahwa bentuk usaha modern untuk memasarkan produk dan jasanya serta membangun hubungan dengan pelanggan melalui internet[9][5]. Banyaknya situs jual beli yang bermunculan di zaman modern ini semakin banyak orang melakukan pembelian secara online dari pada pembelian secara tradisional[10]. Menurut Chaffey (2008) mengungkapkan dengan adanya pemasaran secara online memberikan banyak manfaat diantaranya Sell (meningkatkan penjualan), Serve (menambah nilai), Speak (mendekatkan ke pelanggan), Save (menghemat biaya), Sizzle (memperluas brand online)[11].

Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan jual beli jok kulit agar dapat mengembangkan bisnis penjualannya salah satunya ialah e-commerce[12]. E-commerce ialah sebuah transaksi jual beli secara online yang menggunakan internet sebagai mediana[13][14]. Perkembangan e-commerce berkembang sangat pesat dan juga sudah bukan menjadi hal baru lagi. Menurut Kalakota dan Whinston (Binus, 2020) mendefinikan e-commerce sebagai aktivitas dengan menggunakan jaringan internet serta cara transaksi melalui transfer uang secara digital[13][15].

II. METODOLOGI

Penelitian ini terbentuk melalui beberapa tahapan diantaranya yaitu analisa kebutuhan sistem, pada tahapan ini dikumpulkan kebutuhan pengguna serta dilakukan penentuan konsep untuk menjawab kebutuhan pengguna tersebut, setelah itu dilakukan tahap desain/perancangan sistem, setelah tahapan desain selesai langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan ke dalam kode program dan yang terakhir adalah tahap pengujian[16].

2.1 Perancangan dan Pembuatan Sistem

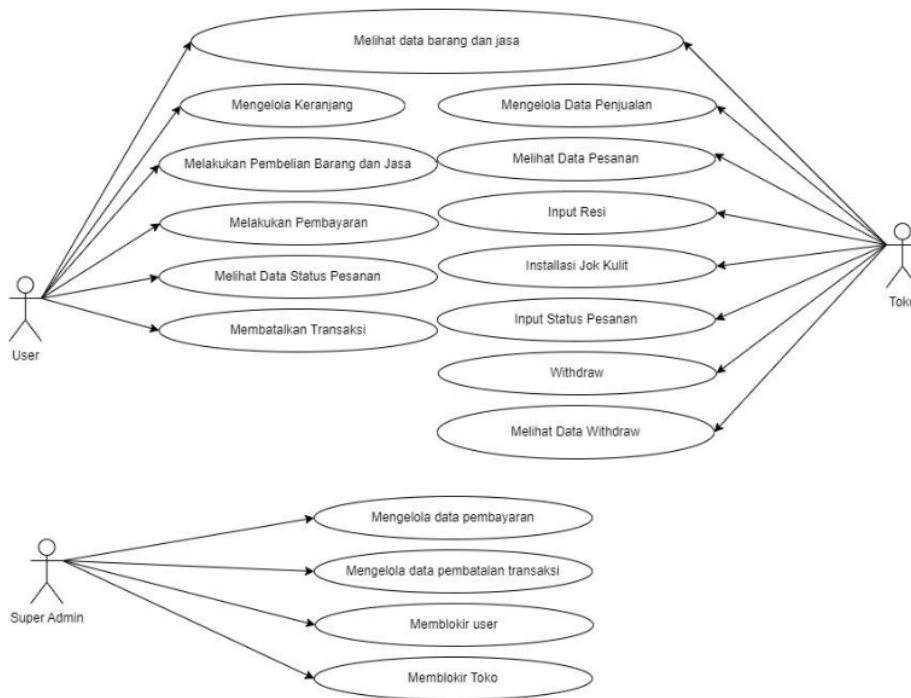


Gambar 1 Arsitektur Aplikasi Pemasaran Jok Kulit

Pada gambar 1 dapat dilihat bahwa sistem yang akan dibuat memiliki alur kerja yaitu user melakukan login, setelah itu akan tampil halaman dashboard kemudian user memilih product yang akan dibeli, setelah itu akan tampil halaman keranjang dan pada halaman payment user melakukan transaksi pembayaran dan barang akan dikirim.

