

PERANCANGAN APLIKASI *DROPSHIP* BAGI PELAKU USAHA UMKM MENGGUNAKAN METODE *WATERFALL*

1) **Silvester Dian Handy Permana** 2) **Ade Syahputra** 3) **Ketut Bayu Yogha Bintoro**
4) **Sania Smith**

^{1,2,3,4}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains, Teknik, dan Desain, Universitas Trilogi
Jalan Kampus Trilogi / STEKPI No. 1, Jakarta Selatan

e-mail: handy@trilogi.ac.id¹) adesyahputra@trilogi.ac.id²) ketutbayu@trilogi.ac.id³)
sania.smith@trilogi.ac.id⁴)

ABSTRAK

Persaingan usaha pada zaman ini semakin ketat dengan bertambah banyaknya pengusaha baru selama pandemi covid-19 ini. Para pengusaha berjuang sangat keras untuk mendapatkan pelanggan dalam jual beli barang dagangannya. Namun, tidak semua pedagang mempunyai strategi atau cara dalam menjual barang dagangannya. Mereka hanya mengandalkan media sosial untuk mempromosikan barang dagangannya. Hal ini tidak cukup efektif karena hanya terfokus dalam penjualan dan belum melakukan ekspansi dalam bisnisnya. Mereka membutuhkan sistem aplikasi dropship dimana sistem tersebut dapat memudahkan para pelanggan atau orang lain dalam memasarkan produknya sehingga produknya dapat terjual lebih banyak. Penelitian ini akan membuat suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk dropship sehingga para pelaku usaha dapat melakukan ekspansi usaha dengan sistem dropship. Aplikasi ini dibangun secara mobile dan dapat beroperasi dalam smartphone yang berbasis android. Aplikasi ini dibangun menggunakan metode Waterfall sehingga jadi suatu aplikasi yang tepat guna. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu para pengusaha UMKM dalam membuat sistem dropship bagi ekspansi bisnisnya.

Kata Kunci: Sistem Dropship, Aplikasi Mobile, Ekspansi Bisnis

ABSTRACT

Today's business competition is getting tougher with the increasing number of new entrepreneurs during the covid-19 pandemic. Entrepreneurs struggle very hard to get customers in buying and selling their wares. However, not all traders have strategies or ways to sell their wares. They only rely on social media to promote their wares. This isn't effective enough because it's only focusing on sales and hasn't expanded its business. They need a drop shipping application system where the system can ease customers or other people to market their products so that their products can sold more. This research will create an application that can be used for dropship so that business actors can expand their business with the dropship system. This application is built on a mobile basis and can operate on an Android-based smartphone. This application was built using the Waterfall method so that it becomes an appropriate application. This application is expected to help UMKM entrepreneurs in creating a drop shipping system for their business expansion.

Keywords: Dropship System, Mobile Application, Business Expansion.

I. PENDAHULUAN

P

ersaingan usaha di zaman sekarang ini sangat ketat. Adanya teknologi membuat persaingan usaha saat ini dapat lintas provinsi maupun lintas negara. Teknologi memberikan dampak yang signifikan dalam suatu bisnis. Teknologi menghantar para pelaku bisnis dan pelanggan mereka berdiskusi dan melakukan transaksi secara virtual. Hal ini membuat persaingan bisnis semakin terbuka [1].

Pada pelaku bisnis biasanya memanfaatkan media sosial dan *marketplace* untuk menjual barang mereka. Media sosial yang dimanfaatkan antara lain Instagram dan tiktok. Instagram mendukung para pelaku bisnis dengan mempunyai perbedaan antara akun pribadi dan akun bisnis. Akun bisnis yang dipakai para pelaku usaha juga dapat dimanfaatkan untuk meng-*upload* produk atau jasanya. Tiktok merupakan media sosial yang sedang booming akhir-akhir ini. Media sosial ini mengedepankan media video berbasis musik. Biasanya para pelaku bisnis yang memanfaatkan Tiktok ini membuat video yang mengedepankan informasi dari barang yang dijualnya [2].

Namun, penjualan seperti ini merupakan penjualan yang konvensional dan belum melakukan ekspansi secara bisnis. Bisnis penjualan barang tentunya memerlukan ekspansi yang besar agar usahanya laku terjual. Bisnis penjualan barang memerlukan sistem *dropship* yaitu sistem yang dapat menarik orang lain dalam membantu para pengusaha menjual barangnya. Para pengusaha belum dapat mengurus sistem *dropship* karena ketidakmampuan

maupun tidak adanya waktu. Hal ini merupakan suatu terobosan yang menarik untuk memanfaatkan pasar dalam menjual barang yang dipunya oleh pelaku bisnis ini [3].

