

Baby Care Menggunakan Cocos 2Dx Pada Baby and Kids Di PT Akur Pratama

Fikri saefuloh¹, Hendi suhendi²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
e-mail: ¹Fikri.saefulloh99@gmail.com, ²hendi2708@ars.ac.id

Abstrak

Banyaknya populasi bayi dan anak usia dua tahun (baduta) di Indonesia membuat segmen produk tersebut menjadi potensial. Peluang segmen baduta Indonesia semakin menggiurkan dengan besarnya peningkatan kelas menengah ke atas yang diketshui sensng berbelanja. Dalam memenuhi rasa ingin tahu bunda serta permasalahan komunikasi *Service Crew* yang minim wawasan tentang perawatan bayi, maka diperlukan suatu solusi yang interaktif sesuai dengan harapan perusahaan. Pada penelitian ini diajukan solusi animasi *baby care* menggunakan *Cocos 2dx* pada *Baby and Kids* di PT Akur Pratama. Maka dari itu kami melakukan analisa kebutuhan *software* dan *hardware*, kuesioner mengenai *jobdesk* dan permasalahan yang terjadi, perancangan *storyboard*, dan akan diuji dengan teknik pengujian *white box testing*. Tujuannya adalah untuk mempromosikan produk *Baby and Kids* kepada pelanggan meliputi dukungan dan wawasan seorang *Service Crew* yang bertanggung jawab terhadap kontribusi pengetahuan bunda dalam merawat bayinya maupun peningkatan layanan perusahaan.

Kata kunci—Animasi *Baby care*, *Baby and Kids*, Baduta

Abstract

The large population of infants and children aged two years (baduta) in Indonesia makes this product market segment a potential and very interesting market segment to work on. The opportunities for the Indonesian baduta market segment are increasingly attractive in line with the large increase in the upper middle class who are known to love shopping. In fulfilling the mother's curiosity and the communication problems of the Service Crew who lacked insight into baby care, an interactive solution was needed in accordance with the company's expectations. In this study, an animated baby care solution using Cocos 2dx was proposed for Baby and Kids at PT Akur Pratama. analysis of software and hardware requirements, questionnaires regarding jobdesk and problems that occur, storyboard design, and will be tested with white box testing techniques. The goal is to promote Baby and Kids products to customers including the support and insight of a Service Crew who is responsible for contributing to mother's knowledge in caring for her baby and improving company services.

Keywords— *Animation of Baby care, Baby and Kids, Baduta*

Corresponding Author:

Hendi Suhendi,

Email: hendi2708@ars.ac.id

1. PENDAHULUAN

Banyaknya anak-anak bahkan usia dua tahun (baduta) di Indonesia menjadikan segmen produk ini cukup potensial. Peluang segmen baduta Indonesia semakin menarik, karena kalangan menengah ke atas bisa dengan senang hati berbelanja lebih dari Rp 3 juta per bulan. Pasar produk bayi dan balita (baduta) di Indonesia mencapai 88,1 triliun rupiah pada tahun 2017 [1].

Angka kelahiran Indonesia sekitar empat juta bayi per tahun merupakan peluang pasar yang sangat besar untuk produk bayi. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat dan terstruktur dalam mempromosikan dan menjual produk perawatan bayi. Artinya, pelaksanaan kegiatan pemasaran berupa periklanan dan pelaksanaan berbagai langkah yang termasuk dalam kegiatan pemasaran terpadu. Praktik ini membuat produsen produk anak-anak dan remaja mengamati situasi di segmen yang masih dinamis [2].