2.2 Use Case Diagram

Perancangan use case diagram dipergunakan untuk melakukan pemodelan terhadap sistem yang akan dibangun, sehingga dapat dipahami alur informasi dan akses data dari aplikasi Jok Kulit Mojokerto.



Gambar 2 Use Case Diagram Pemasaran Jok Kulit

2.3 Rancangan Antar Muka User

1. Rancangan Halaman Detail Barang

Pada halaman ini akan menampilkan detail dari barang dan jasa, dari gambar, harga, informasi toko, dan deskripsi barang. Terdapat 3 tombol pada halaman ini tombol cart yang akan menghubungkan halaman ini dengan halaman keranjang, tombol Buy Now untuk pergi ke halaman pembayaran, dan tombol home untuk kembali ke dashboard user.



Gambar 3 Rancangan Halaman Detail Barang dan Jasa

2. Rancangan Halaman Keranjang

Halaman keranjang menampilkan detail barang yang akan dibeli, serta menampilkan jumlah nilai dari barang yang akan dibeli. Terdapat 2 tombol pada halaman ini yakni tombol back untuk kembali ke halaman dashboard, dan tombol beli sekarang untuk ke halaman transaksi.



Gambar 4 Rancangan Halaman Keranjang

3. Rancangan Halaman Transaksi

Pada halaman transaksi sistem akan melakukan perhitungan jumlah ongkir berdasarkan lokasi user dan lokasi toko serta berat barang yang akan dikirim, terdapat 2 tombol pada halaman ini yakni tombol back untuk menuju halaman keranjang dan tombol pembayaran untuk menuju halaman pembayaran.

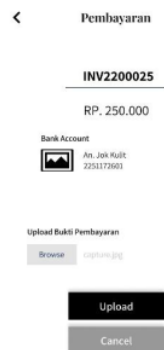


Gambar 5 Rancangan Halaman Transaksi

4. Rancangan Halaman Pembayaran

Halaman ini digunakan untuk melakukan upload bukti pembayaran, terdapat beberapa informasi di halaman ini yakni nomor invoice, nilai dari invoice, dan informasi rekening tujuan. Terdapat 4 tombol untuk halaman ini yakni tombol back untuk menutup halaman pembayaran dan berpindah

ke halaman dashboard, tombol browse untuk melakukan upload bukti pembayaran, tombol upload untuk mengirim bukti pembayaran ke database, tombol cancel untuk membatalkan invoice.



Gambar 6 Rancangan Halaman Pembayaran

5. Rancangan Halaman Status Transaksi

Halaman ini digunakan untuk melihat status transaksi, untuk menyelesaikan transaksi ini user dapat menekan tombol Pesanan Telah Sampai, Ketika tombol tersebut ditekan sistem akan mengirim dana pembelian ke dompet toko, dan tombol paket telah sampai akan berubah menjadi tombol Home.



Paket Telah Sampai

Gambar 7 Rancangan Halaman Status Transaksi

6. Rancangan Halaman Pembatalan Transaksi

Halaman pembatalan transaksi digunakan untuk menampilkan detail dari transaksi yang dibatalkan, yang didalamnya terlampir juga status pembatalan, bukti pengembalian dana dan bukti pembayaran yang telah dilakukan oleh user.



Gambar 8 Rancangan Halaman Pembatalan Transaksi

2.4 Rancangan Antar Muka Toko

1. Rancangan Detail Produk

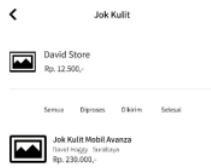
Halaman ini digunakan untuk menampilkan detail produk yang didalamnya terdapat 2 tombol yang bisa digunakan untuk hapus produk dan edit produk.