Sistem *dropship* merupakan penjualan tanpa modal dan hanya menyalurkan informasi barang dagangan secara umum. Penelitian ini akan merancang aplikasi yang dapat digunakan untuk *dropship*. Aplikasi ini mempermudah para *dropshipper* dalam mengambil informasi mengenai barang yang dijual para pelaku bisnis seperti gambar, informasi, stok barang, informasi barang, maupun harganya. Aplikasi ini memungkinkan informasi tersebut dapat di unduh dan disalin dalam perangkat pengguna sehingga para *dropshipper* dapat menjual barang tersebut di media sosial maupun *marketplace* pribadinya dengan menambah sedikit keuntungan atau harga dari barang tersebut.

Hasil dari penelitian ini adalah suatu aplikasi yang dapat mendukung ekspansi bisnis secara *dropship*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk pemilik bisnis dalam mengembangkan usaha bisnisnya dalam menjual barang, mendukung perekonomian usaha UMKM yang ada, dan mampu menciptakan lapangan pekerjaan yang baru bagi para *dropshipper*. Harapan dari penelitian ini adalah adanya simbiosis mutualisme antara pelaku bisnis dan *dropshipper* dimana mereka mempunyai barang yang dijual dan ada yang membantu menjualkan barangnya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Salah satu alternatif dalam model bisnis internet yang belakangan ini sedang populer adalah jual beli online dengan menggunakan sistem *dropship*. *Dropshipping* merupakan penjualan produk yang memungkinkan *dropshipper* menjual barang ke pelanggan dengan bermodalkan foto dari *supplier* tanpa perlu menyimpan barang secara langsung dan menjualnya dengan harga yang sudah ditentukan sendiri oleh *dropshipper* atau harga berdasarkan kesepakatan bersama antara *supplier* dengan *dropshipper* [4]. Oleh karenanya, *dropshipper* memerlukan sistem online *dropshipping* sebagai perantara bagi consume yang ingin mendapatkan produk dari penjual yang menyimpan barang secara fisik, seperti website yang terintegrasi dengan media sosial sebagai fungsi bauran promosi secara terpadu dan sebagai peran komunikasi yang menginformasikan produk yang ditawarkan [5].

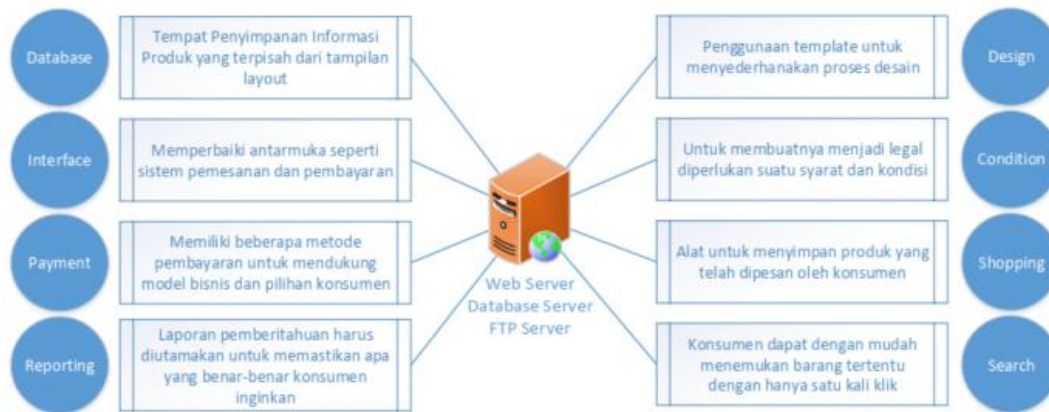
Dalam sistem *Dropshipping*, penjual hanya menjadi perantara untuk konsumen dengan pihak *supplier*. Keuntungan penjualan diperoleh dari selisih harga dari *supplier* ke *dropshipper* dengan harga *dropshipper* kepada pembeli. Beberapa keuntungan sistem *dropshipping* yaitu bebas untuk memasarkan satu atau lebih jenis produk, tidak membutuhkan modal besar untuk menjalankan sistem ini, tidak perlu menyediakan kantor dan gudang barang, terbebas dari beban pengemasan dan distribusi produk, tidak kenal batas waktu atau ruang, dapat menjalankan usaha ini kapan pun dan di mana pun berada [5]

Penerapan sistem informasi dalam mendukung kinerja *dropshipper* menjadi sebuah solusi karena dapat mendukung kinerja pemasaran tanpa batas waktu dan tempat. Masyarakat atau pengguna relatif lebih mudah dan dapat menghemat waktunya untuk mendapatkan berbagai informasi mengenai suatu barang secara mendetail, hanya dengan melakukan penelusuran pada *website* [4].

