

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO XYZ MOTOR BERBASIS WEB

Alcianno G. Gani¹, Muryan Awaludin²

¹localghost2000@gmail.com, ²muryanawaludin1@gmail.com

^{1,2}Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma

ABSTRACTION

An information system is defined as a series of interconnected components that collect or obtain, process, store and distribute information that supports decision making within an organization. Therefore, this design is carried out using a website to make it easier to manage sales data at the XYZ Motor Store, which previously managed this data manually. In this study using a qualitative method with a Software Development Model with a Waterfall System Development Life Cycle (SDLC). The stages of the Waterfall model itself are analysis, design, coding, and testing. The results of this study, it can be concluded that with the design of this sales information system, the sales process can be easier and the results are accurate regarding sales data and also by implementing a sales information system that can be used in any company, because the web is designed to have a system which is complex and still has a security system in the form of login data that is only known by the admin at the XYZ Motor Shop with the display of sales data. This is done to optimize sales at the XYZ Motor Shop.

Keywords: *System Design, Information Systems, Sale, E-Commerce, Web*

ABSTRAK

Sistem informasi didefinisikan sebagai serangkaian komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan atau mendapatkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi yang mendukung pengambilan keputusan di dalam sebuah organisasi. Oleh karena itu pada perancangan ini dilakukan menggunakan *website* untuk memudahkan dalam mengelola data penjualan di Toko XYZ Motor yang sebelumnya saat mengelola data tersebut masih secara manual. Dalam penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dengan Model Pengembangan Perangkat Lunak dengan *System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall*. Tahapan model *Waterfall* sendiri yaitu, analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. Hasil dari penelitian ini, dapat dibuat kesimpulan bahwa dengan adanya perancangan sistem informasi penjualan ini, proses penjualan dapat menjadi lebih mudah dan hasilnya akurat mengenai data penjualan dan juga dengan cara menerapkan sistem informasi penjualan yang dapat digunakan di perusahaan manapun, karena *web* yang dirancang memiliki sistem yang kompleks dan tetap memiliki sistem keamanan berupa data *login* yang hanya diketahui oleh pihak admin pada Toko XYZ Motor dengan tampilan data penjualan hal itu dilakukan untuk mengoptimalkan Penjualan pada Toko XYZ Motor.

Kata Kunci: Perancangan Sistem, Sistem Informasi, Penjualan, *E- Commerce, Web*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada zaman modern ini memberikan banyak manfaat dan memudahkan pekerjaan maupun aktivitas sehari-hari masyarakat. Dengan adanya kemajuan teknologi ini khususnya teknologi komputer yang canggih dapat mendukung terhadap pemenuhan kebutuhan informasi yang handal, cepat, tepat dan akurat. Teknologi sistem informasi telah memberikan peran yang signifikan terhadap nilai tambah. Efisiensi dalam berbagai bidang, khususnya dalam masalah penjualan, pembelian dan pemesanan aksesoris motor. Dimana setiap perusahaan maupun industri sangat membutuhkan sekali peran sistem informasi dalam melakukan proses penjualan, pembelian dan pemesanan (Eva Lestari, 2023). Dengan keberadaan komputer yang semakin canggih maka perusahaan tertarik untuk menggunakannya dalam membantu kegiatan operasional sebagai alat pengelola data.

XYZ Motor merupakan sebuah usaha mandiri yang bergerak dibidang penjualan aksesoris motor, tepatnya penjualan perlengkapan. Setiap harinya toko ini dapat mencatat banyaknya transaksi penjualan, pembelian dan pemesanan. Dari banyaknya transaksi tersebut, toko ini belum terdapat *web* untuk memudahkan penjual dalam mengelola data penjualan secara rinci yang membuat toko ini mengalami kesalahan saat mengelola data tersebut yang sebelumnya masih dilakukan secara manual. Agar mendapatkan hasil yang maksimal, maka diperlukan alat bantu atau sarana yang memadai, misalnya diperlukan alat pengolahan data berupa komputer beserta perangkat pendukungnya, serta kemampuan sumber daya manusia untuk pengoperasikannya.