Gambar 9 Rancangan Halama Detail Produk

2. Rancangan Halaman Data Pesanan

Halaman ini memiliki 4 tombol filter yang dapat di gunakan untuk mempermudah dalam melihat data pesanan yakni tombol semua untuk menampilkan semua pesanan, tombol diproses untuk menampilkan pesanan yang harus dikirim, tombol dikirim untuk menampilkan pesanan yang sedang dikirim dan akan di kerjakan, dan tombol selesai untuk melihat data pesanan yang telah selesai.



Gambar 10 Rancangan Halaman Data Pesanan

3. Rancangan Halaman Instalasi

Halaman instalasi digunakan untuk menampilkan halaman pesanan transaksi pemasangan jok kulit dengan informasi nomor invoice yang sama dengan nomor invoice milik user.



Gambar 11 Rancangan Halaman Instalasi

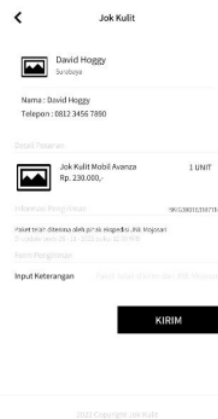
4. Rancangan Halaman Input Resi

Halaman ini digunakan untuk input nomor resi yang sudah diberikan oleh pihak ekspedisi JNE, didalamnya juga terdapat informasi mengenai data transaksi yang dipesan oleh user.



Gambar 12 Rancangan Halaman Input Resi

5. Rancangan Halaman Input Data Pengiriman
Halaman ini berfungsi untuk input data pengiriman ke database dengan foreignkey nomor resi yang terdaftar pada transaksi.



Gambar 13 Rancangan Halaman Input Data Pengiriman

6. Rancangan Halaman Withdraw
Halaman ini dirancang untuk melakukan withdraw atas nominal dompet pada toko, proses pengajuan withdraw akan berhasil nilai dompet cukup memadai dengan nilai withdraw.



©2022 Copyright Jok Kulit

Gambar 14 Rancangan Halaman Withdraw

7. Rancangan Halaman History Withdraw
Halaman ini menampilkan history withdraw yang pernah dilakukan.



©2022 Copyright Jok Kulit

Gambar 15 Rancangan Halaman History Withdraw

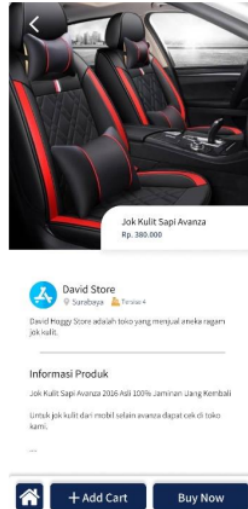
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Antarmuka Aplikasi

Penelitian ini menghasilkan 3 antarmuka pemasaran jok kulit yaitu antarmuka untuk user, antarmuka untuk toko dan antarmuka untuk super admin.

1. Halaman Detail Produk User

Pada halaman ini akan menampilkan detail dari barang dan jasa, dari gambar, harga, informasi toko, dan deskripsi barang. Terdapat 3 tombol pada halaman ini tombol cart yang akan menghubungkan halaman ini dengan halaman keranjang, tombol Buy Now untuk pergi ke halaman pembayaran, dan tombol home untuk kembali ke dashboard user.



Gambar 16 Halaman Detail Produk User

2. Halaman Keranjang User

Halaman keranjang menampilkan detail barang yang akan dibeli, serta menampilkan jumlah nilai dari barang yang akan dibeli. Terdapat 2 tombol pada halaman ini yakni tombol back untuk kembali ke halaman dashboard, dan tombol beli sekarang untuk ke halaman transaksi.



Gambar 17 Halaman Keranjang User

3. Halaman Pembelian User

Pada halaman transaksi sistem akan melakukan perhitungan jumlah ongkir berdasarkan lokasi user dan lokasi toko serta berat barang yang akan dikirim, terdapat 2 tombol pada halaman ini yakni tombol back untuk menuju halaman keranjang dan tombol pembayaran untuk menuju halaman pembayaran.



