

IMPLEMENTASI *MOBILE COMMERCE* PADA POLJAMSHOP

Rezagi Meilano¹, Rama Dhonal², Febby

Nanda Utami³, Misyati⁴ ,

Program Studi Akuntansi, Politeknik Jambi, Jambi, Indonesia

E-mail: rezagi@politeknikjambi.ac.id

Abstract

Poljamshop is an information system that is used to market products at the Jambi Polytechnic and also collaborating partners. Currently there are only sales through the website and few visitors because they are not known to the public, so sales are still personal through mouth to mouth promotions or social media promotions. With this, e-commerce to help Poljamshop increase customer satisfaction to choose or order a product at Poljamshop. This application is made by developing a system using the waterfall method, the tools used to describe the model of this application system are Context Diagrams, Data Flow Diagrams (DFD) and Entity Relationship Diagrams (ERD). The purpose of this final project is to create a mobile commerce on Poljamshop.

Keywords:

Application, Android, E-commerce, Waterfall.

Pendahuluan

Menurut Windane, (2021) Perkembangan teknologi saat ini menjadi prioritas di dunia. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komputer yang semakin maju, kebutuhan manusia akan informasi semakin berkembang. Salah satu cara mendapatkan informasi adalah dengan memanfaatkan fasilitas *internet*. Ruang dan waktu dapat dihemat dengan menggunakan *internet*. Sehingga kita dapat memperoleh informasi yang diinginkan tanpa harus keluar dari aktivitas rutin kita. Tuntutan akan layanan *internet* di luar yang biasanya tersedia di dunia nyata telah muncul sebagai akibat dari meningkatnya penggunaan *internet*, yang tercermin dalam peningkatan pelanggan dan pebisnis. Ini termasuk Alamat Korespondensi
E-mail: rezagi@politeknikjambi.ac.id

kemungkinan menjual barang secara *online*. Kemudahan memperoleh keuntungan dengan cara yang aman dan terjamin adalah salah satu aspek terpenting dalam berbisnis *online* (Mukaromah & Rosadi, 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Edi Haerulah & Sri Ismiyati, (2017) menyimpulkan bahwa kehadiran *website e-commerce* yang memanfaatkan *internet* sebagai media pemasaran memudahkan pemilik usaha dalam memberikan pelayanan kepada pelanggan, memberikan informasi yang dapat diakses kapan saja dan dari lokasi manapun, serta *website* yang dirancang dapat meningkatkan kepuasan pelanggan.

Perdagangan elektronik sekarang dapat diakses melalui perangkat *mobile*, untuk

pemanfaatan yang lebih optimal. Perdagangan elektronik yang menggunakan perangkat *mobile* ini disebut dengan *mobile commerce*. Salah satu bidang baru yang muncul sebagai hasil dari *e-commerce* dan teknologi komputasi *smartphone* adalah *m-commerce*. Semua aspek kehidupan masyarakat sekarang dipengaruhi oleh aplikasi *mobile*. Sistem perdagangan elektronik yang memanfaatkan perangkat portabel atau *mobile* seperti *smartphone*, *notebook*, dan lain-lain dikenal sebagai *mobile commerce*. Pada awal perkembangannya, satu-satunya media digital *e-commerce* adalah *web browser*; namun, aplikasi seluler sekarang menjadi media pilihan (Sutra & Murajid, 2021). Minimnya penjualan produk di Poljamshop dengan menggunakan *website*, oleh karena itu penulis merancang aplikasi *mobile commerce*. Pengguna *smartphone* dengan jumlah yang besar dan bertambah setiap tahunnya, diharapkan adanya aplikasi *Poljamshop* berbasis *mobile commerce* dapat meningkatkan penjualan dan eksistensinya.

Poljamshop adalah sistem informasi yang digunakan untuk memasarkan produk-produk yang ada di Politeknik Jambi dan juga mitra yang bekerjasama dengan Politeknik Jambi. Namun jangkauan promosi dan penjualan yang ada saat ini masih terbatas dan tidak mencapai pengguna *smartphone* yang merupakan potensi terbesar saat ini, berdasarkan data yang diperoleh, saat ini baru ada penjualan melalui *website* dan sedikit pengunjung dikarenakan *website* www.poljam-inobi.com belum di kenal masyarakat, sehingga penjualan saat ini masih bersifat personal melalui promosi mulut ke mulut atau promosi di sosial media. Untuk penjualan sendiri yang sudah terjual adalah mesin roll karet, mesin pembelah pinang, alat pirolisis limbah plastik, *aromatic mist chamber*, dan *eggs incubator*.