Identifikasi Masalah

Dari uraian Latar Belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Pengelolaan data penjualan barang pada XYZ Motor yang sedang berjalan masih bersifat konvensional.
- b. Belum adanya penerapan sistem informasi penjualan berbasis *web* pada Toko XYZ Motor.

Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas maka dapat dirumusan masalah pada XYZ Motor sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang suatu *e-commerce* yang mempunyai tampilan yang membuat *customer* ingin menggunakannya?
- b. Bagaimana cara membangun *web* toko *online* yang bisa mengoptimalkan penjualan pada Toko XYZ Motor?

Batasan Masalah

Dalam rancangan ini penulis membatasi masalah penulisan pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Sistem yang akan dibuat hanya membahas tentang proses penjualan pada toko XYZ Motor.
- b. *Web* toko *online* ini pada tahap awal digunakan untuk melakukan pemesanan barang, pencarian barang dan pembayaran secara *online*, serta tidak membahas pengembalian barang, dan tidak membahas keamanan *web* dan jaringan.

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan masalah secara logis yang memerlukan data untuk mendukung agar terlaksananya suatu penelitian. Pada penelitian skripsi ini, penulis menggunakan metode kualitatif, adalah metode penelitian yang menggunakan cara, langkah, dan prose-

dur yang lebih melibatkan data dan informasi yang diperoleh melalui responden sebagai subjek yang dapat mencurahkan jawaban dan perasaannya sendiri untuk mendapatkan gambaran umum yang holistik mengenai suatu hal yang diteliti.

Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Di dalam pembangunan perangkat lunak ini implementasi atau metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan sistem *System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall*. Adapun tahapan-tahapan dari *SDLC Waterfall* sebagai berikut:

- 1) Analisis (*analisis*)
- 2) Perancangan (*design*)
- 3) Penulisan Program atau Pengkodean (*coding*)
- 4) Uji coba (*testing*)

Konsep Dasar Sistem Informasi

a. Pengertian Sistem

Sistem dalam kamus *Webster New Collegiate Dictionary* menyatakan bahwa kata “syn” dan “Histanai” berasal dari bahasa Yunani, artinya menempatkan bersama. Sehingga dapat diartikan bahwa Sistem adalah sekumpulan beberapa pendapat (*Collection of opinions*), prinsip-prinsip, dan lain-lain yang telah membentuk satu kesatuan yang saling berhubungan antar satu sama lain (Arifin, 2020). Sistem adalah suatu kumpulan objek atau unsur-unsur atau bagian-bagian yang memiliki arti berbeda-beda yang saling memiliki hubungan, saling berkerjasama dan saling memengaruhi satu sama lain serta memiliki keterikatan pada rencana atau plane yang sama dalam mencapai suatu tujuan tertentu pada lingkungan yang kompleks (Ridho, 2018).

b. Informasi

Menurut M.Thoha dan Miyanto dalam Jurnal (Yuliana, Zahrudin dan Utari, 2018) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimaan dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendatang. Sedangkan menurut Menurut Agus Mulyanto dalam jurnal (Abdurahman, Safi, dan Abdullah, 2018) Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sedangkan data merupakan sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata.

c. Sistem Informasi

Menurut Laudon dan Jane P. Laudon, bahwa “Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai serangkaian komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan (atau mendapatkan), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi yang mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan di dalam sebuah organisasi.” (Harjoseputro et al., 2020). Sistem informasi juga merupakan sistem yang berisi jaringan Sistem Pengolahan Data (SPD) yang dilengkapi dengan kanal komunikasi yang digunakan dalam sistem organisasi data (Awaludin & Amelia, 2022). Elemen proses dari sistem informasi adalah mengumpulkan data, mengolah data, dan menyebar informasi. Di dalam sistem informasi, data, informasi, atau pengetahuan mengalir dibawa oleh dokumen atau media komunikasi elektronik seperti telepon

