



## Aplikasi *E-Commerce* Hampers Berbasis Mobile pada Toko Sahabat Tegal menggunakan *Framework React Native*

Khafid Marisuddihan <sup>1\*</sup>, Vidi Sandi <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Sistem Informasi Visual, Politeknik Pancasakti Global, Indonesia

<sup>2</sup> Dosen Sistem Informasi Visual, Politeknik Pancasakti Global, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [khafidihan@gmail.com](mailto:khafidihan@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to design and develop a mobile-based hampers e-commerce application for Toko Sahabat Tegal using the React Native framework. The problem is that the sales process is still conducted manually, making it less effective in managing orders and customer services. The method used is the Software Development Life Cycle (SDLC) with the waterfall model, including requirement analysis, design, implementation, testing, and maintenance. The system is designed using Unified Modeling Language (UML) and Entity Relationship Diagram (ERD), and implemented with Firebase as the backend system. The results show that the application facilitates transaction processes from product selection to payment verification by the admin, and all system features run according to requirements based on black-box testing, all system features run according to the designed requirements. Thus, this application has proven to be suitable for use as a digital solution to support sales transformation at Toko Sahabat Tegal, while simultaneously improving the quality of service to customers in the digital era based on mobile commerce.*

**Keywords:** *Black-Box Testing ;E-Commerce; Hampers; React Native; Waterfall.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi *e-commerce* penjualan hampers berbasis mobile pada Toko Sahabat Tegal menggunakan *Framework React Native*. Permasalahan yang dihadapi adalah proses penjualan yang masih dilakukan secara manual sehingga kurang efektif dalam pengelolaan data pesanan dan pelayanan pelanggan. Metode yang digunakan adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall* yang meliputi analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem dirancang menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta diimplementasikan dengan dukungan *Firebase* sebagai *backend system*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi mampu mempermudah proses transaksi mulai dari pemilihan produk hingga verifikasi pembayaran oleh admin, serta seluruh fitur sistem berjalan sesuai kebutuhan berdasarkan pengujian *black-box testing*, seluruh fitur sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah dirancang. Dengan demikian, aplikasi ini terbukti layak digunakan sebagai solusi digital dalam mendukung transformasi penjualan pada Toko Sahabat Tegal, sekaligus meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan di era digital berbasis *mobile commerce*.

**Kata Kunci:** *Black-Box Testing; E-Commerce; Hampers; React Native; Waterfall.*

### 1. LATAR BELAKANG

Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah menjadi faktor utama yang mengubah lanskap perdagangan modern. Kondisi ini memberikan ruang yang semakin luas bagi implementasi teknologi digital dalam mendukung pertumbuhan dan keberlanjutan ekosistem bisnis. Kondisi ini mendorong berbagai jenis usaha, khususnya UMKM, untuk melakukan penyesuaian melalui penerapan teknologi digital sebagai upaya meningkatkan daya saing dan efisiensi bisnis, untuk mengadopsi teknologi digital demi meningkatkan jangkauan pasar secara efektif. Salah satu komoditas bisnis kreatif yang terus berkembang pesat di masyarakat adalah penjualan hampers atau paket hadiah untuk berbagai perayaan hari spesial.

Toko Sahabat Tegal merupakan salah satu entitas usaha yang bergerak di bidang penyediaan hampers ini, di mana permintaan pasar terus meningkat seiring dengan tingginya kebutuhan masyarakat akan bingkisan yang praktis dan dikemas menarik. Namun, dalam kegiatan operasional harian, Toko Sahabat Tegal masih sangat mengandalkan sistem konvensional. Pencatatan pesanan, manajemen stok, dan laporan penjualan yang dilakukan secara manual seringkali menimbulkan masalah teknis seperti ketidaksesuaian data maupun lambatnya pelayanan. Berbagai studi terdahulu menunjukkan bahwa pencatatan transaksi secara manual pada pelaku UMKM sering menjadi kendala utama dalam menjaga akurasi operasional.