Rapid Application Development (RAD) adalah sebuah metode pengembangan software yang diciptakan untuk menekan waktu yang dibutuhkan untuk mendesain serta mengimplementasikan sistem informasi sehingga dihasilkan siklus pengembangan yang sangat pendek [5]. Metode RAD menggunakan model *prototype*, sehingga pengguna lebih mudah mengerti seperti apa sistem yang dirancang. Lebih fleksibel karena pihak *developer* dapat melakukan proses desain ulang pada saat yang bersamaan. Metode RAD juga lebih efektif dalam menghasilkan sistem yang memenuhi kebutuhan pengguna dan cocok untuk proyek yang memerlukan waktu yang singkat [6].

Model RAD memiliki empat fase yaitu; (1) fase perencanaan syarat-syarat, (2) fase perancangan, (3) fase konstruksi, dan (4) fase pelaksanaan. Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing dari metode RAD; (1) Fase Perencanaan syarat-syarat, pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian tujuan-tujuan aplikasi atau sistem serta untuk mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. (2) Fase Perancangan, Dalam merancang sebuah sistem, mengatur kompleksitas adalah salah satu alasan utama mengapa harus membuat model. (3) Fase Konstruksi, membantu pihak *developer* untuk dapat fokus, dapat mendokumentasikan, menangkap keseluruhan sistem dan mengkomunikasikan aspek-aspek penting dalam sistem yang sedang dirancang [4]. (4) Fase Pelaksanaan, Terdapat tiga pendekatan pada fase pelaksanaan, yaitu *iterative development*, *system prototyping*, dan *throwaway prototyping* [6].

Berikut ini merupakan kelebihan dari RAD; (1) Menghemat waktu dalam keseluruhan fase proyek, (2) Mengurangi seluruh kebutuhan yang berkaitan dengan biaya proyek dan sumber daya manusia, (3) Membantu pengembangan aplikasi yang berfokus pada waktu penyelesaian proyek, (4) Sudut pandang user disajikan di akhir, melalui fungsi-fungsi *user interface* [4]



Gambar 2.1 Model Arsitektur Website *Dropshipping*

(sumber : <http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/enter/article/view/859/622>)

Model arsitektur sistem *Dropshipping* di atas adalah merupakan model sederhana dari interaksi antara pembeli dengan penjualan dimana keduanya saling berinteraksi dengan sistem. Gambaran dari arsitektur ini dimulai dari konsumen yang melakukan login ke sistem. Setelah berhasil login, maka konsumen dapat melakukan pemilihan terhadap data barang yang ingin dibelinya, Barang yang telah dipilih akan masuk kedalam keranjang belanja sebagai awal dari proses transaksi. Di dalam keranjang belanja akan dapat dilihat detail barang yang dibeli dan dapat melakukan pembatalan jika data barang yang dipilih tidak sesuai. Setelah yakin dengan barang yang dibeli maka data barang yang ada dikeranjang belanja akan menjadi bukti transaksi yang dikemas dalam bentuk rangkuman order. Rangkuman order dilakukan pembayaran dengan cara mengisikan data pembayaran dan data pembayaran akan dilakukan validasi oleh admin untuk memastikan keabsahan dari data. Jika data sudah benar maka admin dapat melakukan pengiriman barang melalui jasa pengiriman barang yang telah dipersiapkan [5].

Ada pula metode pengembangan sistem informasi berbasis web yang menerapkan SDLC *waterfall* yang tahapan metodenya berupa *planning, analysis, design, implementation, testing*, dan juga tahap *maintenance*. Metode ini juga memiliki keunggulan berupa hasil software yang dikembangkan dengan metode ini biasanya memiliki kualitas yang baik serta dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir. Berikut merupakan penjelasan tahapan-tahapan yang dibutuhkan;

1. Perencanaan

Menjelaskan tahapan, atau rencana kerja untuk proyek yang akan dikerjakan, seperti menjabarkan spesifikasi dari sistem *requirements, planning activity*, dan *business case* dengan cara menyebutkan kebutuhan-kebutuhan dengan penjelasan detail untuk pengembangan ditahap berikutnya.

2. Analisa Kebutuhan

Tujuan akhirnya adalah mendeskripsikan di mana masalah atau peluang dengan rekomendasi umum tentang cara memperbaiki, meningkatkan, atau mengganti sistem saat ini, untuk mendukung berjalannya sistem yang baru.