Kebutuhan memenuhi perihal sebelumnya maka dibuatlah aplikasi *e-commerce* berbasis *android* untuk membantu Poljamshop meningkatkan kepuasan pelanggan serta mendapatkan pelanggan baru. Beberapa penelitian terdahulu penulis menyimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan bertujuan membangun *website* untuk transaksi pemasaran toko, informasi, detail produk untuk toko dan masih menggunakan *website* biasa. Sedangkan dalam penelitian ini akan

menggunakan sistem berbasis *android* untuk transaksi pemasaran dan informasi untuk Poljamshop. Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan dapat membantu pelanggan untuk memilih atau memesan sebuah produk yang ada di Poljamshop.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas tersebut, penulis tertarik untuk membuat sistem *e-commerce* secara *mobile* pada Poljamshop. Dimana penulis akan membahasnya di dalam laporan proyek akhir (PA) dengan tema "**Implementasi Mobile Commerce Pada Poljamshop**".

Landasan Teori

Menurut Rita Irviani, (2021) Konsumen menggunakan komputer sebagai perantara transaksi bisnis dalam *e-commerce*, dikenal sebagai perdagangan elektronik, untuk membeli dan menjual berbagai produk secara elektronik dari satu perusahaan ke perusahaan lain. *E-commerce* memfasilitasi komunikasi antara produsen dan konsumen, pemasaran dan promosi barang atau jasa, memperluas pasar bagi calon pelanggan, mempermudah proses jual beli, pembayaran barang dan jasa secara *online*, dan menyebarkan informasi.

Menurut Vincentius et al, (2018) *mobile commerce* adalah bagian *e-commerce* yang diartikan sebagai segala kegiatan yang berkaitan dengan transaksi komersial menggunakan jaringan komunikasi dengan *device* nirkabel atau perangkat seluler. Secara umum, perangkat pengguna akhir yang digunakan dalam proses *m-commerce* termasuk *Ponsel*, *Smartphone*, *Personal Digital Assistant* (PDA). Dengan data berkecepatan tinggi dan sistem seluler berbiaya rendah, perdagangan seluler meningkatkan produktivitas, dan pelanggan dapat menggunakan aplikasi *m-commerce* ini di berbagai lokasi.

Menurut Hakky, Wirasasmita & Uska, (2018) *Android* adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. *Android* merupakan sistem operasi *mobile*. *Android* tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga. *Application Programming Interface* (API) yang disediakan menawarkan akses ke *hardware*,

maupun data-data ponsel sekalipun, atau data sistem sendiri (Ceryna Dewi et al., 2018).

Android Studio adalah pengembangan aplikasi *Android Integrated Development Environment (IDE)* berdasarkan *IntelliJ IDEA*. Selain menjadi editor kode dan alat pengembang *IntelliJ* yang kuat, *Android Studio* menyertakan sistem versi berbasis *Gradle* yang fleksibel, emulator yang cepat dan kaya fitur, dan lingkungan pengembangan terpadu untuk semua perangkat *Android* untuk membantu pengembang membangun aplikasi *Android* yang lebih efisien. *Integrasi GitHub* dan template kode untuk membangun fitur aplikasi yang sama dan mengimpor kode sampel, alat dan kerangka kerja pengujian ekstensif, alat *Lint* untuk meningkatkan kinerja, kegunaan, kompatibilitas versi, dan masalah lainnya, dukungan C++ dan NDK, dukungan bawaan untuk *Google Cloud Platform*, dan integrasi yang disederhanakan dari *Google Cloud Messaging* dan *App Engine* (Akmal Nasution et al, 2019).