Gambar 18 Halaman Pembelian User

Berikut ini adalah potongan source code yang digunakan untuk menghitung ongkos kirim pada gambar 18.

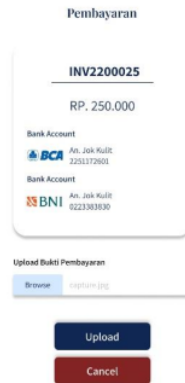
```
if ($serr2) {
    echo "cURL Error #:" . $serr2;
} else {
    $sdecode = json_decode($sarray_ongkir, true);

    $songkir = $sdecode['rajaongkir']['results'][0]['costs'][0]['cost']['value'];
    $setd = $sdecode['rajaongkir']['results'][0]['costs'][0]['cost']['etd'];
}
if ($roleid == 1) {
    $f["ekspedisi"] = $songkir;
    $f["estimate"] = $setd;
    $query2 = "UPDATE cart SET ongkir = '$songkir' WHERE cartid = '$cartid'";
} else {
    $f["ekspedisi"] = 0;
    $f["estimate"] = "";
    $query2 = "UPDATE cart SET ongkir = 0 WHERE cartid = '$cartid'";
}
array_push($sresponse["data_cart"], $f);
$run2 = mysqli_query($scon, $query2);
$cek2 = mysqli_affected_rows($scon);
```

\$serr2 digunakan sebagai parameter kondisi jika tidak terjadi error konfigurasi API maka data ongkir dan estimasi pengiriman akan di ambil dan di lakukan push ke array response, array response akan dikirim dan diterima oleh aplikasi android.

4. Halaman Pembayaran User

Halaman ini digunakan untuk melakukan upload bukti pembayaran, terdapat beberapa informasi di halaman ini yakni nomor invoice, nilai dari invoice, dan informasi rekening tujuan. Terdapat 4 tombol untuk halaman ini yakni tombol back untuk menutup halaman pembayaran dan berpindah ke halaman dashboard, tombol browse untuk melakukan upload bukti pembayaran, tombol upload untuk mengirim bukti pembayaran ke database, tombol cancel untuk membatalkan invoice.



Gambar 19 Halaman Pembayaran User

5. Halaman Pengiriman User

Halaman ini digunakan untuk melihat status transaksi, untuk menyelesaikan transaksi ini user dapat menekan tombol Pesanan Telah Sampai, Ketika tombol tersebut ditekan sistem akan mengirim dana pembelian ke dompet toko, dan tombol paket telah sampai akan berubah menjadi tombol Home.



Gambar 20 Halaman Pengiriman User

6. Halaman Pembatalan Transaksi User

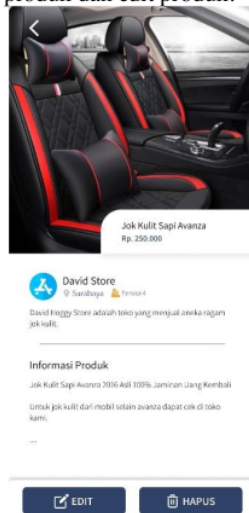
Halaman pembatalan transaksi digunakan untuk menampilkan detail dari transaksi yang dibatalkan, yang didalamnya terlampir juga status pembatalan, bukti pengembalian dana dan bukti pembayaran yang telah dilakukan oleh user.



Gambar 21 Halaman Pembatalan Transaksi User

7. Halaman Detail Produk Toko

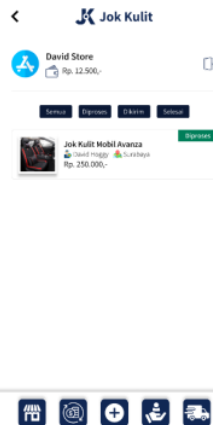
Halaman ini digunakan untuk menampilkan detail produk yang didalamnya terdapat 2 tombol yang bisa digunakan untuk hapus produk dan edit produk.