Untuk mengatasi hal tersebut, pemanfaatan perangkat seluler (*Mobile Commerce*) memberikan fleksibilitas bagi pelanggan untuk bertransaksi kapan saja, sekaligus mempermudah pemilik toko dalam mengelola ketersediaan produk secara seketika (*real-time*). Selain itu, perancangan antarmuka aplikasi mobile yang interaktif juga terbukti berdampak positif terhadap kenyamanan serta peningkatan kepuasan konsumen saat berbelanja.

Dalam membangun aplikasi mobile yang handal, pemilihan kerangka kerja (*framework*) teknologi menjadi sangat krusial agar aplikasi dapat berjalan optimal di berbagai perangkat keras. *Framework* modern berbasis lintas platform (*cross-platform*) kini menjadi standar industri karena kemampuannya memangkas waktu dan biaya pengembangan perangkat lunak. Dalam pengembangan aplikasi mobile, *React Native* banyak digunakan sebagai *framework* berbasis *JavaScript* karena memungkinkan pembuatan aplikasi untuk platform Android dan iOS secara bersamaan melalui pemanfaatan satu kode sumber yang sama, sehingga proses pengembangan menjadi lebih efisien dan konsisten. Penggunaan *React Native* terbukti mampu menghasilkan antarmuka aplikasi *e-commerce* dengan struktur kode yang efisien serta performa tinggi yang sangat mendekati kinerja aplikasi asli (*native application*).

Lebih lanjut, arsitektur yang diusung oleh *React Native* ini juga sangat mendukung integrasi yang mulus dengan berbagai layanan *payment gateway* untuk transaksi daring. Teknologi ini memudahkan penyelarasan aplikasi dengan sistem basis data terpusat melalui penerapan API (*Application Programming Interface*), sehingga menjamin kelancaran aliran informasi dua arah antara pengguna dan server. Berbagai penelitian implementatif menegaskan bahwa kerangka kerja *React Native* sangat cocok diaplikasikan pada proses digitalisasi penjualan ritel maupun UMKM karena stabilitas performanya.

Berdasarkan tinjauan permasalahan dan analisis keunggulan teknologi yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi *e-commerce* penjualan hampers berbasis mobile menggunakan *framework React Native* pada Toko Sahabat

Tegal. Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa kemudahan bagi pelanggan dalam menelusuri katalog dan melakukan pemesanan aplikasi. Bagi pihak pengelola toko, implementasi aplikasi ini bermanfaat untuk mengotomatisasi manajemen stok, mempermudah penyusunan laporan, serta memperluas strategi pemasaran ke ranah digital secara lebih luas.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### **Sistem Informasi**

Sistem informasi merupakan suatu kesatuan yang terdiri atas berbagai komponen yang terintegrasi dan beroperasi secara terpadu untuk mengelola data menjadi informasi yang bermanfaat. Informasi tersebut kemudian digunakan untuk mendukung proses pengambilan keputusan, pengawasan, serta pengelolaan aktivitas dalam suatu organisasi. Secara umum, sistem informasi mencakup tiga proses utama, yaitu input data, pengolahan, serta output yang saling berkaitan untuk menghasilkan informasi yang bernilai. Selain itu juga dapat dipahami sebagai suatu sistem yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pemrosesan transaksi harian, mendukung aktivitas operasional, memiliki fungsi manajerial, serta menghasilkan laporan bagi pihak yang berkepentingan.

### ***E-Commerce***

*E-commerce* atau perdagangan elektronik merupakan kegiatan transaksi bisnis yang memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana utama dalam proses penjualan dan pembelian produk maupun layanan, dengan internet sebagai media yang paling umum digunakan untuk mendukung aktivitas tersebut. Pemanfaatan *e-commerce* memungkinkan seluruh proses transaksi berlangsung secara daring, sehingga konsumen dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai produk, melakukan pemesanan, serta menyelesaikan pembayaran dari mana saja tanpa perlu mengunjungi tempat penjualan secara langsung. Implementasi *e-commerce* dapat meningkatkan efisiensi proses bisnis, memperluas jangkauan pemasaran, serta meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan.