Salah satu kategori produk unggulan PT Akur Pratama pada divisi *fashion* yaitu *Baby and Kids*. Peran *Service Crew (SC)* di perusahaan ini selalu menyapa bunda dengan sepenuh hati dalam memanfaatkan masa kanak-kanak si buah hati yang tidak akan pernah terulang lagi. Begitu pula kesempatan pelanggan untuk mendandani mereka pada masa-masa tersebut. Oleh karena itu, PT Akur Pratama menghadirkan *Baby and Kids*, bunda bisa mendapatkan koleksi pakaian untuk bayi hingga balita yang membuat mereka terlihat lucu, menggemaskan, dan fashionable. Selain itu, yang paling penting ialah semua produk fashion bayi dan anak-anak ini sangat nyaman untuk mereka kenakan. Ada banyak hal yang perlu diperelajari bunda saat bayi menuju usia 2 tahun. Terutama jika ini adalah kali pertama seorang bunda merawat bayi. Ketika *Service Crew* menawarkan produk *Baby and Kids* kepada pelanggannya, tidak jarang ada seorang bunda yang bertanya-tanya mengenai *baby spa*, *baby care*, dan *baby health*. Permasalahan muncul dikarenakan tidak semua *Service Crew* sudah pernah merawat bayi atau bahkan belum pernah melahirkan bayi sama sekali, sehingga kesulitan dalam melakukan sambung lidah yang menyenangkan dengan pelanggan. Pada penelitian ini dibutuhkan suatu media animasi yang dapat membantu *Service Crew* dalam mempermudah pekerjaannya pada komunikasi pemasaran produk *Baby and Kids*.

Ada rencana aplikasi parenting berbasis android untuk menambah pengetahuan dan mendidik ibu muda untuk merawat bayi yang baru lahir. Perencanaan ini membuat lebih pendek, sederhana dan lebih efektif untuk mengajar ibu tentang perawatan anak. Akses ilmu dapat dimudahkan oleh ibu melalui aplikasi Android [3]. Selain itu, muncul pula pengembang aplikasi buku pintar ibu dan anak berbasis Android. Dari program-program tersebut didapatkan hasil pengembangan aplikasi yang memiliki keunggulan dalam melihat dan fokus pada perkembangan anak, oleh karena itu sangat memungkinkan untuk menjadi sarana informasi pendamping bagi parenting [4].

Dalam memenuhi rasa ingin tahu bunda serta permasalahan komunikasi *Service Crew* yang minim wawasan tentang perawatan bayi, maka diperlukan suatu solusi yang interaktif sesuai dengan harapan perusahaan. Pada penelitian ini diajukan solusi animasi *baby care* menggunakan *Cocos 2dx* pada *Baby and Kids* di PT Akur Pratama. Tujuannya adalah untuk mempromosikan produk *Baby and Kids* kepada pelanggan meliputi dukungan dan wawasan seorang yang bertanggung jawab terhadap kontribusi pengetahuan bunda dalam merawat bayinya maupun peningkatan layanan perusahaan.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah pengamatan berpartisipasi/partisipasif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Dalam buku ini akan dijelaskan secara detail masing-masing teknik pengumpulan data tersebut [5].

1. Pengamatan Berpartisipasi/Partisipatif

Pengamatan berpartisipasi/partisipatif adalah teknik pengumpulan data dengan melibatkan interaksi antara peneliti dan informan dalam suatu setting alami yang dilakukan oleh peneliti secara sistematis, tetapi tanpa menampakkan diri sebagai peneliti, pada saat melakukan pengamatan, pencatatan secara rinci sedapat mungkin dilakukan segera setelah berlangsungnya pengamatan. Penggunaan alat perekam yang dapat mengganggu kenyamanan

informan sebaiknya dihindari. Observasi berpartisipasi dilakukan dalam setting yang alami selama periode waktu yang relatif lama agar peneliti dapat menyelidiki, mengamati dan menyajikan (melaporkan) kehidupan sosial dan proses sosial yang terjadi dalam *setting* tersebut. Hal ini sebagai kegiatan inti dalam pembuatan catatan lapangan.