3. Desain Website

Desain website ini meliputi beberapa tahap setelah analisis kebutuhan. Desain website nantinya akan menjelaskan bagaimana suatu sistem dirancang dengan membuat desain yang bertujuan pengurangan fase pemeliharaan dalam siklus *life cycle*. Nantinya akan ada juga semua komponen sistem yang mendeskripsikan bentuk dari sistem yang dibangun. Dengan hal itu, maka cara yang akan dilakukan adalah mengetahui komponen apa saja yang nantinya akan dibutuhkan user serta mengetahui rentan waktu untuk menyelesaikan proyek [7].

Selanjutnya metode yang bisa dipakai oleh *dropshipper* adalah metode *web scrapping*, metode AHP, dan metode TOPSIS, yang memiliki penjelasan sebagai berikut [8];

1. **Web Scraping** adalah teknik untuk mengambil data dari halaman *website* lalu menyimpannya ke dalam media penyimpanan di dalam komputer atau ke dalam *database*. Teknik ini dilakukan oleh sebuah aplikasi yang disebut *scraper*. *Scraper* dapat mengambil berbagai data yang ada dalam suatu halaman *website*. Data yang diambil dapat berupa teks, gambar atau video. *Web scrapping* memiliki berbagai kegunaan, diantaranya adalah mengambil konten dari sebuah halaman situs.

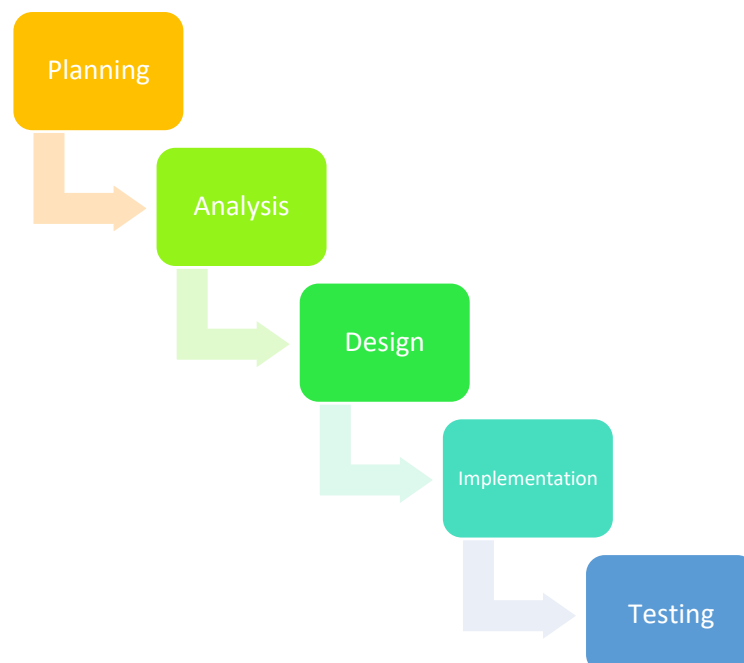
Teknik pengambilan data dengan *web scraping* dapat digunakan untuk mengambil data dari sebuah halaman situs terutama informasi sebuah produk dari *marketplace*.

2. **Metode AHP** adalah metode analisis keputusan banyak kriteria untuk memecahkan permasalahan rumit tidak terstruktur dengan cara mengubahnya ke dalam bentuk terstruktur yang memiliki banyak level sesuai kelompoknya. Level atau hierarki dalam AHP terbagi menjadi level tujuan, kriteria, subkriteria, dan alternatif. AHP digunakan untuk mengukur ukuran penyebaran relatif atau *relative measurement*. Dalam *relative measurement*, pengukuran tidak menggunakan ukuran pasti melainkan proporsi diantara dua nilai.
3. **Metode TOPSIS** adalah salah satu teknik analisis keputusan banyak kriteria yang memiliki konsep utama, yakni mencari alternatif terbaik yang ditandai dengan memiliki nilai solusi ideal positif (solusi optimal) terbesar atau dapat dikatakan berada paling dekat dengan solusi terbaik dan memiliki nilai solusi ideal negative (solusi nonoptimal) terkecil atau dapat dikatakan berada paling jauh dengan solusi terburuk.