### ***React Native***

*React Native* adalah framework sumber terbuka yang dikembangkan oleh Meta untuk mendukung pembuatan aplikasi mobile pada platform Android dan iOS dengan memanfaatkan *JavaScript* sebagai bahasa pemrograman utama, sehingga pengembangan aplikasi dapat dilakukan secara lebih efisien melalui penggunaan basis kode yang sama. *React Native* memungkinkan pengembang membuat aplikasi dengan satu basis kode (*single codebase*) yang

dapat digunakan pada berbagai platform. *Framework* ini menawarkan performa yang baik, pengembangan yang lebih cepat, serta kemudahan dalam pemeliharaan aplikasi.

### **Metode Waterfall**

Metode *Waterfall* merupakan pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang menerapkan alur kerja bertahap dan berurutan, sehingga setiap fase harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum proses berlanjut ke fase berikutnya. Tahapan yang terdapat dalam metode ini mencakup analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, serta pemeliharaan. Pendekatan *Waterfall* umumnya diterapkan pada proyek yang memiliki kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan secara jelas sejak awal, karena memungkinkan setiap proses pengembangan dilakukan secara sistematis, terdokumentasi, dan mudah dikendalikan.

### **Black Box Testing**

*Black Box Testing* merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang menitikberatkan pada pemeriksaan fungsi sistem berdasarkan sudut pandang pengguna tanpa melakukan analisis terhadap kode program atau mekanisme internal aplikasi. Proses pengujian dilakukan dengan memberikan berbagai skenario input dan kemudian membandingkan hasil yang diperoleh dengan kebutuhan serta spesifikasi yang telah ditentukan sebelumnya. Metode ini banyak digunakan untuk mengidentifikasi ketidaksesuaian fungsi, permasalahan pada antarmuka pengguna, maupun kesalahan yang terjadi dalam alur kerja dan proses operasional aplikasi.

## **3. METODE PENELITIAN**

### **Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga pendekatan utama. Pertama, observasi langsung di Toko Sahabat Tegal untuk mengamati proses penjualan hampers, pengelolaan data pesanan, dan proses pelayanan pelanggan yang masih dilakukan secara manual. Kedua, wawancara dilakukan dengan pemilik toko dan pihak yang terlibat dalam proses penjualan untuk menggali kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Ketiga, studi literatur dilakukan melalui kajian jurnal ilmiah, dokumentasi resmi *React Native*, *Firebase*, serta referensi yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi *e-commerce* berbasis mobile.

### **Metode Pengembangan Sistem**

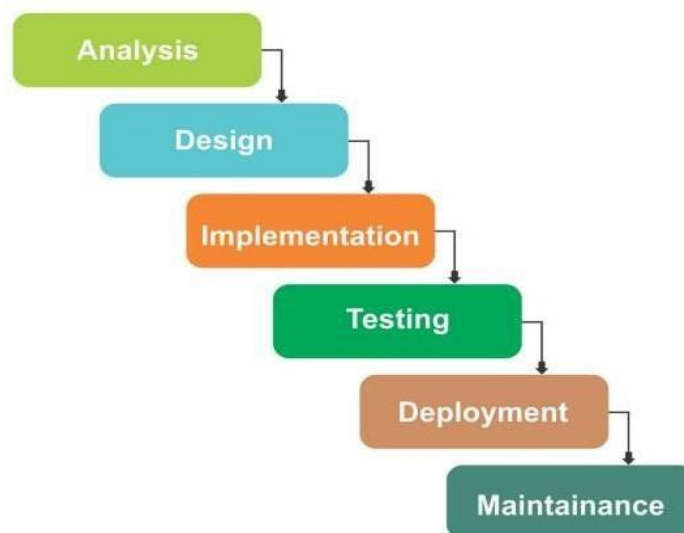
Pengembangan aplikasi menggunakan metode *Waterfall* karena kebutuhan sistem telah terdefinisi dengan jelas sejak awal dan setiap tahap pengembangannya dilakukan secara berurutan. Aplikasi dibangun menggunakan *framework React Native* dengan dukungan

*Firestore* sebagai *backend* system untuk mengelola data pengguna, produk, pesanan, dan pembayaran secara terintegrasi.