Gambar 22 Halaman Detail Produk Toko

8. Halaman Data Pesanan Toko

Halaman ini memiliki 4 tombol filter yang dapat di gunakan untuk mempermudah dalam melihat data pesanan yakni tombol semua untuk menampilkan semua pesanan, tombol diproses untuk menampilkan pesanan yang harus dikirim, tombol dikirim untuk menampilkan pesanan yang sedang dikirim dan akan di kerjakan, dan tombol selesai untuk melihat data pesanan yang telah selesai.



Gambar 23 Halaman Data Pesanan Toko

Berikut ini adalah potongan source code dari gambar 23.

```

APITransactions server_all =
RetrofitServer.connectionRetrofit().create(APITransactions.class);
Call<Response<4>ansactions> all_transaction = server_all.api_get_all(storeid);
all_transaction.enqueue(new Callback<ResponseTransactions>() {
    @Override
    public void onResponse(Call<ResponseTransactions> call,
Response<ResponseTransactions> response) {
        data_transaction = response.body().getData_transaction();

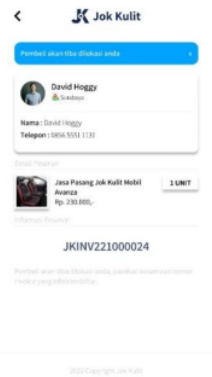
        adapter = new StoreTransactionAdapter(context, data_transaction, userid,
storeid);
        recycler.setAdapter(adapter);
        adapter.notifyDataSetChanged();
        loading.dismiss();
    }
    4
    @Override
    public void onFailure(Call<ResponseTransactions> call, Throwable t) {
        loading.dismiss();
        Toast.makeText(TransactionStoreActivity.this, "Gagal terhubung dengan
server.", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
});

```

Server_all memanggil data konfigurasi RetrofitServer yang sudah terdaftar, dan server_all akan dijalankan pada all_transaction untuk mengirim parameter ke web service guna mengambil data transaksi yang dimiliki oleh pemilik toko.

9. Halaman Installasi Toko

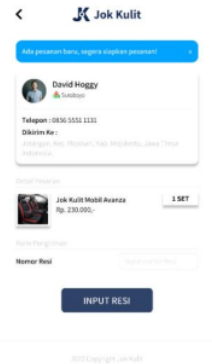
Halaman installasi digunakan untuk menampilkan halaman pesanan transaksi pemasangan jok kulit dengan informasi nomor invoice yang sama dengan nomor invoice milik user.



Gambar 24 Halaman Installasi Toko

10. Halaman Input Resi Toko

Halaman ini digunakan untuk input nomor resi yang sudah diberikan oleh pihak ekspedisi JNE, didalamnya juga terdapat informasi mengenai data transaksi yang dipesan oleh user.



Gambar 25 Halaman Input Resi Toko

11. Halaman Input Data Pengiriman Toko

Halaman ini berfungsi untuk input data pengiriman ke database dengan foreignkey nomor resi yang terdaftar pada transaksi.



Gambar 26 Halaman Input Data Pengiriman Toko

12. Halaman Withdraw Toko

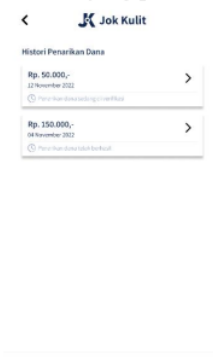
Halaman ini dirancang untuk melakukan withdraw atas nominal dompet pada toko, proses pengajuan withdraw akan berhasil nilai dompet cukup memadai dengan nilai withdraw.



Gambar 27 Halaman Withdraw Toko

13. Halaman History Withdraw Toko

Halaman ini menampilkan history withdraw yang pernah dilakukan.



Gambar 28 Halaman History Withdraw Toko

14. Halaman Mengelola Data Pembayaran Super Admin

Halaman ini digunakan untuk menyetujui pembayaran user atau menolak pembayaran user.