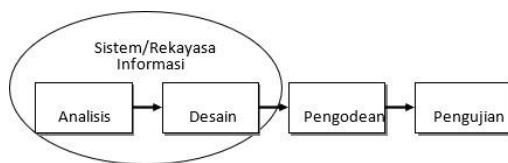
dan jaringan komputer (Abdullah, 2013).

d. Perancangan

Perancangan memiliki banyak definisi karena setiap orang mempunyai definisi yang berbeda-beda, tetapi intinya memiliki maksud dan tujuan yang sama, sejumlah definisi tentunya sangat berguna dalam memandang definisi perancangan secara luas. Menurut Roger S. Pressman (2012), bahwa “Perancangan adalah tempat dimana kita berdiri dengan kaki-kaki kita berada didua dunia-dunia teknologi dan dunia orang-orang dengan kebutuhannya masing-masing dan kita mencoba menyatukannya.”

Metode Waterfall

Menurut Sukamto & Shalahuddin (2018), Model *Waterfall* adalah “model menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, dan pengujian”. Berikut gambar dari model *waterfall* dalam SDLC:



Gambar Ilustrasi Model Waterfall (Sukamto & Shalahuddin, 2018)

Berikut ini adalah tahapan dari model *waterfall* yaitu:

a. Analisis

Melakukan analisis kebutuhan perangkat lunak, fungsi dan proses dari *web* yang dibuat, pengidentifikasian kendala dalam pembuatan *web*, menganalisis keandalan, kelemahan, dan teknologi yang dipakai.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses beberapa tahapan langkah pada rancangan pembuatan program perangkat lunak meliputi struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahapan analisis kebutuhan ke representasi rancangan agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Pada tahap ini, hasil dari desain perangkat lunak yang telah ada didokumentasikan.

c. Pengkodean

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai desain yang telah dibuat pada tahap desain. Atau tahapan penulis membuat program dengan bahasa program seperti php, html, scc dan lain-lain.

d. Pengujian

Tahapan ini penulis melakukan pengujian terhadap program yang telah dibuat untuk mengetahui kekurangan dari program tersebut. Seperti validasi halaman *login*, apakah sesuai dengan harapan. (Handrianto & Sanjaya, 2020).

Konsep Dasar Web

Untuk menunjang penulisan skripsi ini, diambil beberapa bahan referensi yang diperlukan dalam pembangunan e-commerce pada XYZ Motor.

Basis Data

Menurut Hermansyah dalam jurnal (Habisa, Sinaga, & Saputra, 2018), basis data (*database*) sebagai “suatu kumpulan data terhubung (*interrelated*

data) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media”, tanpa suatu kerangkapan data (kalaupun ada maka kerangkapan data tersebut harus seminimal mungkin dan terkontrol (*controlled redundancy*), data disimpan dengan cara-cara tertentu, sehingga mudah untuk digunakan atau ditampilkan kembali, dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal.

MySQL

Menurut Fathansyah dalam jurnal (Natasya & Widjaja, 2018) MySQL merupakan DBMS yang pertama kali mulai dikembangkan tahun 1994 oleh sebuah perusahaan *software* bernama Tcx data consult AB yang dikemudian hari berganti label menjadi MySQL-AB.

Apache Web Server

Web server menurut Warman & Zahni, yang dikutip oleh (Luthfi Muhammad, Data Mahendra, 2018) merupakan suatu entitas atau perangkat lunak pada suatu jaringan yang berfungsi untuk menyediakan objek dari suatu *website* kepada *client*. Secara ringkas, fungsi utama dari *web server* ialah sebagai tempat aplikasi *web* dan sebagai penerima *request* dari *client*. *Apache* menurut Dedoimedo, yang dikutip oleh (Luthfi Muhammad, Data Mahendra, 2018) merupakan sebuah *web server* berbasis UNIX yang dapat digunakan secara bebas. *Apache* mendukung berbagai macam fitur dan banyak diimplementasikan sebagai modul yang dapat diintegrasikan dengan aplikasi lainnya untuk meningkatkan fungsionalitas inti aplikasi tersebut.