Dalam membuat aplikasi *mobile commerce* diperlukan beberapa perangkat lunak pendukung pemrograman. Perangkat lunak yang digunakan yaitu :

1. Java

Sun Microsystems membuat *Java*, bahasa pemrograman berorientasi objek yang banyak digunakan. *Java* adalah bahasa pemrograman yang berjalan di berbagai platform, termasuk *Android*, *Linux*, dan komputer *desktop*. Aplikasi dan *applet* adalah dua jenis program *Java*. *Applet* adalah program yang disimpan di komputer jarak jauh yang terhubung ke pengguna *web browser*, sedangkan aplikasi adalah program yang disimpan dan dijalankan dari komputer lokal. (Indra, Sitanggang & Loi, 2019)

Bahasa pengkodean yang akan digunakan untuk mengembangkan proyek penelitian ini adalah *Java*. Kemampuan beradaptasi yang diberikan bahasa ini menjadi alasan pemilihannya. Bahasa ini juga memiliki sejarah panjang dan banyak pembaruan yang menjadikannya lebih dari sekadar pemrograman dasar *language*. *Java* telah digunakan untuk mengembangkan banyak game dan aplikasi *desktop*, termasuk *Minecraft* dan *RuneScape*, yang telah mendominasi pasar game *Windows* dan *IOS*. Setelah awalnya dirilis oleh

Sun Microsystems, *Java* memulai debutnya di pasar pada tahun 1995. *Java* telah merilis pembaruan di masing-masing dari tujuh versi terakhir untuk menawarkan opsi baru bagi para pemrogram yang bercita-cita tinggi karena tingginya konsentrasi implementasi dan permainan basis data (Dhika, Isnain & Tofan, 2019)

2. XAMPP

Perangkat lunak *web server Apache Xampp* mendukung pemrograman PHP dan memiliki database *MySQL*. Karena *Apache Web Server*, *MySQL Database Server*, dukungan PHP, dan sejumlah modul lainnya tersedia, *Xampp* adalah perangkat lunak yang mudah digunakan. Alat yang disebut *Xampp* menggabungkan beberapa paket perangkat lunak menjadi satu paket. Tidak perlu menginstal dan mengkonfigurasi *Apache*, PHP, dan *Server Web MySQL* secara manual saat menginstal *xampp*. *Xampp* akan menginstal dan mengatur secara otomatis (Verawati, 2018).

Akronim *XAMPP* adalah singkatan dari *Apache*, *MySQL*, PHP, *Perl*, dan X (empat sistem operasi apa saja). *XAMPP* adalah alat yang menggabungkan beberapa paket perangkat lunak menjadi satu. PHP (*server-side scripting*), *Perl*, *server FTP*, *PhpMyAdmin*, dan berbagai library pendukung lainnya sudah disertakan dalam paket *XAMPP*. Anda dapat menghilangkan kebutuhan untuk menginstal dan mengkonfigurasi *server web Apache*, PHP, dan *MySQL* secara manual dengan menginstal *XAMPP*. *XAMPP* akan menginstal dan mengkonfirmasi *server web* untuk Anda (Nirsal, Rusmala & Syafridi, 2020).

Para ahli sepakat bahwa *XAMPP* adalah kompilasi dari beberapa program dan merupakan perangkat lunak gratis yang mendukung banyak sistem informasi. Terdiri dari server *Apache*, database *MySQL*, dan penerjemah bahasa PHP dan *Perl* yang berfungsi sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*).

Metodologi

Lokasi penelitian yang akan dilakukan penulis sebagai tempat untuk memperoleh data-data dan informasi untuk menyusun proyek akhir di Politeknik Jambi beralamat di Jl. Lingkar Barat

2, Lrg. Venteran, RT.04, Kel. Bagan Pete, Kec. Alam Barajo, Kota. Jambi.

Kerangka kerja ini merupakan urutan langkah-langkah yang dilakukan selama penelitian. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah
2. Mempelajari literatur
3. Pengumpulan data
4. Analisis sistem
5. Merancang sistem
6. Implementasi sistem

Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi.
2. Wawancara
3. Dokumentasi

Pengembangan sitem penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Kegiatan pengembangan perangkat lunak dimulai dengan spesifikasi, pengembangan, validasi, dan evolusi dalam metode *Waterfall*, yang kemudian membaginya ke dalam fase-fase proses seperti spesifikasi kebutuhan, desain perangkat lunak, implementasi, dan pengujian, antara lain. *Model Waterfall* memiliki kelebihan karena sederhana untuk memahami, memiliki tonggak yang terdefinisi dengan baik, persyaratan yang stabil, dan menyediakan struktur untuk *staff* yang tidak berpengalaman. (Wahyudin & Rahayu, 2020). Model *Waterfall* memiliki lima tahap yaitu:

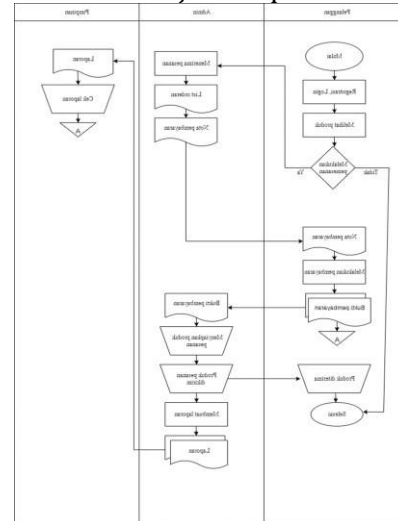
1. *Requirement analysis* dan *definition*
2. *System* dan *software design*
3. *Implementation* dan *unit testing*
4. *Integration* dan *sistem testing*
5. *Operation* dan *maintenance*,

Hasil dan Pembahasan

Analisis sistem yang sedang berjalan saat ini belum maksimal karena jangkauan promosi dan penjualan sekarang ini masih terbatas dan tidak mencapai pengguna *smartphone* yang merupakan potensi terbesar saat ini, berdasarkan data yang diperoleh, saat ini baru ada penjualan melalui *website* dan sedikit pengunjung dikarenakan *website* www.poljam-inobi.com belum di kenal masyarakat, sehingga penjualan saat ini masih bersifat personal

melalui promosi mulut ke mulut atau promosi di sosial media. Berikut bagan alir sistem penjualan Poljamshop.

Tabel 1. Bagan Alir Sistem Penjualan Poljamshop

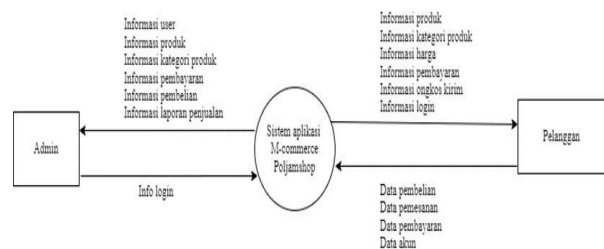


Sumber : Data Olahan (2022)

Proses perancangan sistem mencakup semua data penjualan, termasuk *konteks diagram* sistem, identifikasi aliran data sistem, dan aliran data sistem lanjutan. Inilah desain global yang dimaksud. Di Poljamshop, langkah-langkah berikut dilakukan saat merancang sistem informasi untuk aplikasi *mobile commerce*:

1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah gambaran dari suatu sistem informasi yang menunjukkan sesuai dengan *level* masing-masing pengguna, apa yang mereka lakukan. *Level DFD* dalam *diagram konteks* adalah yang tertinggi. Jenis diagram konteks yang digunakan dalam perancangan *mobile commerce* pada poljamshop adalah sebagai berikut.

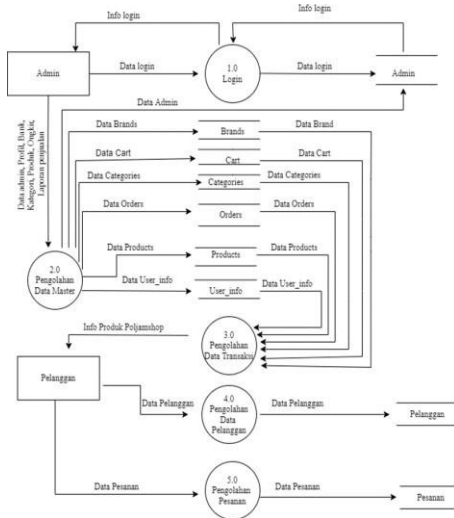


Gambar 1. *Diagram Konteks* Sistem Aplikasi *Mobile Commerce* pada Poljamshop

Sumber : Data Olahan (2022)

2. *Data Flow Diagram* (DFD)

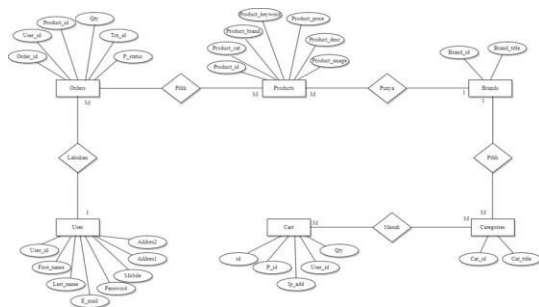
Tujuan dari *Data Flow Diagram* adalah untuk memberikan gambaran tentang aliran data yang dikelola dalam sistem informasi ini. Ini juga menunjukkan proses sistem dan bertujuan untuk memahami tingkat kesulitan sistem. Prosedur penjualan Poljamshop berjalan dengan urutan sebagai berikut:



Gambar 2. *Data Flow Diagram* (DFD) Level 0.
Sumber : Data Olahan (2022)

3. *Desain global*, yang mencakup hubungan antara entitas dan aliran proses sistem, dibawa ke dalam desain detail. Tujuan dari *desain global* yang dimaksud adalah untuk menggambarkan setiap proses dalam desain aplikasi *mobile commerce* Poljamshop.