Gambar 29 Halaman Mengelola Data Pembayaran Super Admin

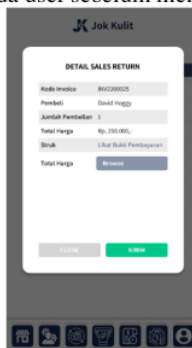
Berikut ini adalah potongan source code dari gambar 29.

```
InvoiceAPI server_approve = RetrofitServer.connectionRetrofit().create(InvoiceAPI.class);
Call<ResponseInvoice> approve = server_approve.api_approve(invoiceid);
approve.enqueue(new Callback<ResponseInvoice>() {
    @Override
    public void onResponse(Call<ResponseInvoice> call, Response<ResponseInvoice>
response) {
        int kode = response.body().getKode();
        String pesan = response.body().getPesan();
        loading.dismiss();
        layoutPayment = findViewById(R.id.layoutPayment);
        layoutPayment.setVisibility(View.VISIBLE);
        detail_payment = findViewById(R.id.rlDetailStruck);
        detail_payment.setVisibility(View.GONE);
        image_payment = findViewById(R.id.rlImageStruck);
        image_payment.setVisibility(View.GONE);
        data_invoice.clear();
        invoiceid = "";
        get_all();
    }
    4
    @Override
    public void onFailure(Call<ResponseInvoice> call, Throwable t) {
        Toast.makeText(PaymentActivity.this, "Gagal terhubung dengan server.",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
});
```

Aplikasi akan mengirim data invoice kepada web service untuk melakukan Update database guna mengubah status transaksi menjadi telah dibayar. Approve.enque digunakan untuk menangkap respon dari web service, apabila respon berhasil maka persetujuan pembayaran berhasil, jika tidak maka aplikasi akan menampilkan notifikasi pesan Gagal terhubung dengan server.

15. Halaman Data Pembatalan Transaksi Super Admin

Halaman ini digunakan untuk melakukan persetujuan pembatalan transaksi, superadmin harus melakukan pengembalian dana kepada user sebelum menyetujui pembatalan transaksi.



Gambar 30 Halaman Data Pembatalan Transaksi Super Admin

16. Halaman Blokir User Super Admin
Halaman ini digunakan untuk memblokir user.



Gambar 31 Halaman Blokir User Super Admin

17. Halaman Blokir Toko Super Admin
Halaman ini digunakan untuk memblokir toko.



Gambar 32 Halaman Blokir Toko Super Admin

2 3.2. Hasil Pengujian

tahap pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan blackbox testing, pengujian difokuskan pada proses masukan dan keluaran. Tabel 1 berikut merupakan hasil pengujian black box pada halaman menu scan QR Code.

Tabel 1. Hasil pengujian dengan metode black box

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Halaman login	Diberikan input username dan password	Dapat melakukan login setelah meninputkan username dan password	Sesuai Harapan	Valid
2	Halaman detail produk toko	Diberikan input tombol edit dan hapus	Dapat digunakan untuk edit dan hapus produk	Sesuai Harapan	Valid
3	Halaman input resi toko	Diberikan input nomer resi .	Dapat menampilkan nomer resi yang sudah diberikan oleh pihak ekspedisi	Sesuai Harapan	Valid

IV. PENUTUP

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi pemasaran jok kulit dapat berjalan dengan baik dalam melakukan transaksi jual beli jok kulit. Toko dapat memproses sesuai pesananan user. Super admin dapat mengolah data pada aplikasi untuk memblokir toko yang sudah lama tidak aktif dan juga mengolah data transaksi pembayaran. Selain itu user juga dapat menggunakan jasa pemasangan sesuai lokasi yang sudah ditentukan dengan pemesanan lebih awal. Dengan demikian adanya aplikasi pemasaran jok kulit ini dapat mempermudah proses transaksi jual beli jok kulit dan juga jasa pemasangan yang lebih efisien .