Seorang *dropshipper* sebagai penjual perlu menilai hingga puluhan produk untuk mendapatkan produk yang diinginkan. Dalam menentukan produk untuk dijual, seorang *dropshipper* menilai kualitas sebuah produk berdasarkan dari informasi produk tersebut. Penilaian produk dilakukan dengan mengunjungi sebuah *marketplace online* dan mencatat informasi produk yang ingin dinilai. Kegiatan mencari informasi produk dapat berlangsung dalam durasi hari hingga minggu dan dilakukan kembali setiap penjual ingin menjual sebuah jenis produk baru. Hal tersebut mengakibatkan penjual memerlukan waktu yang lama dalam mencari dan menilai produk untuk dijual. Oleh karena itu dengan menggunakan metode *Web Scrapping*, AHP, dan TOPSIS, dapat membantu *Dropshipper* dalam mencari produk terbaik berdasarkan kriteria penjual dengan waktu yang relatif lebih singkat [8].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang diusulkan ini memiliki tahapan-tahapan sebagai yang digambarkan pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

Dari gambar 3.1 diatas dapat dijelaskan tahapan-tahapan penelitian ini sebagai berikut :

1. Planning

Pada tahapan planning ini, kita akan melakukan suatu diskusi mengenai kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dibuat. Kebutuhan ini akan mendefinisikan sistem yang akan dibuat. Tahapan ini akan menghasilkan *user requirement* yang nantinya akan dipakai untuk membuat berbagai analisis dari sistem tersebut. Tahapan ini juga melibatkan studi literatur di mana kita akan melihat aplikasi yang sejenis sebagai referensi untuk

membuat aplikasi dropship ini [9].

2. Analysis

Pada tahapan analisis kita akan membuat class diagram, data flow diagram, dan sebagainya untuk suatu sistem dropship yang akan dibuat. Pada tahapan ini kita juga menentukan database dan domain apa yang akan dibuat sehingga nanti akan menjadi tempat untuk mengompol atau publikasikan aplikasi dropship ini. Tahapan ini juga termasuk dalam menganalisis basis data yang akan digunakan dan untuk program tersebut [10].

3. Design

Pada tahapan desain kita akan mendesain purwarupa atau merancang aplikasi dropship ini. Perancangan purwarupa ini juga disebut dengan mendesain front end nya dimana nanti aplikasi yang akan dibuat kurang lebih berbentuk seperti ini. Dalam tahapan desain ini juga kita akan membentuk purwarupa untuk tampilan dari sisi administrasi dan dari sisi pengguna. Perbedaan ini nanti akan menjadi suatu kontras di mana pengguna mempunyai fitur berbeda dengan administrator [11].

4. Implementation

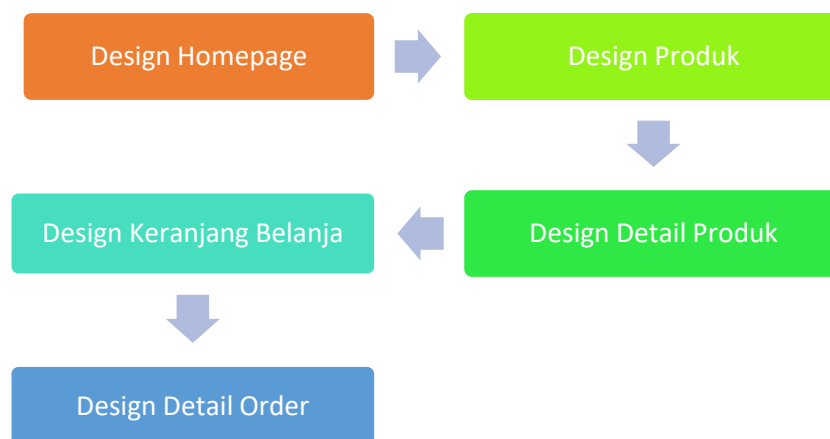
Tahapan implementation merupakan tahapan yang paling banyak memerlukan effort atau peran dari penelitian ini. Tahapan ini melingkupi bagaimana cara kita untuk mewujudkan aplikasi tersebut melalui coding. Dalam tahapan ini pastinya memerlukan waktu yang lebih lama dari pada tahapan yang lain di mana nanti kita akan membuat aplikasi ini dari nol. Tahapan ini juga termasuk memasukkan hasil dari code yang dibangun ke dalam domain sehingga dapat diakses dari luar atau dari sisi pengguna yang lain [12].

5. Testing

Tahap testing ini adalah tahap dimana penelitian ini menjadi final dan dapat dipublikasikan ke pengguna secara umum. Tahapan ini menguji seluruh fungsionalitas dalam sistem dan harapannya sistem dapat digunakan secara baik dan dapat membantu usaha UMKM dalam mengembangkan bisnisnya melalui sistem dropship. Tahapan testing ini juga akan menguji perangkat lunak secara black box sehingga dapat meyakinkan pengguna agar dapat digunakan pengguna dengan baik[13].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembuatan aplikasi *dropship* ini diperlukan perancangan desain untuk fitur yang akan tersedia didalam aplikasi. Hal ini diperlukan agar peneliti dapat membuat tampilan dalam setiap fitur yang sesuai dengan kebutuhan sistem. Desain rancangan fitur-fitur yang tersedia didalam aplikasi *dropship* dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini.