4. *Entity Relationship Diagram* (ERD)



Gambar 3. *Entity Relationship Diagram* (ERD) *Mobile Commerce* Pada Poljamshop
Sumber : Data Olahan (2022)

Desain antarmuka adalah sebuah gambaran dari rancangan sistem aplikasi yang akan dikembangkan oleh penulis. Berikut adalah

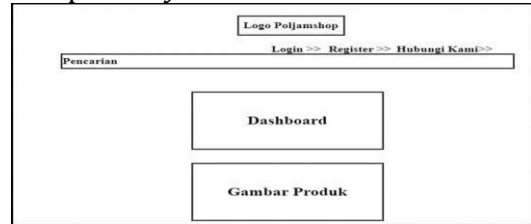
gambaran desain antarmuka yang akan dikembangkan penulis.

1. Tampilan Login Admin



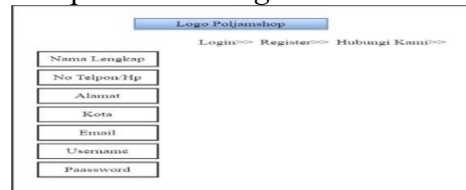
Gambar 4. Tampilan Login Admin
Sumber : Data Olahan (2022)

2. Tampilan *Layout User*



Gambar 5. Tampilan *Layout User*
Sumber : Data Olahan (2022)

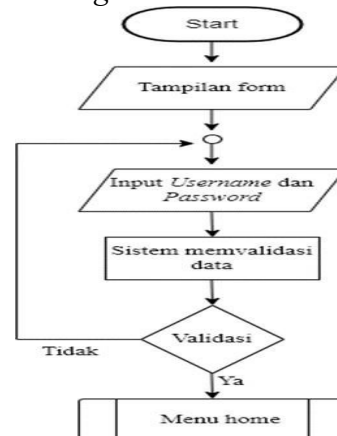
3. Tampilan *Menu Register*



Gambar 6. Tampilan *Menu Registrasi*
Sumber : Data Olahan (2022)

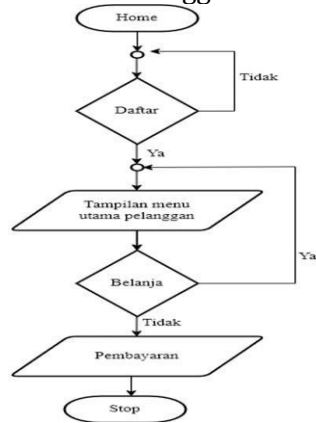
Flowchart digunakan untuk memodelkan beberapa tahapan penyelesaian masalah secara terstruktur dengan menggunakan simbol-simbol standar *flowchart* itu sendiri. Berikut beberapa *flowchart* yang dibuat :

1. *Flowchart Login*



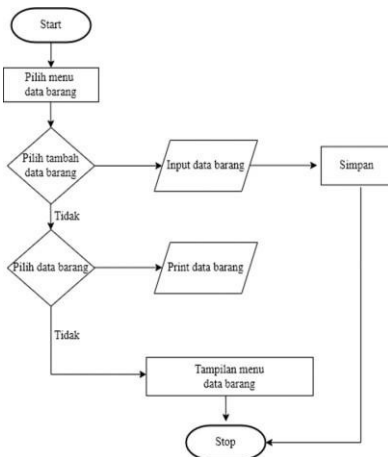
Gambar 7. *Flowchart Login*
Sumber : Data Olahan (2022)

2. *Flowchart* Halaman Pelanggan



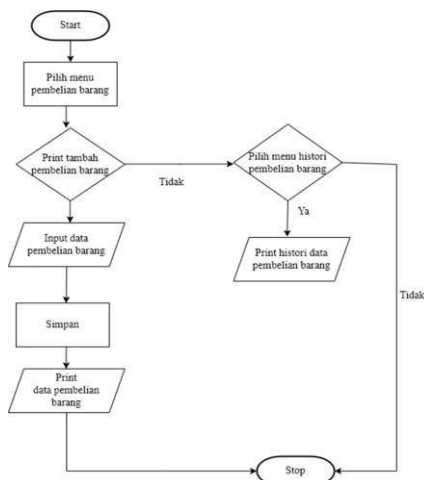
Gambar 8. *Flowchart* Halaman Pelanggan
Sumber : Data Olahan,(2022)