### Tahapan Pengembangan Sistem

Proses pengembangan aplikasi yang diterapkan dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan, dengan rincian sebagai berikut :

1. **Analisis Kebutuhan:** Mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Toko Sahabat Tegal.
2. **Perancangan Sistem:** Membuat desain sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta merancang antarmuka pengguna aplikasi mobile.
3. **Implementasi:** Mengembangkan aplikasi *e-commerce* penjualan hampers menggunakan *React Native* dan mengintegrasikan *Firestore* sebagai *backend system*.
4. **Pengujian:** Melakukan pengujian fungsionalitas menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan seluruh fitur aplikasi berjalan sesuai kebutuhan.
5. **Pemeliharaan:** Melakukan evaluasi dan perbaikan sistem berdasarkan hasil pengujian dan masukan pengguna setelah aplikasi diimplementasikan.



**Gambar 1.** Metode Waterfall.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

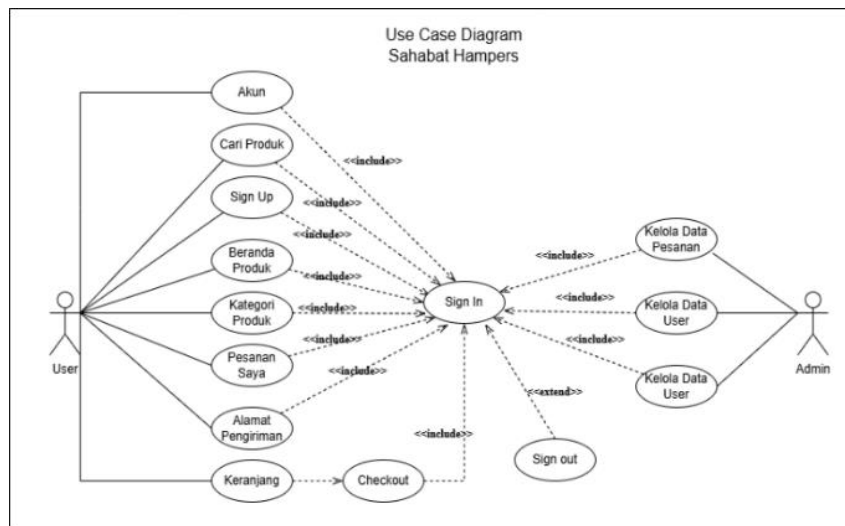
### Analisis Sistem yang Berjalan

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa kegiatan penjualan hampers di Toko Sahabat Tegal masih dilakukan dengan cara konvensional, yaitu melalui interaksi

langsung dengan pelanggan maupun menggunakan layanan pesan singkat sebagai media komunikasi dalam proses pemesanan dan transaksi. Pelanggan harus menanyakan ketersediaan produk kepada admin, kemudian melakukan pemesanan dan pembayaran secara terpisah. Pengelolaan data pesanan yang masih dilakukan secara manual dapat meningkatkan risiko terjadinya kesalahan dalam pencatatan, memperlambat proses pelayanan kepada pelanggan, serta menimbulkan kendala dalam penyimpanan dan pengelolaan data transaksi yang dilakukan oleh perusahaan.

### Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD). Sistem melibatkan dua aktor utama yaitu pelanggan dan admin, di mana pelanggan dapat melakukan registrasi, login, melihat produk hampers, melakukan pemesanan, mengunggah bukti pembayaran, serta melihat status pesanan, sedangkan admin dapat mengelola data produk, melihat data pesanan, dan melakukan verifikasi pembayaran. Perancangan basis data mencakup beberapa entitas utama yaitu pengguna, produk, pesanan, detail pesanan, dan pembayaran yang saling berhubungan untuk mendukung proses transaksi dalam aplikasi. Selain itu, dirancang antarmuka aplikasi yang sederhana dan responsif untuk memberikan kemudahan penggunaan pada perangkat mobile.