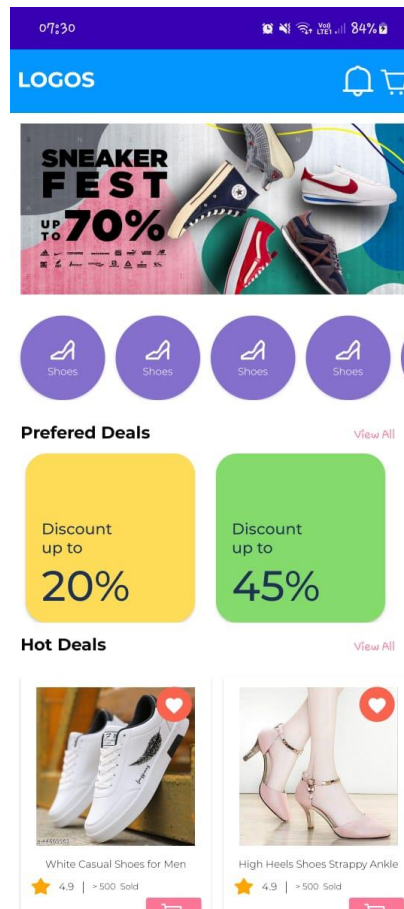
Gambar 4.1 Alur Perancangan Design pada Aplikasi *Dropship*

Berikut adalah design *user interface* atau antarmuka fitur program yang telah dibuat yaitu berupa *Homepage*, *Produk*, *Detail Produk*, *Keranjang Belanja*, dan *Detail Order*.

a) Halaman *Homepage*

Halaman *Homepage* ini merupakan halaman pertama yang akan muncul pada saat *user* membuka aplikasi. Didalam halaman *homepage* ini akan memperlihatkan diskon yang ditawarkan,

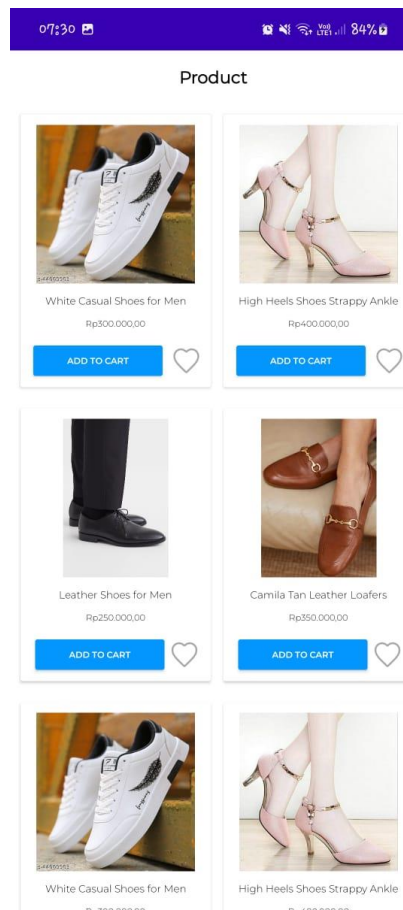
barang-barang yang paling sering dibeli oleh seluruh *user* dan juga kategori barang yang tersedia didalam aplikasi. Jika, kategori barang ini di *click* oleh *user* maka aplikasi akan menampilkan produk yang sesuai dengan kategori yang dipilih. Selain itu, didalam halaman *homepage* ini juga terdapat fitur keranjang belanja dan notifikasi. Tampilan halaman *homepage* dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Halaman Homepage

b) Halaman Produk

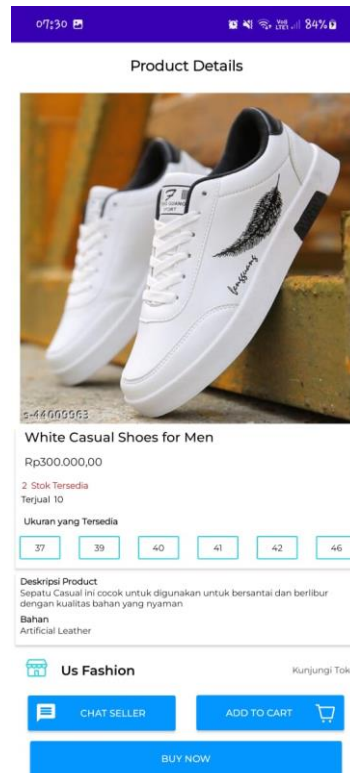
Halaman Produk ini akan menampilkan gambar produk, nama produk beserta dengan harga produk. Selain itu *user* dapat menambahkan produk kedalam keranjang jika ingin membeli produk tersebut atau dapat melakukan *favorite* jika menyukai produk tetapi belum ingin memasukkan produk kedalam keranjang. *User* juga dapat melihat data produk yang lebih rinci apabila mengklik pada gambar produk. Tampilan halaman produk dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3 Halaman Produk