PHP

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2017) Hypertext Processor (PHP) adalah bahasa pemrograman

web yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada *server* (*server side HTML embedded scripting*).

HTML

Menurut Sidik dan Husni, (2017) “HTML kependekan dari *Hyperlink Text Markup Language*. Dokumen HTML adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam *browser web surfer*. Dokumen ini umumnya berisi informasi atau *interface* aplikasi di dalam internet”. (Tatang, 2019). Yang bisa dilakukan dengan HTML menurut Fitri Ayu and Nia Permatasari (2018), yaitu:

- Mengatur tampilan dari halaman *web* dan isinya.
- Membuat tabel dalam halaman *web*.
- Mempublikasikan halaman *web* secara *online*.
- Membuat form yang bisa digunakan untuk menangani registrasi dan transaksi via *web*.

Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut VA Ririhena (2019) model ERD berisi komponen-komponen entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta yang ditinjau sehingga dapat diketahui hubungan antara *entity-entity* yang ada dengan atribut-atributnya. Selain itu juga bisa menggambarkan hubungan yang ada dalam pengolahan data, seperti hubungan *many to many*, *one to many*, *one to one*.

Unified Modelling Language (UML)

Menurut (Sulianta, 2017) dalam buku Teknik Perancangan Arsitektur

Sistem Informasi yang dikutip oleh (Fitri Ayu and Nia Permatasari, 2018): “*Unified Modeling language (UML)* merupakan kumpulan diagram-diagram yang sudah memiliki standar untuk membangun perangkat lunak berbasis objek”. *UML* memiliki banyak diagram diantaranya:

1. *Use Case Diagram*
Use Case Diagram merupakan diagram yang harus dibuat pertama kali saat pemodelan perangkat lunak berorientasi objek dilakukan.
2. *Class Diagram*
Class Diagram dibuat setelah diagram use case dibuat terlebih dahulu. Pada diagram ini harus menjelaskan hubungan apa saja yang terjadi antara suatu objek dengan objek lainnya sehingga terbentuklah suatu sistem aplikasi.
3. *Sequence Diagram*
Sequence Diagram adalah diagram yang dibuat untuk mengetahui alur dari interaksi antar objek. Isi dari *Sequence Diagram* harus sama dengan *use case* dan *class diagram*.
4. *Activity Diagram*
Activity Diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana merka berakhir. *Activity Diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.
5. *State Diagram*
State Diagram atau *State Chart Diagram* atau diagram status menunjukkan kondisi yang dapat

dialami atau terjadi pada sebuah objek sehingga setiap objek memiliki sebuah diagram status. Diagram status diadopsi dari penggambaran kondisi mesin status (*state machine*) yang menggambarkan status apa saja yang dialami oleh mesin.

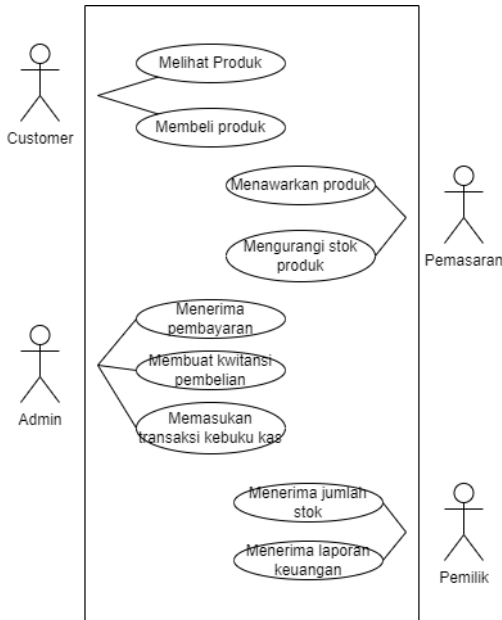
6. *Deployment Diagram*
Apabila kita mengartikan *deployment diagram* secara umum, *deployment diagram* merupakan jenis diagram *Unified Modeling Language (UML)*. Fungsinya untuk menggambarkan, memvisualisasikan, menspesifikasikan serta mendokumentasikan suatu proses yang terjadi dalam sebuah sistem berbasis *Object Oriented Programming (OOP)* yang akan dibangun. Pendapat lain juga mengartikan *deployment diagram* adalah gambaran proses-proses pada sebuah sistem yang berjalan serta menerangkan bagaimana relasi di dalam sistem tersebut.
7. *Component Diagram*
Component Diagram adalah diagram UML yang menampilkan komponen dalam sistem dan hubungan antara mereka. Saat berurusan dengan dokumentasi sistem yang kompleks, *component diagram* dapat membantu memecah sistem menjadi komponen yang lebih kecil.