2. Wawancara Mendalam

Proses Wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi yang tepat dan akurat [6]. Wawancara kualitatif disebut wawancara mendalam yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tidak terstruktur, tidak dibakukan, dan *open ended* (tidak disediakan jawaban sehingga memungkinkan munculnya jawaban yang berbeda-beda).
- b. Wawancara kualitatif atau wawancara mendalam dilakukan dengan pertemuan langsung secara berulang-ulang antara peneliti dan informan untuk memahami pandangan hidup, pengalaman, dan situasi yang dihadapi oleh informan yang diungkapkan dengan kata-kata informan sendiri.
- c. Wawancara mendalam adalah percakapan yang wajar dan tidak berupa tanya jawab yang formal. Perbedaannya dengan pengamatan partisipatif yaitu wawancara mendalam dilakukan dalam keadaan yang didesain untuk wawancara, selain itu pengamatan partisipatif adalah situasi yang sesungguhnya.

3. Analisa dokumen

Peneliti kualitatif dapat juga menggunakan data berupa berbagai bentuk dokumen dan karya seni yang di sebut sebagai content analysis atau penelitian analisis konten (analisis ini untuk penelitian deskriptif atau analisis makna untuk penelitian inferensial).

2.2. Metode dan Pengembangan Aplikasi

Beberapa keunggulan utama dalam pengembangan aplikasi Android yaitu:



Gambar 1. Metode Pengembangan Aplikasi Permainan

1. Pengembangan sistem operasi dan aplikasi Android didasarkan pada empat prinsip, yaitu keterbukaan. Android dibangun untuk digunakan dengan benar. Misalnya, aplikasi dapat mengakses fungsi dasar ponsel, seperti melakukan panggilan, mengirim pesan, membuka dan menutup *menu* kamera. Hal ini mendorong pengembang untuk membuat aplikasi yang lebih baik dan lebih sederhana.
2. Aplikasi yang dibangun di Android tidak membedakan antara aplikasi seluler asli dan aplikasi pihak ketiga. Kedua jenis aplikasi dapat dibuat untuk memiliki akses yang sama ke telepon. Pengguna memiliki kendali penuh atas apa yang mereka inginkan. Misalnya, pengguna dapat membuat data dari jaringan dengan data pribadi dari ponsel. Misalnya, detail kontak, kalender, atau lokasi geografis. Sehingga dapat memberikan informasi yang lebih akurat. Android juga memungkinkan pengguna untuk membuat aplikasi yang

memungkinkan pengguna untuk menemukan lokasi mereka dan terhubung dengan teman-teman mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahap Analisis (Analyze)

Tahapan ini dilakukan untuk memperoleh data, model, dan juga spesifikasi untuk perangkat lunak serta perangkat keras [7]. Untuk di gunakan pada aplikasi animasi *Baby Care* pada *Baby and Kids* di PT Akur Utama yang akan dirancang.

1. Analisa kebutuhan perangkat keras

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan perangkat keras yang akan digunakan untuk perancangan animasi *Baby Care* diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1. Kebutuhan Perangkat keras

No	Perangkat keras	Keterangan
1	<i>Procesor</i>	Intel(R) Core™ i5-5300U CPU
2	Memori	8192 MB
3	Grafik	Intel(R) HD Graphics 5500
4	Monitor	14 Inch WXGA LED 1366 X 768
5	<i>Speaker</i>	Speaker: Intel HD Audio

2. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Pada tahap ini penulis menganalisa kebutuhan dari software yang akan digunakan untuk perancangan animasi *Baby Care* diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2. Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat lunak	Keterangan
1	Sistem oprasi	Microsoft Windows 10 64-bi
2	Software game	Coco 2dx & Android studio


3.2. Tahap Desain (Design)

Pada tahap ini penulis akan memberikan informasi yang berkualitas terkait perancangan dari aplikasi yang akan dibuat [8].