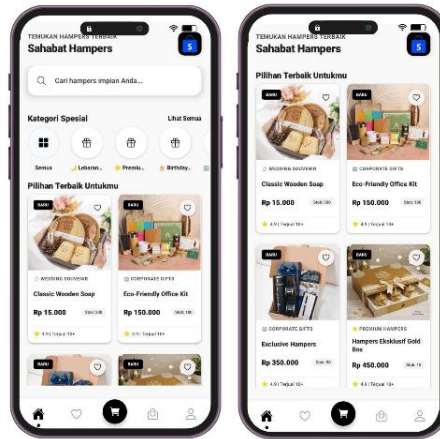
Gambar 2. Usecase Diagram.

### Implementasi Sistem

Implementasi sistem dilakukan menggunakan *framework React Native* untuk membangun aplikasi mobile dan *Firebase* sebagai *backend system*. *Firebase Authentication* digunakan untuk proses autentikasi pengguna, *Cloud Firestore* digunakan untuk penyimpanan data produk dan transaksi, sedangkan *Firebase Storage* digunakan untuk menyimpan gambar produk dan bukti pembayaran:

## 1. Tampilan Beranda User

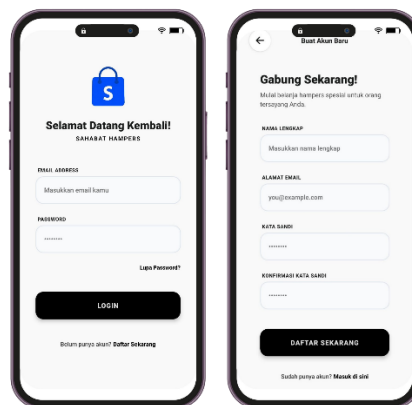
Pada halaman beranda, sistem menampilkan berbagai produk hampers yang tersedia beserta kategori produk. user dapat melihat daftar produk, melakukan pencarian, serta memilih produk yang diinginkan untuk melihat detail produk.



**Gambar 3.** Tampilan Beranda User.

## 2. Halaman Login dan Signup

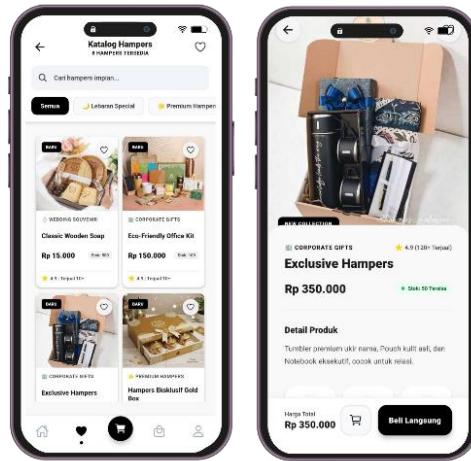
Halaman login digunakan oleh pengguna untuk masuk ke dalam sistem dengan memasukkan email dan password yang telah terdaftar. Sementara itu, halaman sign up digunakan oleh pengguna baru untuk melakukan pen-daftaran akun dengan mengisi data yang dibutuhkan. Kedua halaman ini berfungsi untuk mendukung proses autentikasi pengguna agar dapat mengakses fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi.



**Gambar 4.** Halaman Login dan Signup.

## 3. Tampilan Halaman Produk

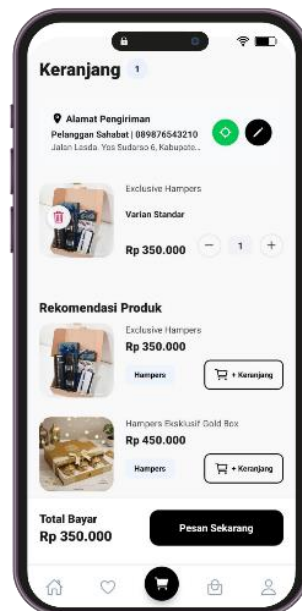
Halaman produk menampilkan daftar hampers yang tersedia pada aplikasi. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat informasi produk seperti nama produk, harga, dan kategori. Pengguna juga dapat memilih produk untuk melihat detail serta menambahkan produk ke dalam keranjang.



Gambar 5. Tampilan Halaman Produk.