ANALISA SISTEM BERJALAN

Analisa sistem yang sedang berjalan ini membahas sistem laporan penjualan pada produk yang tersedia dan ditawarkan oleh pihak Toko XYZ Motor pada konsumen. Pada tahap ini pihak admin Toko XYZ Motor akan menawarkan berupa sistem pembayaran total produk yang dibeli kepada konsumen

melalui *server database* yang digunakan dan data penjualan produk secara otomatis.

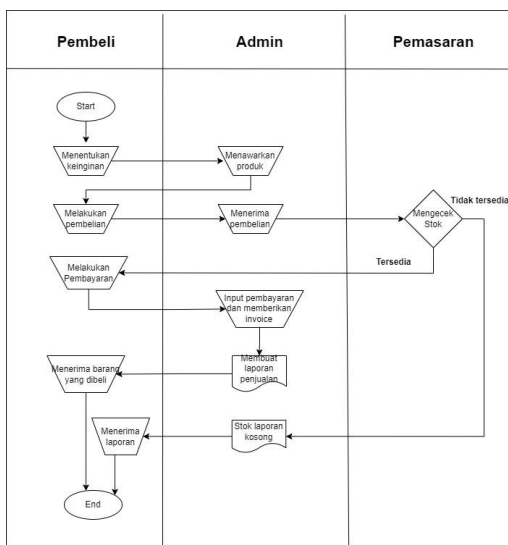
Use Case Sistem Pembelian Barang



Gambar Case Pembelian Barang

Flow Map Pada Sistem Pembelian Barang

Flow Map ini akan menjelaskan aktifitas-aktifitas pelanggan dan penjual dalam proses bisnis yang masih manual agar bisa menjadi acuan untuk gambaran sistem yang bersifat online.



Gambar *Flow Map* Pembelian Barang

Masalah Sistem Berjalan

Masalah-masalah yang perlu diatasi dalam sistem data penjualan Toko XYZ Motor adalah sebagai berikut:

- Pengelolaan data penjualan barang pada XYZ Motor yang sedang berjalan masih bersifat konvensional.
- Belum adanya penerapan sistem informasi penjualan berbasis *web*.

Solusi Penyelesaian Masalah

Berdasarkan masalah diatas yang perlu dihadapi, maka penulis mencoba memberikan penyelesaian masalah tersebut dengan membuat perancangan sistem informasi penjualan pada toko XYZ Motor berbasis *web*.

RANCANGAN SISTEM PROGRAM USULAN

Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem merupakan tahapan pengumpulan data-data yang diperlukan untuk sebagai dasar dari pengembangan sistem informasi. Kegiatan analisis sistem yang dilakukan dengan analisis yang berorientasi pada objek-objek yang diperlukan oleh sistem yang dirancang, bertujuan untuk menitik beratkan kepada fungsionalitas sistem yang berjalan dengan tidak terlalu menitik beratkan kepada alur proses dari sistem.