1. Perancangan Story Board

Pada tahap perancangan story board dari animasi *Baby Care ini* merupakan alur cerita dari perancangan animasi yang akan dijelaskan baik dari segi visual, sketsa, dan audio dari setiap halaman. Rancangan storyboard adalah dasar yang akan digunakan sebagai *user interface* yang akan ditampilkan [9].


a. *Story Board Menu Utama*Tabel 3. *Story Board Menu Utama*

Visual	Sketsa	Audio
Pada halaman <i>menu</i> utama ini akan terdapat tulisan <i>Christmas Baby Care</i> dengan latar belakang bayi, serta terdapat tombol <i>play</i> .		<i>Background Music, Button Sound Effect.</i>

b. *Story Board Pilihan karakter*Tabel 4. *Story Board Pilihan Karakter*


Visual	Sketsa	Audio
Pada <i>menu</i> pilihan karakter terdapat beberapa tombol yaitu tombol <i>right arrow</i> dan <i>left arrow</i> untuk melakukan pemilihan karakter yang tersedia, tombol <i>home</i> untuk kembali ke <i>menu</i> utama.		<i>Background Music, Button Sound Effect, Change Sound Effect.</i>

c. *Story Board Pilihan Simulasi*Tabel 5. *Story Board Pilihan Simulasi*

Visual	Sketsa	Audio
Visualisasi dari <i>menu</i> pilihan simulasi ini adalah terdapat beberapa tombol yaitu tombol <i>back</i> , tombol <i>baby spa</i> , tombol <i>baby care</i> , dan tombol <i>baby doctor</i> .		<i>Background Music, Button Sound Effect.</i>

d. *Story Board Menu Simulasi*

Tabel 6. *Story Board Menu Simulasi*

Visual	Sketsa	Audio
Pada visualisasi halaman simulasi ini terdapat tombol <i>menu selection</i> yang akan menampilkan pilihan tombol <i>menu</i> lainnya yaitu tombol <i>home</i> , tombol <i>sound</i> , tombol <i>restart</i> , dan tombol <i>next simulation</i> . Kemudian pada bagian bawah halaman disediakan perlengkapan yang dapat digunakan dalam melakukan simulasi.		<i>Background Music, Soap Rubbing Sound Effect, Baby Laughing Sound Effect, Button Sound Effect, Water Sound Effect.</i>

e. *Story Board Menu Akhir Simulasi*

Tabel 7. *Story Board Menu Akhir Simulasi*

Visual	Sketsa	Audio
Pada tampilan halaman ini terdapat sebuah papan media ketika pengguna menyelesaikan simulasi, kemudian pada papan media tersebut terdapat keterangan dengan tulisan <i>Level Completed</i> serta tersedia tombol <i>home</i> dan tombol <i>next simulation</i> .		<i>Background Music, Button Sound Effect, Finished Sound Effect.</i>

2. *State Transition Diagram*

State transition diagram yaitu salah satu contoh dari model kebiasaan terhadap sistem waktu yang nyata (*real time*), dan tampilan antarmuka (*interface*) disistem *online* (*on line*). Contoh ini dapat digunakan dalam menerangkan terkait jalan nya dari animasi *Baby Care* yang dirancang.



Gambar 2. *State Transition Diagram Animasi Baby Care*

3.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini merupakan proses pengembangan dari tahap desain yang sebelumnya telah dirancang oleh penulis. Hasil dari pengembangan Animasi *Baby care* akan ditampilkan dalam bentuk *User Interface (UI)*.

1. *Menu Utama*

Pada halaman *menu* utama merupakan tampilan antarmuka yang pertama kali ditampilkan ketika pengguna menggunakan animasi *Baby Care*.



Gambar 3. Tampilan *Menu Utama*

2. *Menu Pilihan Karakter*

Pada halaman menu pilihan karakter merupakan tampilan antarmuka yang ditampilkan setelah pengguna memilih tombol *play* pada *menu* utama.



Gambar 4. Tampilan Pilihan karakter

3. *Menu Pilihan Simulasi*

Pada tampilan antarmuka menu pilihan simulasi pilihan sesi simulasi perawatan yang dapat pengguna pilih.



Gambar 5. Tampilan *Menu* Pilihan Simulasi

4. *Menu* Simulasi

Pada halaman *menu* simulasi merupakan halaman untuk pengguna melakukan simulasi perawatan.