3. *Flowchart* Input Data Barang



Gambar 9. *Flowchart* Input Data Barang
Sumber : Data Olahan (2022)

4. *Flowchart* Input Data Transaksi



Gambar 10. *Flowchart* Input Data Transaksi
Sumber : Data Olahan (2022)

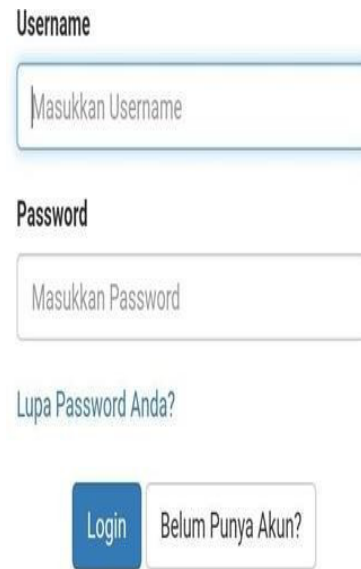
5. *Flowchart* Input Data Pengiriman



Gambar 11. *Flowchart* Input Data Pengiriman Barang
Sumber : Data Olahan (2022)

Hasil rancangan yang dilakukan oleh peneliti pada sistem aplikasi *mobile commerce* pada Poljamshop dapat mempermudah Poljamshop dalam memasarkan produk-produknya dan dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan dapat membantu pelanggan untuk memilih atau memesan sebuah produk yang ada di poljamshop. Adapun hasil rancangan sistem aplikasi *mobile commerce* pada Poljamshop adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Halaman *Login* Pelanggan



Gambar 12. Tampilan Halaman *Login* Pelanggan
Sumber : Data Olahan (2022)

2. Tampilan Halaman *Register*

Gambar 13. Tampilan Halaman *Register*
Sumber : Data Olahan (2022)

3. Tampilan Halaman Beranda



Gambar 14. Tampilan Halaman Beranda
Sumber : Data Olahan (2022)

4. Tampilan Halaman Cara Belanja

Cara Belanja
Oleh : Administrator, 103 View

Selamat datang di PoljamShop. Demi kenyamanan anda berbelanja, berikut ini kami jelaskan tata cara berbelanja di PoljamShop.

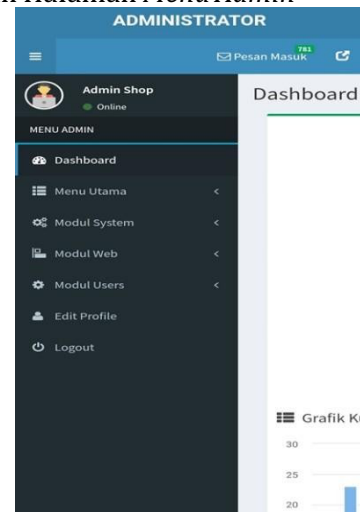
1. Memilih Produk
2. Melihat Belanjaan Anda
3. Checkout
4. Checkout Options
5. Membuat Account
6. Cara Pengiriman
7. Cara Pembayaran
8. Konfirmasi Pemesanan
9. Pembayaran dan Konfirmasi Pembayaran
10. Pengiriman dan Tracking Pengiriman

Gambar 15. Tampilan Halaman Cara Belanja
Sumber : Data Olahan (2022)

5. Tampilan Halaman *Login Admin*

Gambar 15. Tampilan Halaman *Login Admin*
Sumber : Data Olahan (2022)

6. Tampilan Halaman *Menu Admin*



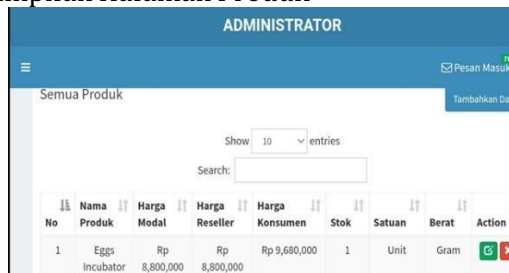
Gambar 16. Tampilan Halaman *Menu Admin*
Sumber : Data Olahan (2022)