Tahapan Analisis

Analisis sistem merupakan suatu studi dari sistem yang telah ada dengan bertujuan untuk merancang suatu sistem yang baru atau memperbaiki kekurangan dari sistem yang sudah ada atau telah di buat. Untuk sasaran utama pengguna sistem penjualan ini yaitu admin pada Toko XYZ Motor.

Perancangan Sistem

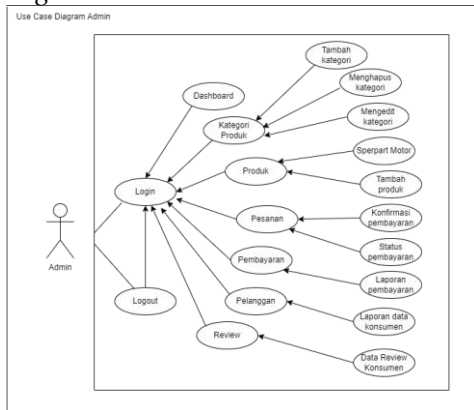
Perancangan sistem adalah tahapan dari sebuah proses kebutuhan-kebutuhan

dari siklus perkembangan sistem baru. Pada tahap ini akan menjelaskan *use case diagram*, *diagram activity*, spesifikasi file, spesifikasi *software* dan *hardware*, rancangan tampilan program dan implementasi sistem yang telah dibuat.

Perancangan Use Case Diagram

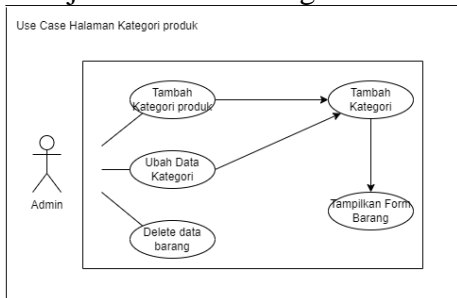
Setelah mengetahui bagaimana kebutuhan sistem, maka dapat dilakukan perancangan sistem dengan perancangan *use case diagram*. Diagram ini akan mendokumentasikan kebutuhan fungsional yang mendeskripsikan interaksi antara sistem dengan aktor untuk mencapai tujuan. Berikut rancangan *use case diagram* sistem usulan penjualan berbasis web pada Toko XYZ Motor.

A. Use Case Diagram Halaman Login Admin



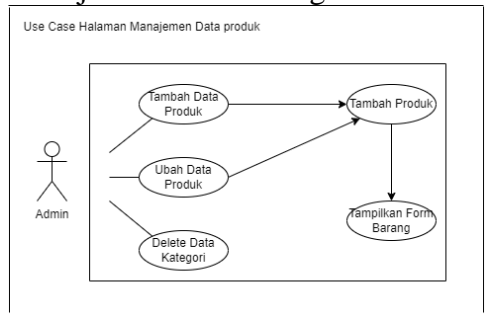
Gambar Use Case Diagram Admin

B. Use Case Diagram Halaman Manajemen Data Barang



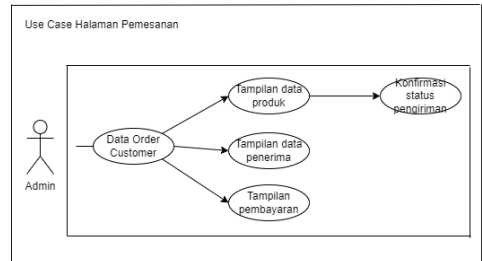
Gambar Use Case Diagram Halaman Manajemen Kategori Produk

C. Use Case Diagram Halaman Manajemen Data Barang.



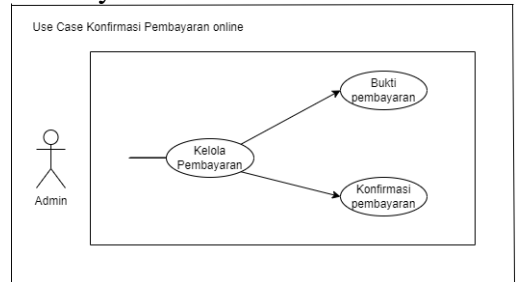
Gambar Use Case Diagram Halaman Manajemen Data Produk