Ucapan Terimakasih

Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk dapat menyelesaikan Artikel yang berjudul aplikasi pemasaran jok kulit selesai tepat pada waktunya. kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian artikel ini. Kepada keluarga dan teman-teman univesitas Muhammadiyah Sidoarjo prodi informatika yang telah memberi dukungan serta motivasi untuk menyelesaikan artikel.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wikipedia. Ensiklopedia Gratis, "jok." Id.m.wikipedia.org/wiki/jok
- [2] J. Urip, S. Km, and K. Ii, "Perilaku Berisiko dalam Berkendara dan Kejadian Kecelakaan Sepeda Motor pada Mahasiswa Article history: Accepted 18 Agustus 2020 Address : Available online 25 Oktober 2020 Email : Phone : PENDAHULUAN Menurut data World Health Organization (WHO), jumlah," vol. 3, no. 4, pp. 273–286, 2020.
- [3] A. D. Hidayat and D. Hidayat, "Perancangan Buku Ilustrasi Modifikasi Sepeda Motor Retro Klasik," *e-Proceeding Art Des.*, vol. 6, no. 1, pp. 46–55, 2019, [Online]. Available: <https://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/8810/8676>
- [4] N. T. R. I. Hermanto, "Perbaikan Interior Chevrolet Luv 1982 Program Diploma Tiga Teknik Mesin Produksi," vol. 1982, 2012.
- [5] T. A. Nengsih and F. Kurniawan, "Analisis Perbandingan Keputusan Membeli di Pasar Tradisional dan Modern," *IJIEB Indones. J. Islam. Econ. Busines*, vol. 6, no. 1, pp. 17–31, 2021.
- [6] R. Ratna Gumilang, "Implementasi Digital Marketing Terhadap Peningkatan Penjualan Hasil Home Industri," *Coopetition J. Ilm. Manaj.*, vol. 10, no. 1, pp. 9–14, 2019, doi: 10.32670/coopetition.v10i1.25.
- [7] F. Astuti, P. S. Psikologi, F. Psikologi, and U. M. Surakarta, "Perilaku Hate Speech Pada Remaja Di Media," 2019.
- [8] James Timothy, *Membangun Bisnis Online*, 1st ed. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010. doi: 121100711.
- [9] S. Nangoy, S. L. Mandey, and L. Kawet, "Pengaruh Promosi, Harga, Dan Distribusi Terhadap Keputusan Pembelian Pakaian Pada Matahari Departemen Store Manado (Studi Kasus Di Matahari Departemen Store Manado Town Square)," vol. 1, no. 24, 2016.
- [10] H. Hafsah, A. T. Dharma, K. Pekanbaru, and P. Delima, "PEMANFAATAN INTERNET PADA SMARTPHONE DALAM MENDUKUNG KEGIATAN BISNIS ONLINE," vol. 1, no. 2, pp. 79–87, 2021.
- [11] D. and S. Chaffey, "E-Marketing Excellence," 12th ed., London: Routledge, 2008. doi: <http://doi.org/10.4324/9780080878966>.
- [12] P. B. Widagdo, "Analisis Perkembangan E-commerce Dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Wilayah di Indonesia".
- [13] Binus, "E-Commerce," 2020. <http://bbs.binus.ac.id/business-creation/2020/04/ecommerce/menurutkalakotadanwhinston/>

- [14] H. D. Fadly and S. Utama, "Membangun pemasaran online dan digital branding ditengah pandemi covid-19," *J. Ecoment Glob. Kaji. Bisnis dan Manaj.*, vol. 5, no. 2, pp. 213–222, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/EG/article/view/1042>
- [15] A. H. Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik Di Indonesia*. 2017.
- [16] A. M. Sari *et al.*, "APLIKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN JAWA BERBASIS DESKTOP," vol. 12, no. 2, 2019.

Artikel Jok Kulit Davidhogy_161080200194-6.docx

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Sogang University

Student Paper

6%

2

jurnal.umt.ac.id

Internet Source

4%

3

jurnal.fkmumi.ac.id

Internet Source

3%

4

123dok.com

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On