7. Tampilan Halaman Kategori Produk

No	Nama Kategori Produk	Action
1	UMKM Poljam 7	[Add] [Delete]
2	UMKM Poljam 6	[Add] [Delete]
3	UMKM Poljam 5	[Add] [Delete]

Gambar 17. Tampilan Halaman Kategori Produk
Sumber : Data Olahan (2022)

8. Tampilan Halaman Produk



The screenshot shows an administrator interface for an e-commerce system. At the top, there is a blue header with the word 'ADMINISTRATOR' and a notification for 'Pesan Masuk'. Below the header, there is a search bar and a 'Tambahkan Data' button. The main content area displays a table of products. The table has columns for 'No', 'Nama Produk', 'Harga Modal', 'Harga Reseller', 'Harga Konsumen', 'Stok', 'Satuan', 'Berat', and 'Action'. One product is listed: 'Eggs Incubator' with a modal price of Rp 8,800,000, a reseller price of Rp 8,800,000, and a consumer price of Rp 9,680,000. The stock is 1 unit, and the weight is 8,800,000 grams.

No	Nama Produk	Harga Modal	Harga Reseller	Harga Konsumen	Stok	Satuan	Berat	Action
1	Eggs Incubator	Rp 8,800,000	Rp 8,800,000	Rp 9,680,000	1	Unit	Gram	

Gambar 18. Tampilan Halaman Produk

Sumber : Data Olahan (2022)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang *Implementasi Mobile Commerce* Pada Poljamshop maka sebagaimana yang telah peneliti bada bab sebelumnya yaitu hasil dari perancangan yang sudah dibuat dapat disimpulkan bahwa :

Aplikasi *mobile commerce* pada Poljamshop dapat mengatasi masalah dan memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan oleh Poljamshop dan pelanggan. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu pelanggan untuk memilih atau memesan produk yang ada di Poljamshop dengan mudah dan cepat. Dengan adanya aplikasi *mobile commerce* ini konsumen tidak perlu datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi, sehingga lebih mudah dan efisien.

Perkembangan pengguna *android* yang selalu meningkat setiap tahunnya diharapkan dengan aplikasi ini dapat meningkatkan penjualan dan eksistensinya. Selain itu dengan menggunakan *android* pelanggan dapat mengakses aplikasi Poljamshop dimanapun dan kapanpun.

Daftar Referensi

Dewi, N. K. C., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). Rancang bangun aplikasi mobile siska berbasis android. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(2), 100-107.

Dhika, H., Isnain, N., & Tofan, M. (2019). Manajemen Villa Menggunakan Java Netbeans Dan Mysql. *ikraith-informatika*, 3(2), 104-110.

Hendriyati, P., & Yusta, A. (2021). Implementasi Aplikasi E-Commerce Berbasis WEB. *JURSIMA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen)*, 9(1), 40-48.

Haerulah, E., & Ismiyatih, S. (2017). Aplikasi e-commerce penjualan souvenir pernikahan pada toko "XYZ". *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 4(1).

Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk siswa kelas x pada mata pelajaran sistem operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24-33.

Indra, E., Sitanggang, A. L., & Loi, M. H. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Ujian Saringan Masuk SMA Berbasis Android (Studi Kasus SMA Amir Hamzah Medan): Audina L Sitanggang, Mentari Hati Loi, Evta Indra. *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer Prima (JUSIKOM PRIMA)*, 2(2), 8-16.

Lathifah, L., 2021. E-Commerce Toko Fisago. Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), pp.285-303.

Mukaromah, S., & Rosadi, D. (2015). Perancangan Aplikasi E-Commerce (Studi Kasus: Distributor Coklat Bandung). *Jurnal Computech & Bisnis*, 9(1), 58-72.

Nirsal, N., Rusmala, R., & Syafriadi, S. (2020). Desain Dan Implementasi Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pakue Tengah. *d'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology*, 10(1), 30-37.

Sutra, L., & Mujiastuti, R. (2021). Aplikasi penjualan masterbatch (pewarna plastik) berbasis e-commerce web menggunakan metode hybrid. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 11(2), 8-17.

Verawati, V., & Liksha, P. D. Aplikasi Akuntansi Pengolahan Data Jasa Service pada PT. Budi Berlian Motor Lampung. *Jusinta*, 1(1), 1-14.