D. Use Case Diagram manajemen Pemesanan



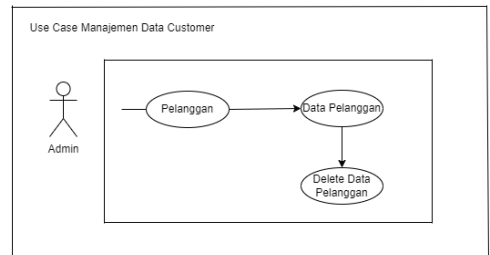
Gambar Use Case Diagram Halaman Manajemen Pemesanan

E. Use Case Diagram Konfirmasi Pembayaran Online



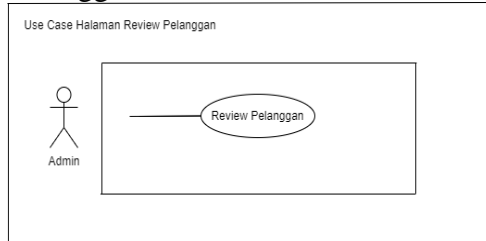
Gambar Use Case Diagram Halaman Konfirmasi Pembayaran Online

F. Use Case Diagram Manajemen Data Customer



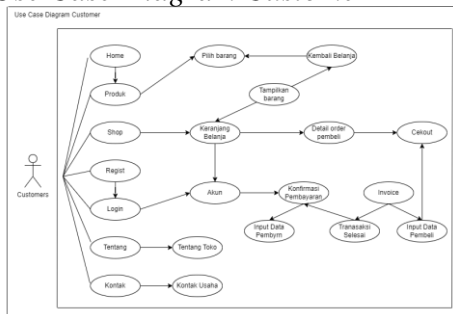
Gambar Use Case Diagram Halaman Manajemen Data Customers

G. Use Case Diagram Review Pelanggan



Gambar Use Case Diagram Halaman Review Pelanggan

H. Use Case Diagram Customer



Gambar Use Case Diagram Halaman Customer

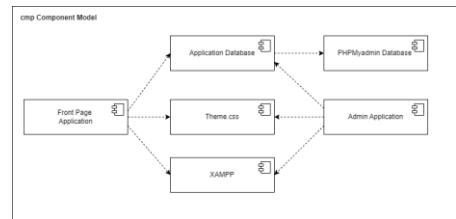
Software Architecture

Software architecture disini menggambarkan class diagram, sequence diagram, component diagram dan deployment diagram dikarenakan pemrograman yang dipakai adalah Objek Oriented Programming (OOP). Berikut adalah komponen yang digunakan:

a. Componen Diagram

Berikut ini adalah gambar component diagram dari sistem penjualan online pada toko XYZ Motor. Component diagram yang ada pada e-commerce toko XYZ Motor ini menggambarkan software pada suatu sistem yang merupakan struktur dan hubungan antar komponen perangkat lunak termasuk ketergantungan (dependency) didalamnya. Komponen ini diimplementasikan meskipun pada system yang kecil berupa interface yang merupakan kumpulan layanan

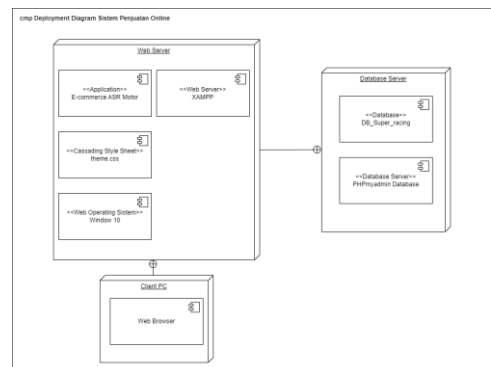
yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.



Gambar Componen Diagram Sistem Penjualan Online

b. Deployment Diagram

Deployment Diagram disini menggambarkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi e-commerce XYZ Motor yang berfokus pada struktur sistem perangkat lunak yang berguna untuk menunjukkan distribusi fisik dari sistem software antara platform hardware dan lingkungan eksekusi.