Gambar 6. Tampilan *Menu* Simulasi

5. *Menu* Akhir Simulasi

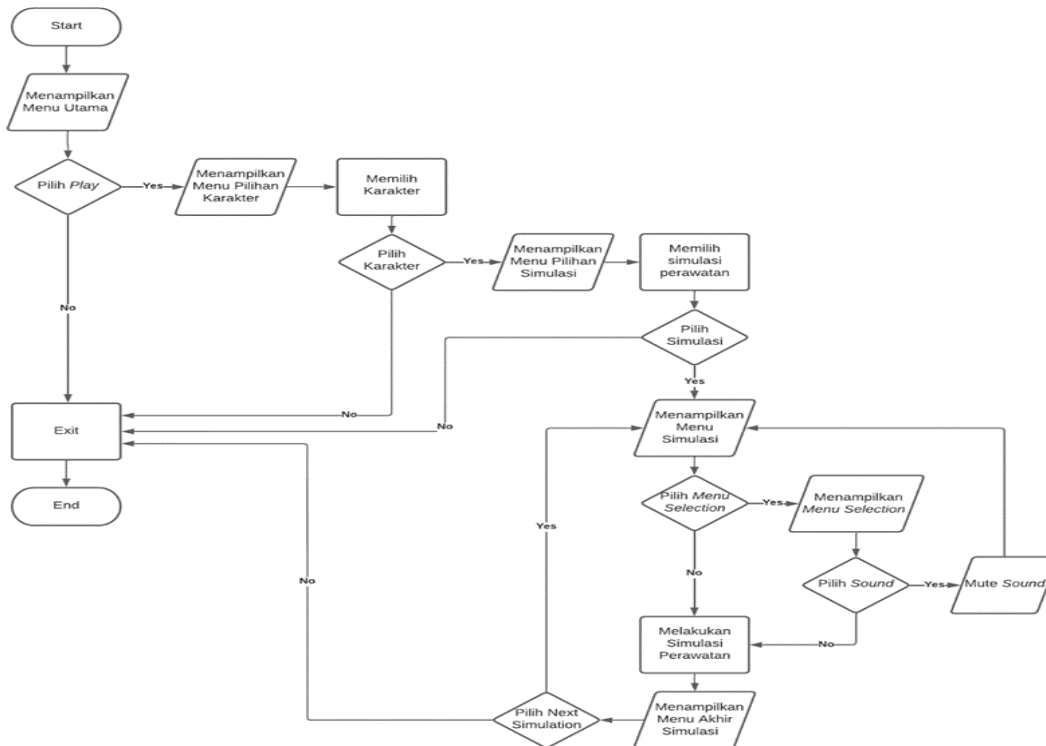
Pada halaman akhir simulasi merupakan halaman yang ditampilkan ketika pengguna menyelesaikan seluruh to-do list ketika melakukan simulasi.



Gambar 7. Tampilan *Menu* Akhir Simulasi

3.4. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi dilakukan pengujian terhadap aplikasi animasi Baby Care menggunakan proses pengujian dengan teknik white box testing. Pengujian animasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah animasi telah sesuai dan memenuhi syarat yang telah ditetapkan.



Gambar 8. Bagan Alur Aplikasi Animasi *Baby Care*

3.5. Uji Kelayakan Animasi

Dalam tahapan ini dilakukan proses pengujian dari fitur dan juga fungsi guna mengetahui apakah aplikasi dapat bekerja dengan semestinya [10]. Pengujian aplikasi animasi Baby Care ini dilakukan dengan membagikan kuisioner secara langsung mengenai animasi yang telah dirancang. Kuisioner dibagikan kepada responden yang berisi pertanyaan tentang bagaimana pendapat mereka setelah menggunakan aplikasi animasi *Baby Care*.