#### 4. Tampilan Halaman Keranjang

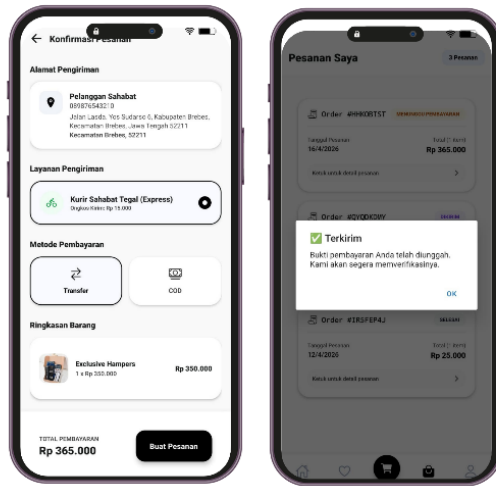
Halaman keranjang digunakan untuk menampilkan daftar produk yang telah dipilih oleh pengguna. Pengguna dapat melihat rincian produk, mengubah jumlah pembelian, serta melanjutkan ke proses checkout.



Gambar 6. Tampilan Halaman Keranjang.

#### 5. Tampilan Halaman Checkout

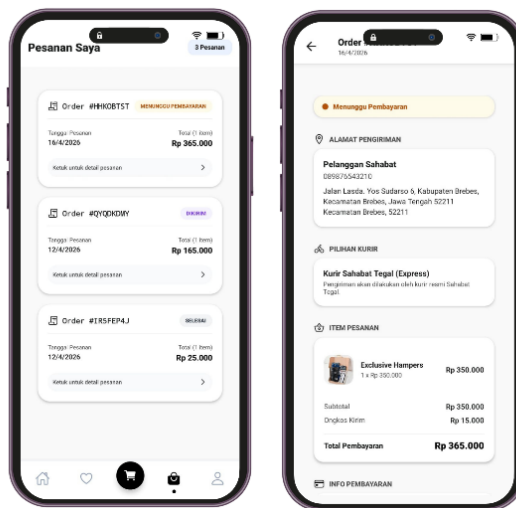
Halaman checkout dan pembayaran merupakan bagian dari proses transaksi yang dilakukan oleh pengguna pada aplikasi Sahabat Hampers. Pada halaman ini, pengguna diminta untuk mengisi alamat pengiriman, memilih layanan pengiriman, serta menentukan metode pembayaran yang akan digunakan.



Gambar 7. Tampilan Halaman Checkout.

## 6. Tampilan Halaman Pesanan

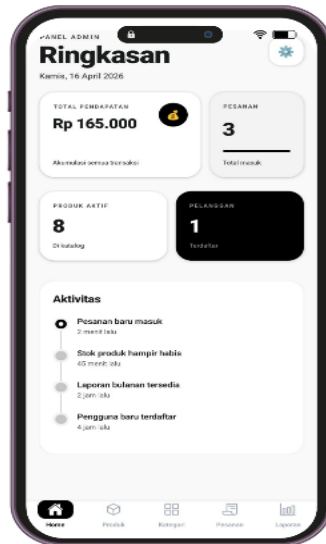
Halaman pesanan menampilkan riwayat transaksi yang telah dilakukan oleh pengguna. Pengguna dapat melihat status pesanan seperti “diproses”, “dibayar”, dan “dikirim” hingga pesanan diterima.



Gambar 8. Tampilan Halaman Pesanan.

## 7. Tampilan Halaman Admin

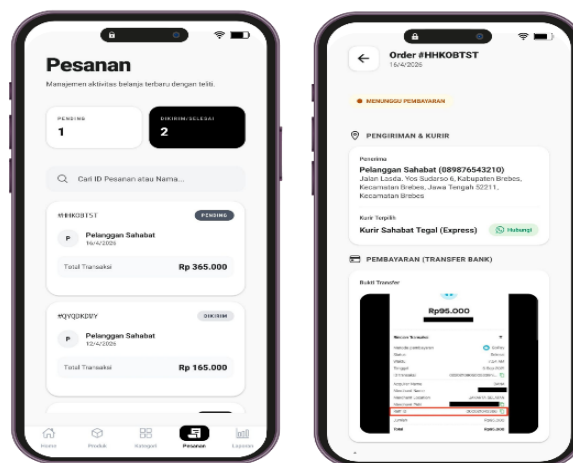
Halaman admin digunakan untuk mengelola seluruh data yang terdapat dalam sistem. Admin dapat mengelola data produk, data pengguna, serta data pesanan yang masuk.



Gambar 9. Tampilan Halaman Admin.

## 8. Tampilan Halaman Pesanan Admin

Halaman ini digunakan oleh admin untuk memverifikasi pembayaran dan memproses pesanan. Admin dapat melihat bukti pembayaran yang diunggah oleh pengguna, melakukan verifikasi, serta memperbarui status pesanan hingga proses pengiriman.



Gambar 10. Tampilan Halaman Pesanan Admin.

## Pengujian Sistem

Evaluasi sistem dilakukan dengan menerapkan metode Black Box Testing guna memastikan setiap fitur yang terdapat pada aplikasi e-commerce penjualan hampers beroperasi sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditetapkan. Proses pengujian difokuskan pada pemeriksaan keluaran dan kinerja fungsi-fungsi utama aplikasi berdasarkan berbagai skenario penggunaan, tanpa melakukan analisis terhadap struktur maupun kode program yang mendasarinya.

| Kode Uji | Fitur                      | Skenario | Hasil Uji |
|----------|----------------------------|----------|-----------|
| T-01     | Login                      | S-1      | Lolos     |
| T-02     | Login                      | S-2      | Lolos     |
| T-03     | Login                      | S-3      | Lolos     |
| T-04     | Sign Up                    | S-1      | Lolos     |
| T-05     | Sign Up                    | S-2      | Lolos     |
| T-06     | Checkout                   | S-4      | Lolos     |
| T-07     | Upload Bukti<br>Pembayaran | S-5      | Lolos     |
| T-08     | Upload Bukti<br>Pembayaran | S-6      | Lolos     |
| T-01     | Login                      | S-1      | Lolos     |
| T-02     | Login                      | S-2      | Lolos     |
| T-03     | Login                      | S-3      | Lolos     |
| T-04     | Sign Up                    | S-1      | Lolos     |
| T-05     | Sign Up                    | S-2      | Lolos     |
| T-06     | Checkout                   | S-4      | Lolos     |
| T-07     | Upload Bukti<br>Pembayaran | S-5      | Lolos     |
| T-08     | Upload Bukti<br>Pembayaran | S-6      | Lolos     |

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi e-commerce penjualan hampers berbasis mobile untuk Toko Sahabat Tegal telah berhasil dikembangkan dengan memanfaatkan React Native sebagai framework utama dan Firebase sebagai sistem backend. Kehadiran aplikasi ini mampu mengoptimalkan proses penjualan dengan menyediakan berbagai fitur yang mendukung aktivitas transaksi, mulai dari penelusuran produk, pengelolaan keranjang belanja, proses pemesanan, hingga validasi pembayaran yang dilakukan oleh admin. Selain memberikan kemudahan dalam pelaksanaan transaksi, sistem yang dikembangkan juga membantu meningkatkan efektivitas pengelolaan data pesanan serta meminimalkan risiko kesalahan yang umumnya muncul pada pencatatan secara manual. Hasil evaluasi menggunakan metode Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh fitur utama aplikasi dapat beroperasi sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat dijadikan sebagai alternatif solusi untuk mendukung transformasi digital pada proses penjualan hampers sekaligus meningkatkan kualitas layanan yang diberikan kepada pelanggan di Toko Sahabat Tegal..

Implementasi aplikasi ini juga memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam memperoleh informasi produk secara cepat dan melakukan pemesanan kapan saja melalui perangkat mobile. Dari sisi pengelola toko, sistem membantu proses pengelolaan produk, pemantauan pesanan, serta verifikasi pembayaran menjadi lebih terstruktur dan terintegrasi. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi mobile dan layanan backend berbasis

cloud dapat mendukung efektivitas operasional usaha serta meningkatkan pengalaman pengguna dalam melakukan transaksi.