Gambar Deploement Diagram Sistem Penjualan Online

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dibahas pada bab-bab sebelumnya pada skripsi: "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko XYZ Motor Berbasis Web", dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dengan adanya perancangan sistem informasi penjualan ini proses penjualan dapat menjadi lebih mudah

- dan hasilnya akurat mengenai data penjualan.
- b. Untuk mengoptimalkan penjualan pada Toko XYZ Motor yaitu dengan cara menerapkan sistem informasi penjualan yang dapat digunakan di perusahaan manapun karena web yang dirancang memiliki sistem yang kompleks dan tetap memiliki sistem keamanan berupa data login yang hanya diketahui oleh pihak admin pada Toko XYZ Motor dengan tampilan data penjualan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achyani, Y. E., Saumi, S. (2019). *Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Manajemen Buku Perpustakaan Berbasis Web*. Jurnal SAINTEKOM, 9(1), 83. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v9i1.84>
- Askar, Mashud & Herman. (2020). *Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web Pada Toko Sinar Harapan Makasar*. STMIK AKBA <http://journal.stekom.ac.id/index.php/kompak>
- Eva Lestari, Agus Nugroho, Despita Meisak. (2023). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Kue JP Bakery And Cake*. <http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jakakom>
- Fajar Annas S, Maulana Bayu, Firman Yudianto & Teguh Herlambang. (2022). *Sistem Informasi Penjualan Pewangi Pakaian berbasis Website di Toko Parfum Rika Utami Bangil*. <http://doi.org/10.33395/remik.v6i3.11559>
- Firman Yudianto, Mutia Annisa Firdaus, Fajar annas S., Teguh Herlambang. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Online Galeri Nada Berbasis Website*. <http://doi.org/10.33395/remik.v6i3.11586>
- Fitri Ayu and Nia Permatasari. (2018). *Perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian*. Jurnal Infra Tech, 2(2), 12–26. <http://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/download/33/25>
- Fitri Shinta Dewi, Hendro Poerbo & Meme Susilowati. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Distro MD Shoes Berbasis Website* <https://jurnal.machung.ac.id/index.php/kurawal>
- Gani, A. G. (2022). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Toko XYZ*. JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma 9 (1), 11-22. <https://doi.org/10.35968/jsi.v9i1.838>
- Gani A. G., Dewi, P. F., Sugiharto, A. (2023). *Sistem Informasi Point Of Sales Berbasis Wwb Pada Dapur Caringin Tilu Bandung*. JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma 10 (2), 11-22. <https://doi.org/10.35968/jsi.v10i2.1072>

- Handrianto, Y., Budi, S. (2020). *Model Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Outlet Berbasis Web*. Jurnal Inovasi Informatika Universitas Pradita, 5.
- Hermawan, R., Fauzi, A. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Kasir Penjualan Barang Berbasis Website Metode Spiral*. Jurnal SIFO Mikroskil, 22, 101-114.
- Awaludin, M., & Amelia, L. V. (2022). Penerapan Structural Equation Modeling (Sem) Dengan Lisrel Terhadap Perbedaan Tarif Penerbangan Pada Penumpang Domestik Di Bandara Halim Perdanakusuma. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 9(1). <https://doi.org/10.35968/jsi.v9i1.855>
- Putu Yoga I, Komang Kurniawan W, Putu Gede S. C. N, Gede Surya M., I Dewa Kadek L. D. (2022). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Dan Piutang Berbasis Website Pada Toko Inti Alam*. Information system and Emerging Technology Journal
- Sudaryono, Efana Rahwanto. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis web Pada PT Inter Aneka Plasindo*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Wiwin. (2022). *Pengaruh Perkembangan E-Commerce Terhadap Pendapatan Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah Dikecamatan Panjang Di Tinjau Dalam Persepektif ekonomi Islam*. Ripsitory.radenintan.ac.id