Terdapat rincian dari beberapa tingkat kepuasan pengguna yang di ukur dengan skala untuk membuat kuisioner sebagai berikut:

Tabel 8. Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Animasi Baby Care

No.	Tingkat Kepuasan	Skala
1	Sangat Bagus	5
2	Bagus	4
3	Cukup Bagus	3
4	Kurang Bagus	2
5	Sangat Kurang Bagus	1

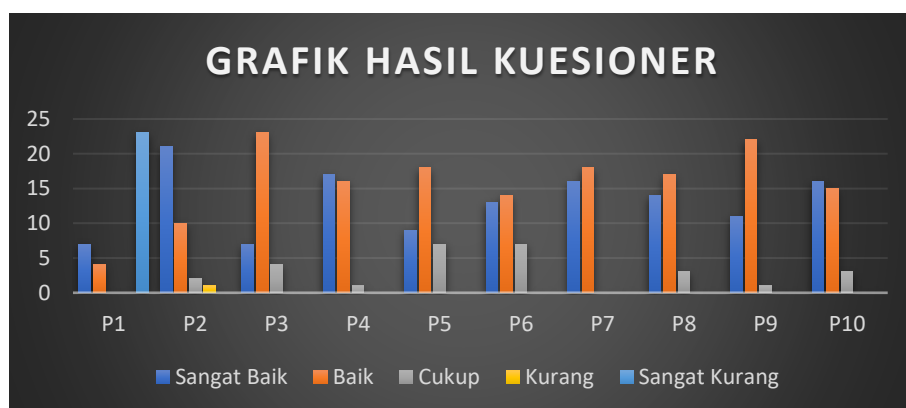
Kemudian berikut ini merupakan rincian dari pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan pada kuisioner dari aplikasi animasi *Baby Care* pada tabel 9.

Tabel 9. Kuesioner Aplikasi Animasi Baby Care

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Apakah anda memiliki perangkat <i>mobile</i> yang mendukung?	7	4	0	0	23
2	Apakah anda sudah coba menggunakan aplikasi animasi <i>Baby Care</i> ?	21	10	2	1	0
3	Apakah tombol serta fitur yang ada pada aplikasi animasi <i>Baby Care</i> sulit untuk digunakan?	7	23	4	0	0
4	Apakah animasi <i>Baby Care</i> ini membantu anda dalam pengenalan perawatan terhadap bayi?	17	16	1	0	0
5	Apakah menurut anda <i>animasi</i> edukasi ini dapat mengefisien waktu pengenalan ataupun belajar dalam hal perawatan bayi yang baik dan benar?	9	18	7	0	0
6	Apakah sesi-sesi simulasi yang terdapat pada <i>animasi</i> ini sulit untuk digunakan?	13	14	7	0	0
7	Apakah penggunaan animasi edukasi dapat diterima sebagai media pengenalan dan pembelajaran?	16	18	0	0	0
8	Apakah setelah mencoba animasi <i>Baby Care</i> ini anda lebih mengenal tentang perawatan bayi?	14	17	3	0	0
9	Menurut anda apakah alur simulasi pada animasi ini sulit untuk dipahami?	11	22	1	0	0
10	Apakah anda tertarik untuk menggunakan kembali animasi <i>Baby Care</i> ini?	16	15	3	0	0

Keterangan: Beri tanda ceklis (√) pada jawaban yang dipilih

Pada hasil kuisisioner dalam uji layak animasi dapat dianalisa pertanyaan pada Tabel 9. kemudian dapat ditransformasi menjadi bagan atau chart dari hasil kuisisioner pengguna aplikasi animasi *Baby Care* pada Gambar 9.