Untuk pengembangan selanjutnya, aplikasi dapat ditingkatkan dengan menambahkan fitur pembayaran online yang terintegrasi dengan payment gateway, notifikasi status pesanan secara real-time, dan fitur pelacakan pengiriman untuk memberikan informasi yang lebih akurat kepada pelanggan. Selain itu, penambahan fitur laporan penjualan, analisis data transaksi, serta pengembangan aplikasi pada platform iOS diharapkan dapat meningkatkan fungsionalitas sistem dan memperluas jangkauan pengguna sehingga mampu memberikan manfaat yang lebih optimal bagi perkembangan bisnis Toko Sahabat Tegal di masa mendatang.

## **DAFTAR REFERENSI**

- A. Pratama, "PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS REACT," pp. 1–15.
- Ahmad Wahyu Rafsan Zani, Kartini Kartini, and Agung Mustika Rizki, "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Bank Sampah Menggunakan Framework React Native dan Rest API," *Uranus J. Ilm. Tek. Elektro, Sains dan Inform.*, vol. 2, no. 3, pp. 112–124, 2024, doi: 10.61132/uranus.v2i3.254.
- Ang and H. S. Budi, "Perancangan Brand Komunikasi Untuk Mori Hampers Guna Meningkatkan Awareness Melalui Media Sosial," pp. 214–226, 2020.
- Ansyari, R. D. Arista, H. Wulandari, T. Informasi, U. Pembangunan, and P. Budi, "Desain Aplikasi E-Commerce Berbasis Mobile Di Es Thamrin Kolak Durian Dengan Metode Desain Thingking," vol. 13, pp. 2575–2581, 2025.
- F. R. Pratama, N. Santoso, and L. Fanani, "Pengembangan Aplikasi E-Commerce Menggunakan Payment Gateway Midtrans," vol. 4, no. 4, pp. 1133–1140, 2020.
- H. Dwi and J. Agung, "Bisnis Kreatif Hampers dengan Pemanfaatan Hari Spesial sebagai Bentuk Kasih Sayang untuk Orang Tersayang ( Special Hampers for Special Day )," 2022.
- H. Malahella and I. Arwani, "Pemanfaatan Framework React Native dalam Pengembangan Aplikasi Pemesanan Minuman Kopi pada Kedai Bycoffee," vol. 4, no. 9, pp. 3178–3184, 2020.
- Informatics et al.*, "APLIKASI MOBILE E- COMMERCE PROPERTY ISI RUMAH PADA CV . TOTAL DESIGN DI KOTA GORONTALO," vol. 4, no. 3, pp. 272–279, 2021.
- J. A. Herdyanto, "Pengaruh Penjualan Langsung , Iklan , Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian di Toko Online Hampers Tangerang," vol. 2, pp. 1–14, 2024.
- Jurnal et al.*, "Penggunaan Framework React Native Dalam Perancangan Aplikasi Penjualan Goodday Garden," vol. 8, no. 2, 2024.
- Layanan, J. Menggunakan, and R. Native, "Jurnal Comasie REACT NATIVE Jurnal Comasie," vol. 4, 2021.
- M. A. Jollando *et al.*, "Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Kerajinan Bambu Berbasis Android untuk Desa Belega," vol. 4, no. 2, pp. 200–213, 2024, doi: 10.54259/satesi.v4i2.3355.

- M. F. Akbar and A. Musrifah, “Perancangan Aplikasi E-Commerce Penjualan Furniture Berbasis Mobile Menggunakan React Native,” pp. 123–136, 2025.
- M. Sumiati, R. Abdillah, and A. Cahyo, “Uml 21,” vol. 11, no. 2, pp. 79–86
- S. Abadi, R. P. Sari, and A. Maselena, “Pemanfaatan E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Pemasaran Produk UMKM Kerajinan Batok Kelapa di Kecamatan Adiluwih,” vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2021.
- S. Profesi, D. I. Lembaga, S. Profesi, and Y. E. Pratikta, “RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE UNTUK SKEMA ENERGI MANDIRI BERBASIS ANDROID,” vol. 11, no. 1, pp. 79–87, 2025.
- S. Riau and S. Riau, “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Electronic Commerce ( E-Commerce ) Berbasis Android Unang Rio”