c) Halaman Detail Produk

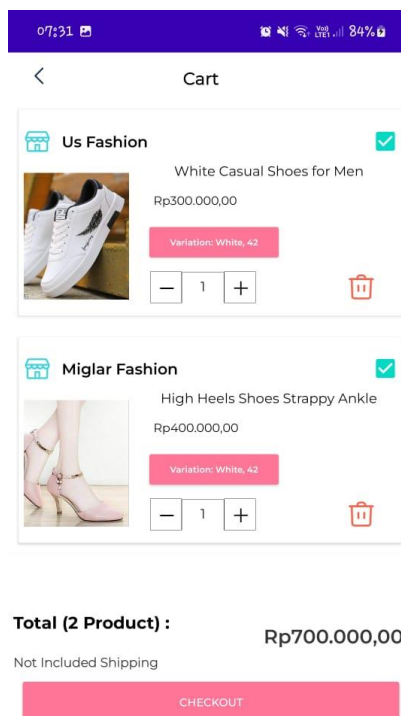
Halaman Detail Produk ini akan menampilkan data yang lebih detail mengenai produk seperti stock produk, ukuran yang tersedia, jumlah produk terjual dan deskripsi produk beserta dengan toko yang menjual. Pada halaman detail produk ini juga *user* dapat berkomunikasi kepada penjual melalui fitur *chat seller* atau bisa mengunjungi toko dari penjual melalui kunjungi toko. *User* juga dapat menambahkan barang kedalam keranjang melalui fitur *add to cart* dan juga dapat langsung membeli produk melalui fitur *buy now*. Tampilan halaman detail produk dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.4 Halaman Detail Produk

d) Halaman Keranjang Belanja

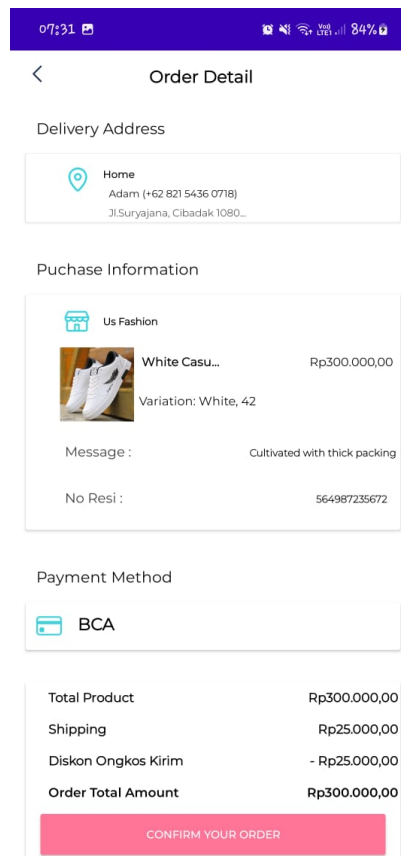
Halaman Keranjang Belanja ini akan menampilkan seluruh produk yang telah di masukkan kedalam keranjang belanja oleh *user*. Didalam halaman ini juga *user* dapat menghapus produk jika sudah tidak tertarik untuk membeli produk, dan jika *user* belum ingin membeli produk tersebut untuk saat ini maka *user* bisa melakukan *un-checklist* yang terletak disebelah nama toko. Total dari harga belanjaan beserta dengan total produk yang dibeli juga dapat dilihat pada bagian bawah. Jika data produk yang ingin dibeli sudah benar maka *user* dapat melakukan checkout. Tampilan halaman keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut.



Gambar 4.5 Halaman Keranjang Belanja

e) Halaman Detail Order

Halaman Detail Order ini akan menampilkan alamat pengiriman, informasi pembelian, pesan dan nomor resi. Didalam alamat pengiriman akan dicantumkan juga nama penerima. Pada halaman ini *user* juga dapat memilih metode pembayaran yang ingin digunakan, beserta dengan rincian dari total yang harus dibayar oleh *user*. Jika semua data sudah benar maka *user* bisa memilih fitur *confirm your order* untuk melakukan pembayaran. Tampilan halaman detail order dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut.



Gambar 4.6 Halaman Detail Order

V. KESIMPULAN

Aplikasi Dropship yang telah dibuat ini dapat membantu para pelaku UMKM dalam mengembangkan bisnisnya untuk sistem dropship. Aplikasi ini membantu para pelaku bisnis yang menghasilkan produk dapat menjualnya secara B2B (Business to Business). Penggunaan aplikasi ini tinggal menyeting dari segi adminnya untuk menambahkan logo bisnis, nama bisnis, dan detail produk sehingga dapat digunakan untuk pengusaha. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi ini yang terintegrasi dengan sistem pengiriman paket agar dapat dipantau oleh *dropshipper* secara *realtime*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asse, R. A. A. (2018). Strategi Pemasaran Online (Studi Kasus Facebook Marketing Warunk Bakso Mas Cingkrank Di Makassar). KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi, 219-231.
- [2] Sofyan, R., Rahmadona, R., Lerem, S. H., Firmansyah, R. (2021, October). *Pemanfaatan Digitalisasi Sebagai Media Pemasaran Bagi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)*. In Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE), Vol. 1, No. 8.
- [3] Fauzah, A. (2020). Optimasi konten produk dalam meningkatkan daya saing penjualan baju online berbasis sistem dropshipping ditinjau dari etika bisnis islam (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- [4] Nugroho, A. A., & Hasan, H. (2018, August). Perancangan Sistem Online Dropshipping Menggunakan Media Sosial Untuk Produk Jam Tangan. In ENTER (Vol. 1, No. 1, pp. 69-80).

- [5] Rifaldi, R., & Laipaka, R. (2018, August). Rancangan Perangkat Lunak E-Dropshipping Pada Alat Konstruksi Perumahan. In ENTER (Vol. 1, No. 1, pp. 527-536). Rosyid, A., Noviarti, K. et al. (2021), *Investasi Digital Sebagai Solusi Mengurangi Perilaku Konsumtif Milenial Masa Pandemi Covid-19*, E-ISSN: 2598-9618.
- [6] Waworuntu, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi e-Commerce Dropship Berbasis Web. *Ultimatics: Jurnal Teknik Informatika*, 12(2), 118-124.
- [7] Dewi, F. S., Poerbo, H., & Susilowati, M. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Distro MD Shoes Berbasis Website. *Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 3(1), 18-27. Utami, A. P. (2020), *Pengaruh Edukasi Pasar Modal, Ekspektasi Return, Persepsi Resiko, Motivasi Pada Minat Investasi Mahasiswa*, Skripsi: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2020.
- [8] Pratama, F. A., Amalia, F., & Santoso, E. (2020). Pengembangan Aplikasi Rekomendasi Produk Terbaik Pada Marketplace Bukalapak Bagi Dropshipper dan Reseller Menggunakan AHP-TOPSIS. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X. Wangi, C. W. S., Sari, M. P. I., Westi, C. (2017), *Antusiasme Pemuda Indonesia Dalam Gerakan Investasi Sebagai Dampak atas Kemajuan Teknologi Internet*, Universitas Gadjah Mada.
- [9] TANJUNG, M. J. (2021). Praktik Sistem Dropshipping Pada Jual Beli Online Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Dropshipper Tokopedia Dan Shopee Mahasiswa Uii).
- [10] Dwanoko, Y. S. (2016). Implementasi Software Development Life Cycle (SDLC) Dalam Penerapan Pembangunan Aplikasi Perangkat Lunak. *Jurnal Teknologi Informasi: Teori, Konsep, dan Implementasi*, 7(2), 143003.
- [11] Wulandari, D. A. N., Atthariq, M. D., Nanda, W. D., & Yusuf, L. (2021). IMPLEMENTASI DYNAMIC SYSTEM DEVELOPMENT METHOD (DSDM) PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BENGKEL MOBIL BERBASIS WEB. *JSii (Jurnal Sistem Informasi)*, 8(1), 10-17.
- [12] Lukman, N., Purwanto, D. E., Fadila, G., Rahma, H. F., Apriyanti, P., & Ardiansyah, R. A. Pengembangan Purwarupa Platform Konveksi Online Dengan Metode Design Thinking. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(2), 57-65.
- [13] Listiyan, E., & Subhiyakto, E. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang Menggunakan Metode Waterfall Studi Kasus Di Cv. Aqualux Duspha Abadi Kudus Jawa Tengah. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 74-82.