Gambar 9. Grafik Kuesioner Aplikasi Animasi *Baby Care*

Dari hasil kuesioner pada Gambar 9. maka kesimpulan yang dapat diambil bahwa sebagian besar pengguna aplikasi animasi *Baby Care* dapat menggunakan animasi ini dengan mudah, Serta dapat membantu dalam pengenalan perawatan terhadap bayi karena lebih menarik daripada sebelumnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan evaluasi pada aplikasi permainan baby care menggunakan *Cocos 2dx* pada *Baby and Kids* di PT Akur Pratama, maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Bertambahnya wawasan *Service Crew* dalam merawat bayi ketika mempromosikan produk *baby and kids* dan lebih komunikatif ketika berhadapan dengan konsumen. Aplikasi game yang dibuat dapat dijalankan pada perangkat Android yang mudah untuk dibawa saat sedang bekerja melayani konsumen.
2. Animasi baby care telah berhasil dibuat menggunakan *Cocos 2dx* bagi divisi *Baby and Kids* dalam meningkatkan layanan perusahaan melalui aplikasi berbasis Android. *Cocos 2dx* berperan sebagai kerangka kerja lintas platform yang salah satunya dapat dilakukan build menggunakan *Android Studio*.
3. Konsumen bunda yang sedang merawat bayi merasa terhibur dan tertarik dalam memainkan *game baby care* dan merasa betah dalam melakukan pembelajaran produk *baby and kids* di PT Akur Pratama. Pada game ini disediakan simulasi bayi dengan fitur *baby spa*, *baby care*, dan *baby health* yang cukup menghibur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan Banyak terima kasih terutama kepada Orantua, Pasangan, Dosen pembimbing dan Sahabat yang telah memberi dukungan Moral dan financial terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ramdhan. Muhamad, *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=Ntw_EAAAQBAJ
- [2] Andrian Cenjaya. Caecilia Citra Lestari dan Nehemia Sugianto, “Rancang Bangun Aplikasi Desktop Simulasi Respon Hewan Peliharaan,” *J. Inform. dan Sist. Inf. Univ. Ciputra*, vol. 03, no. 02, 2017.
- [3] N. R. Della, I. D. Wijaya, and B. Hariyanto, “Pengembangan Game Simulasi Penanaman Padi Situ Bagendit (Studi Kasus Pada Uptd Pertanian Kecamatan Ngantang),” *J. Inform. Polinema*, vol. 3, no. 4, p. 29, 2017, doi: 10.33795/jip.v3i4.40.
- [4] M. Devega and F. Wiza, “Pemanfaatan Aplikasi Android Baby Care Sebagai Solusi Dalam Pencatatan Tumbuh Kembang Anak,” *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 32–37, 2018, doi: 10.31849/dinamisia.v2i1.960.
- [5] D. Zuchdi, *Analisis Konten Etnografi & Grounded Theory, dan Hermeneutika Dalam Peneliti*. Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2021. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=Y0M_EAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=ckTv7C73sb&l r&pg=PP1#v=onepage&q&f=false
- [6] A. Mukminin, R. Rachman, U. Bina Sarana Informatika, S. Nusa Mandiri, and S. Mardira Indonesia, “Perancangan Sistem Monitoring Dokumentasi Problem Solving Dengan Codeigniter (Studi Kasus : Iti Rsud Banyumas),” *J. Comput. Bisnis*, vol. 14, no. 1, pp. 19–29, 2020.
- [7] R. Permana *et al.*, “Aplikas Monitoring Sistem Informasi Akademik Berbasis Website (Studi Kasus : MA Muhammadiyah Tangjungsari),” vol. 3, no. 1, pp. 80–87, 2022.
- [8] P. Widiyanto and H. Suhendi, “Pengontrolan Peralatan Listrik Rumah Menggunakan Koneksi Bluetooth Handphone Dengan Sistem Operasi Arduino Nano,” *eProsiding Tek. Inform. ...*, vol. 3, no. 1, pp. 222–230, 2022, [Online]. Available: <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/view/428%0Ahttps://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/download/428/318>
- [9] P. Permata and W. D. Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

- Multimedia Pada Materi Kalkulus,” *UNION J. Ilm. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 3, pp. 277–286, 2018, doi: 10.30738/union.v6i3.2985.
- [10] R. Usman and S. Susanti, “Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Website Pada Cv Sinar Terang Furniture,” (*Potensi*), vol. 2, no. 1, pp. 26–34, 2021, [Online]. Available: <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi>