

## Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada CV. Cahaya Baru Jakarta

Muhamad Farhan<sup>1</sup>, Popon Handayani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[muhamadfarhan5510@gmail.com](mailto:muhamadfarhan5510@gmail.com)

Email Penulis Korespondensi: <sup>1</sup>[Popon.pph@nusamandiri.ac.id](mailto:Popon.pph@nusamandiri.ac.id)

**Abstrak**– Dalam era globalisasi sekarang ini informasi melaju sangat cepat. Adapun komputer yang merupakan peralatan yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Saat ini mencapai kemajuan baik didalam pembuatan *hardware* maupun *software*. CV. Cahaya Baru yaitu perusahaan yang bergerak pada produksi pakaian seperti menjual kaos, jaket, dan kemeja. Dalam proses pemasaran dan penjualannya saat ini masih manual yang dimana kurang luas cakupan dalam pemasarannya serta sulitnya memperoleh informasi mengenai produk pakaian. Untuk mencapai hasil yang maksimal dan memenuhi kepuasan pelanggan atau customer, maka diperlukan sebuah layanan penjualan produk pakaian melalui internet yang bisa disebut dengan istilah *e-commerce*. *E-commerce* merupakan transaksi dalam bentuk pertukaran bisnis atau perdagangan barang dan jasa melalui jaringan internet. Metode yang digunakan dalam perancangan sistem informasi penjualan pakaian berbasis *web* pada CV. Cahaya Baru adalah metode *waterfall*, dalam proses pembuatan sistem ini dimulai dengan menganalisa sistem yang telah ada pada CV. Cahaya Baru, analisa sistem berjalannya, kemudian dibuatkan UML, ERD (*Entity Relationship Diagram*) *class diagram* sampai pembuatan *sequence diagram*. Dilanjutkan dengan mendesain *prototype*. Dengan adanya perancangan sistem berbasis *web* ini yang akan terkoneksi dengan *database*, tentunya akan sangat mempermudah pengelolaan data produk yang dijual dan memberikan solusi yang terbaik dalam hal pemasaran dan penjualan pakaian, karena setiap informasi yang diberikan kepada pelanggan menjadi lebih cepat dan akurat.

**Kata Kunci:** *E-commerce*, Perancangan Sistem Informasi, Penjualan Pakaian

**Abstract**– In today's era of globalization, information is advancing very fast. The computer is a piece of equipment created to facilitate human work. Currently achieving progress in both hardware and software manufacturing. CV. Cahaya Baru is a company engaged in the production of clothing such as selling t-shirts, jackets, and shirts. In the current marketing and sales process is still manual, which lacks broad scope in marketing and the difficulty of obtaining information about clothing products. To achieve maximum results and meet customer satisfaction, a service for selling clothing products via the internet is needed which can be called *e-commerce*. *E-commerce* is a transaction in the form of business exchange or trade of goods and services through the internet network. The method used in designing a web-based clothing sales information system on CV. New Light is a waterfall method, in the process of making this system begins by analyzing the existing system on the CV. New Light, analysis of the running system, then made UML, ERD (*Entity Relationship Diagram*) *class diagram* to make *sequence diagrams*. Followed by designing a *prototype*. With the design of this web-based system that will be connected to the database, of course, it will greatly facilitate the management of product data sold and provide the best solution in terms of marketing and clothing sales, because every information provided to customers becomes faster and more accurate.

**Keywords:** *E-commerce*, Information System Design, Clothing Sales

### 1. PENDAHULUAN

Suatu kegiatan pekerjaan membutuhkan kecepatan saat teknologi berkembang. Aspek yang sangat penting adalah waktu. Oleh karena itu, komputer saat ini dianggap sebagai alat elektronik yang memiliki kemampuan untuk mengolah data dengan cepat, akurat, dan tepat. Penggunaan komputer menjadi sangat penting untuk menghemat waktu dan menangani berbagai masalah.

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi, bisa menyebarkan informasi dengan cepat, akurat dan tepat. Hal tersebut tentunya sangat mendukung proses pengendalian, perencanaan dan pengambilan pada keputusan terutama yang berkaitan pada pengembangan bisnis perusahaan. Dalam menyediakan informasi tersebut diperlukan suatu proses komputerisasi yang dapat mengatur seluruh aktivitas perusahaan, yang sering disebut dengan sistem informasi [1].

CV. Cahaya Baru yaitu perusahaan yang bergerak di bidang produksi untuk pakaian jadi baik remaja ataupun dewasa, seperti kaos, jaket, dan kemeja baik untuk laki-laki maupun perempuan. Untuk proses pemasaran dan melakukan order saat ini masih mengandalkan metode konvensional. Untuk mendapatkan suatu informasi produk yang ditawarkan dan melakukan order, calon pelanggan harus mengunjungi atau menghubungi melalui telepon. Di era ini di mana teknologi internet telah dimanfaatkan oleh banyak pelanggan untuk berbagai jenis transaksi sehingga CV. Cahaya Baru perlu memiliki sebuah situs web sebagai alat pendukung dalam kegiatan pemasaran dan penjualan produk pakaian yang mereka tawarkan. Selanjutnya untuk rekap laporan juga dilakukan dengan menggunakan manual membutuhkan waktu yang cukup lama karena butuh mencocokkan data terlebih dahulu dan juga dapat mengakibatkan kesalahan yang terjadi dalam pembuatan laporan. Pada *trend* sekarang ini penjualan melalui online yang disebut dengan *e-commerce*.

Yang dimana *e-commerce* telah menyediakan berbagai kemudahan, seperti melakukan pemasaran dan transaksi pembelian.

*E-commerce* adalah konsep perdagangan elektronik yang melibatkan penjualan dan pembelian barang, jasa, serta informasi kepada konsumen (B2C - Business to Customer). Selain menjual produk fisik, platform *e-commerce* juga menyediakan layanan jasa dan informasi yang memenuhi berbagai kebutuhan pelanggan. Selain itu, proses transaksi melalui toko online sangat sederhana dan dapat membantu pelanggan menghemat waktu. Dampak teknologi ini telah dirasakan dengan cepat di berbagai jenis usaha, termasuk restoran, toko elektronik, dan toko pakaian. Seiring berjalannya waktu, *e-commerce* terus berkembang pesat [2].

Penggunaan layanan web berbasis online telah mengubah seluruh fungsi bisnis dan menjadikan seluruh aktivitas bisnis, termasuk jual beli produk dan pertukaran informasi, menjadi proses yang berlangsung secara elektronik melalui komputer [3].

Teknologi tidak hanya memberikan kemampuan kepada perusahaan dan juga pelaku industri yang bersaing dalam memperoleh pendapatan, tetapi juga memungkinkan pengolahan data serta informasi yang lebih cepat, akurat, dan juga efisien melalui teknologi *website*. Hal ini pada gilirannya, meningkatkan produktivitas tenaga kerja dan mengurangi waktu serta biaya. Dengan manajemen yang efektif, suatu perusahaan memiliki potensi untuk mencapai kesuksesan. Sebaliknya, jika manajemen tidak terjaga dengan baik atau bahkan mengalami masalah, perusahaan tersebut akan menghadapi kesulitan dalam mencapai pertumbuhan yang signifikan [4].

Dengan adanya sistem penjualan *online* ini pada CV. Cahaya Baru dapat memanfaatkannya sebagai sarana untuk mempromosikan ke masyarakat luas serta produk-produk yang dimilikinya. Sistem ini juga dapat membantu mempercepat proses dalam menyelesaikan pekerjaannya. Selanjutnya juga dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pembelian barang yang ditawarkan melalui *website* sehingga mudah dengan diakses dimana saja.

a. Sistem

Sistem yaitu struktur terorganisir dari aktivitas yang saling terkait dan rangkaian prosedur yang saling terhubung [5].

b. Informasi

Yaitu sebuah hasil pengolahan data yang dapat ditempatkan dalam konteks yang memiliki makna, setelah melalui serangkaian proses sehingga dapat memberikan manfaat bagi penggunanya [6].

c. Sistem Informasi

Sistem informasi ialah kumpulan atau gabungan elemen untuk saling bekerja bersama-sama dalam mengolah, menyimpan, serta menyebarkan informasi yang diperlukan guna mendukung proses pengambilan keputusan [7].

d. Unified Model Language (UML)

Yaitu suatu bahasa pada pemodelan dan komunikasi digunakan dalam menspesifikasi, menggambarkan, membuat, dan mengarsipkan artefak (bagian dari informasi dapat dihasilkan pada pembuatan perangkat lunak, seperti deskripsi, model atau perangkat lunak) pada sebuah sistem [8]. Pada umumnya digunakan pada industri untuk menjelaskan suatu kebutuhan, melakukan analisis, serta merancang sebuah sistem. Menjelaskan jenis pada UML, yaitu :

1. *Use Case Diagram*

Yaitu diagram menunjukkan peran pengguna dan bagaimana peran tersebut berinteraksi dengan sistem. Selain itu, diagram ini dapat memvisualisasikan interaksi pengguna dengan sistem serta mengilustrasikan spesifikasi kasus penggunaan.

2. *Activity Diagram*

Yaitu penggambaran suatu alur kerja serta pada aktivitas suatu sistem, dengan proses suatu bisnis, serta menu yang terjadi pada perangkat lunak.

e. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Yaitu representasi pada grafis dengan model data yang mengandung detail informasi. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pengembangan sistem dengan membantu memenuhi kebutuhan sistem analisis. ERD dapat dianggap sebagai diagram yang terdiri pada himpunan dengan entitas serta juga relasi yang dilengkapi pada atribut-atribut, membentuk gambaran grafis yang mendukung pengembangan sistem secara lebih mudah [9].

f. Website

Merupakan kumpulan pada halaman website atau digital yang di dalamnya terdapat sebuah domain internet dan berisi seperti berupa animasi, teks, gambar, suara dan video yang dibuat dengan tujuan spesifik, saling terhubung, dan situs web ini dapat diakses melalui halaman depan dengan menggunakan browser dan URL pada website. Akses ke Situs web ini memerlukan koneksi internet dan dapat digunakan oleh individu, organisasi, atau perusahaan [10].

g. PHP

Yaitu bahasa pemrograman skrip server-side dirancang pada pengembangan web. Sebagai hasilnya, PHP dapat juga berfungsi sebagai bahasa pemrograman yang umum digunakan. PHP dikenal sebagai bahasa pemrograman server-side yaitu karena kode-kode PHP dieksekusi di sisi server komputer [11].

h. MySQL

Yaitu implementasi pada sebuah sistem (RDBMS) tersebut yang tersedia gratis pada lisensi GPL (General Public License). Para pengguna juga diberikan kebebasan untuk menggunakan MySQL, hal ini juga ada batasan bahwa perangkat lunak ini tidak boleh digunakan sebagai dasar untuk produk komersial turunan. MySQL memungkinkan pengoperasian pada basis data, khususnya dalam pemilihan atau seleksi serta pemasukan data, dengan cara otomatis dan mudah [12].

i. Xampp

Yaitu sebuah perangkat lunak yang berfungsi sebagai server web lokal. Server web lokal ini merujuk pada localhost dari komputer yang menjalankan server web serta sistem basis data. Perangkat lunak ini umumnya digunakan untuk menguji aplikasi web melalui localhost. Aplikasi web yang sedang dikembangkan, baik secara native, menggunakan kerangka kerja (framework), maupun CMS dapat diuji dengan menggunakan XAMPP [13].

j. Bootstrap

Yaitu sebuah *framework front-end* yang sangat efektif dan dapat mengubah tampilan situs web agar sesuai dengan perangkat mobile seperti ponsel dan smartphone, guna mempercepat dan menyederhanakan pengembangan situs web. Setelah itu, Bootstrap dengan dapat menyediakan seperti CSS, JavaScript, dan HTML dengan siap pakai dan mudah dikembangkan. *Bootstrap* juga adalah suatu framework yang dapat digunakan untuk merancang situs web responsif, yang berarti pada tampilan situs yang akan dibuat menggunakan *Bootstrap* akan menyesuaikan ukuran layar browser tersebut yang digunakan, seperti pada tablet, dekstop, ataupun perangkat mobile [14].

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Model Pengembangan Sistem

Dalam mengembangkan perangkat lunak, metode yang diterapkan untuk model waterfall adalah pendekatan yang dilakukan secara terstruktur. Metode ini digunakan untuk mengembangkan proses sistem. Analisis kebutuhan sistem dan kebutuhan pengguna adalah langkah pertama dalam proses ini. Tahap perencanaan, yang mencakup perancangan sistem dan basis data, diikuti oleh tahap pembuatan kode, sebelum tahap pengujian dan pemeliharaan sistem [15]. Penjelasan model *waterfall* adalah sebagai berikut:

a. Analisa Kebutuhan Software

Sebelumnya, sistem yang digunakan berupa nota yaitu sebagai bentuk data untuk pembelian atau pembayaran. Interface yang dibutuhkan dalam menentukan solusi pada perangkat lunak (*Software*) dalam proses komputerisasi pada sistem seperti tampilan pada tampilan produk untuk menampilkan produk yang dijual dan *user* dapat berbelanja secara *online*, halaman *home*, halaman profil, halaman cara pembelian, halaman kategori, halaman produk, dan keranjang belanja.

b. Desain

Setelah menyelesaikan tahap analisis kebutuhan perangkat lunak, selanjutnya melakukan analisis sistem yang memberikan gambaran yang jelas apa yang harus dikerjakan.

c. Code Generation

Pada fase ini, yang menentukan pada bahasa pemrograman dalam pembuatan sistem penjualan pakaian online, yaitu menggunakan *software* bahasa pemrograman *PHP*, *Visual Studio Code*. Program yang dibuat bersifat terstruktur.

d. Testing

Pada tahap ini pengujian program dilaksanakan setelah penyelesaian proses penulisan program, yang mencakup pengujian terhadap setiap variabel maupun keseluruhan program. Tujuannya adalah memastikan bahwa program berjalan dengan benar dan dapat digunakan sesuai kebutuhan yang diinginkan, termasuk menjalankan fungsi transaksi dan web hosting. Metode pengujian yaitu menggunakan *blackbox testing* yang fokus pada fungsionalitas perangkat lunak tanpa memeriksa struktur internal program. Dengan demikian, pembuatan program harus memenuhi semua persyaratan fungsional yang diperlukan. Pengujian dengan *blackbox testing* digunakan selama tahap akhir pengujian.

e. Support

Fase dukungan untuk sistem yang telah dikembangkan dan diimplementasikan melibatkan proses perawatan sistem, termasuk pemeliharaan berkala dari sistem tersebut. Lingkup dari fase ini mencakup pemeliharaan rutin sistem serta penanganan perbaikan apabila sistem mengalami kendala operasional akibat dari permasalahan teknis maupun non-teknis tersebut yang tidak terdeteksi selama proses pengembangan sistem. Proses pemeliharaan juga mencakup upaya pada pengembangan sistem yang ada untuk mengantisipasi perkembangan atau perubahan dalam sistem terkait. Keterlibatan teknisi khusus seperti IT Support menjadi kunci dalam fase pemeliharaan ini. Pemeriksaan berkala, audit, dan umpan balik dari pengguna merupakan sumber informasi penting untuk menjalankan perawatan. Pemeliharaan sistem dianggap sebagai cara optimal untuk menjaga

efisiensi dari sistem yang sudah ada. Perusahaan akan melakukan pemeriksaan sistem pada awal dan akhir bulan, serta melaksanakan kegiatan backup data.

## 2.2 Teknik Pengumpulan Data

Penulis menerapkan cara untuk mengumpulkan data tertentu untuk proses yang terjadi yaitu :

- a. Observasi  
Observasi ini dilakukan dengan melakukan riset di CV. Cahaya Baru tersebut untuk mendapatkan informasi yang benar dan akurat. Disini penulis juga melakukan pengamatan dalam proses penjualan dan pemesanan barang.
- b. Wawancara  
Penulis melakukan wawancara dengan pemilik CV. Cahaya Baru untuk mendapatkan informasi dan data yang terkait pada operasi perusahaan tersebut, termasuk dalam proses penjualan dan pengelolaan pemesanan pakaian terhadap *order* yang diperoleh secara langsung pada tempat lokasi pengamatan.
- c. Studi Pustaka  
Metode untuk pengumpulan data ini mengharuskan penulis untuk meneliti atau melakukan riset dan juga mempelajari informasi dari sumber seperti buku , jurnal , serta referensi yang tersedia di internet.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem baru yang diusulkan dalam hal ini adalah sistem yang dibuat untuk membantu mempercepat sebagai sarana untuk mempromosikan ke masyarakat luas serta produk-produk yang dimilikinya. Sistem ini juga dapat membantu mempercepat proses dalam menyelesaikan pekerjaannya, sehingga sistem baru yang diharapkan tersebut dapat mengatasi permasalahan yang ada.

### 3.1 Analisis Kebutuhan Software

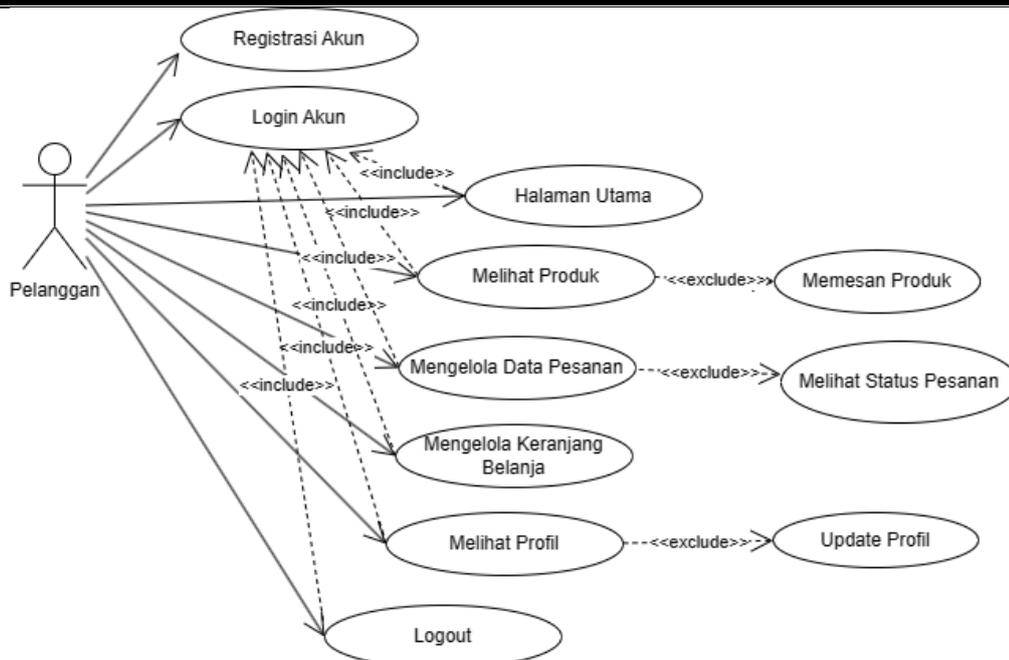
Sistem pada penjualan melalui online dapat menjalankan transaksi antara penjual dan juga pembeli tanpa perlu pertemuan tatap muka langsung. Pelanggan melakukan pemesanan melalui perangkat dengan melalui internet. Berikut adalah spesifikasi dari kebutuhan sistem pemesanan:

- a. Halaman Pelanggan :
  1. Pelanggan bisa melakukan registrasi.
  2. Pelanggan dapat melakukan login akun.
  3. Pelanggan bisa melihat produk yang dibeli.
  4. Pelanggan dapat melihat profil.
  5. Pelanggan bisa melengkapi profil.
  6. Pelanggan dapat melihat cara pemesan.
  7. Pelanggan bisa memesan produk.
  8. Pelanggan bisa melihat status pemesanan.
  9. Pelanggan bisa melihat status pengiriman.
  10. Pelanggan dapat melakukan logout.
- b. Halaman Admin :
  1. Admin bisa mengelola data pelanggan.
  2. Admin bisa mengelola untuk data pada persediaan produk.
  3. Admin bisa mengelola untuk data pembelian produk.
  4. Admin bisa mengelola untuk data pada pemesanan produk dan penjualan produk.
  5. Admin bisa mengelola data pada pembayaran.
  6. Admin bisa mengelola untuk Laporan Pemesanan.
  7. Admin bisa mengelola untuk Laporan Penjualan.

#### A. Pemodelan *Use Case Diagram*

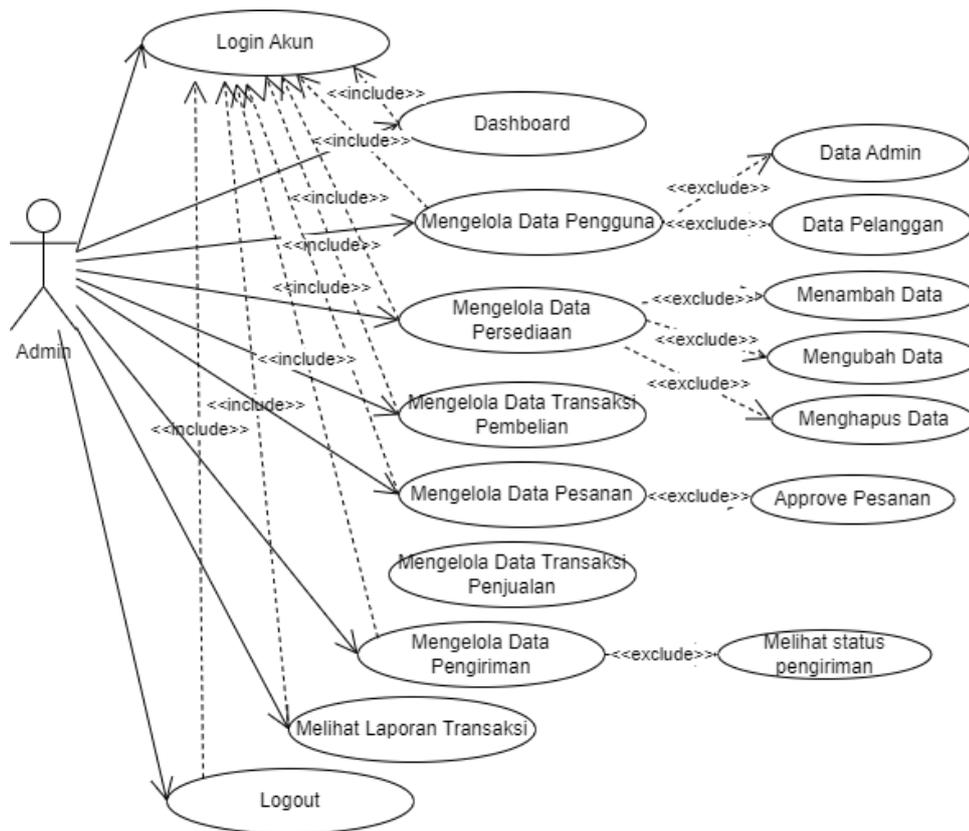
Use case dengan menjelaskan interaksi pada sebuah sistem, dan deskripsi bagaimana dengan sistem yang digunakan.

1. *Use Case Diagram* Pelanggan



Gambar 1. Use Case Diagram Pelanggan

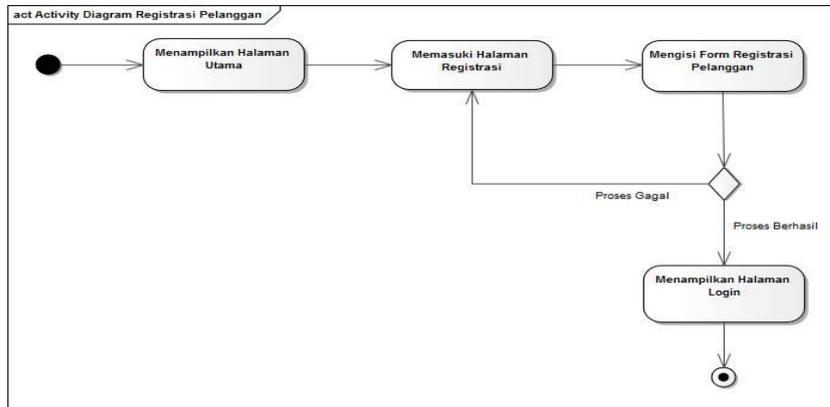
2. Use Case Diagram Admin



Gambar 2. Use Case Diagram Admin

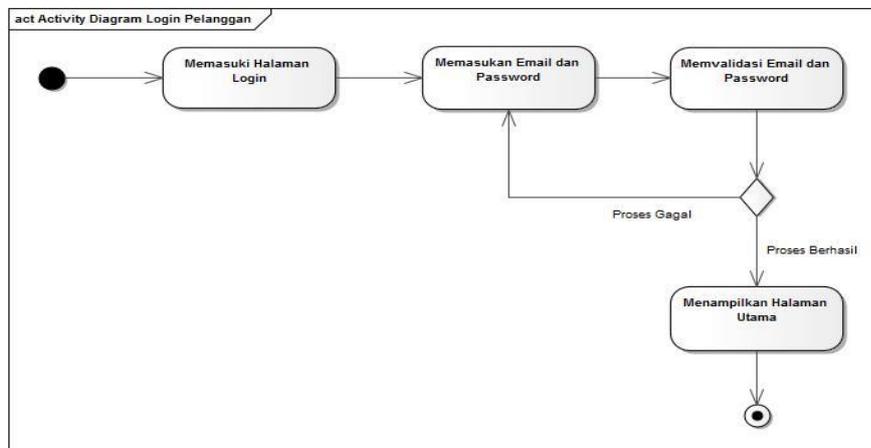
B. Pemodelan Activity Diagram

1. Activity Diagram Halaman Registrasi Pelanggan



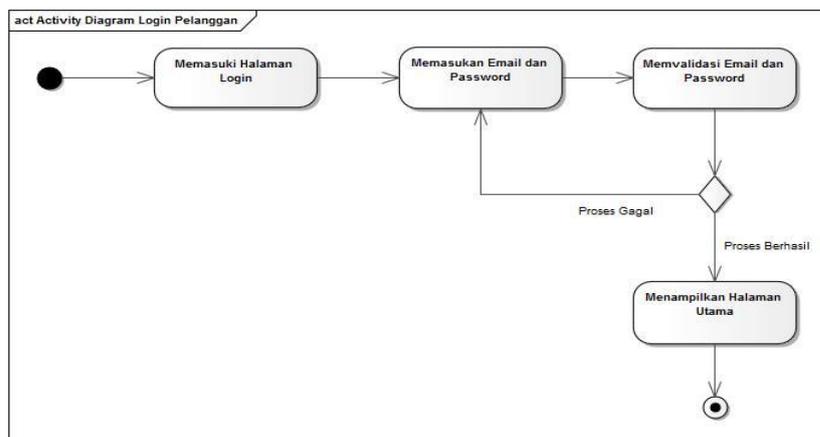
Gambar 3. Activity Diagram Halaman Registrasi Pelanggan

2. Activity Diagram Halaman Login Pelanggan



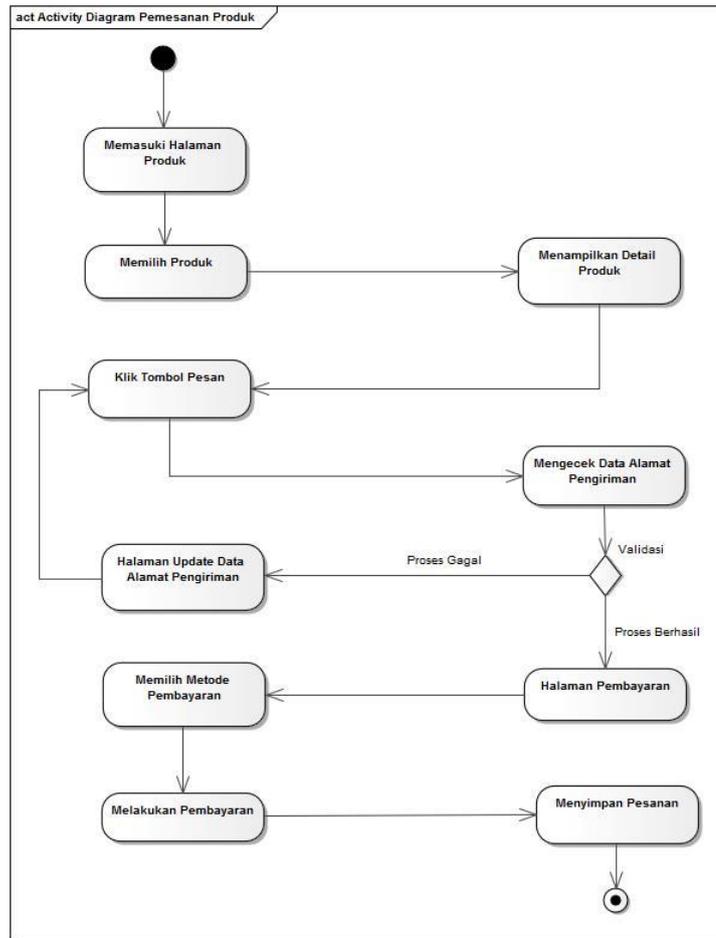
Gambar 4. Activity Diagram Halaman Login Pelanggan

3. Activity Diagram Halaman Update Profil



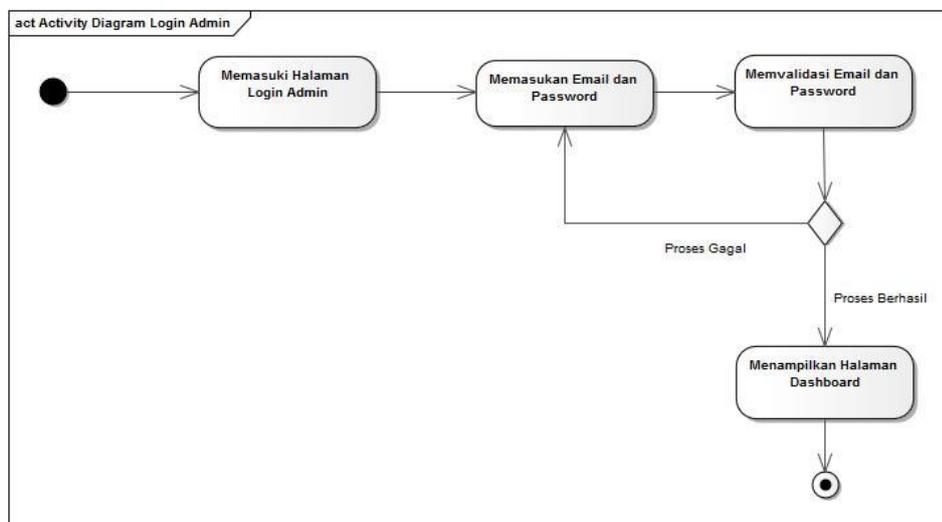
Gambar 5. Activity Diagram Halaman Update Profil

4. Activity Diagram Halaman Pemesanan Produk



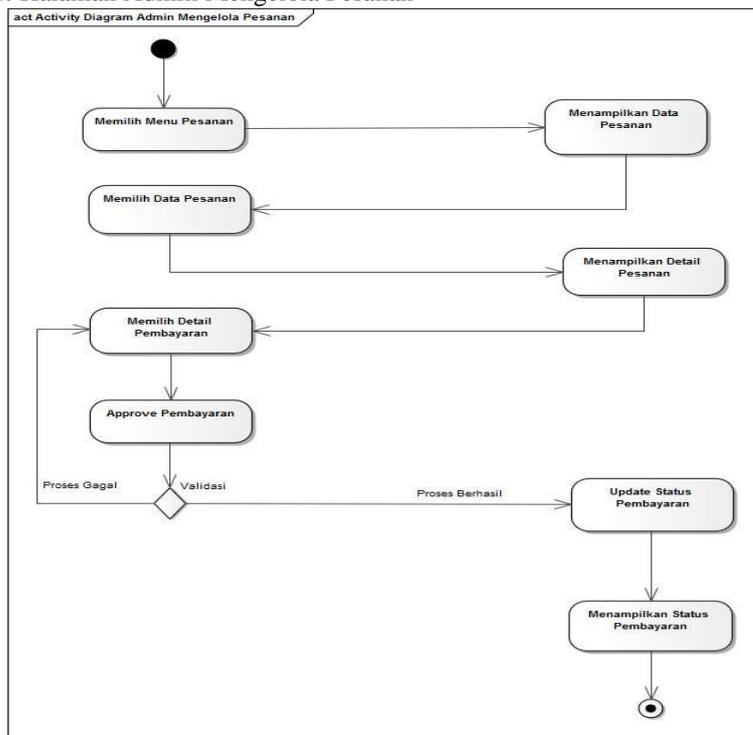
Gambar 6. Activity Diagram Halaman Pemesanan Produk

5. Activity Diagram Halaman Login Admin



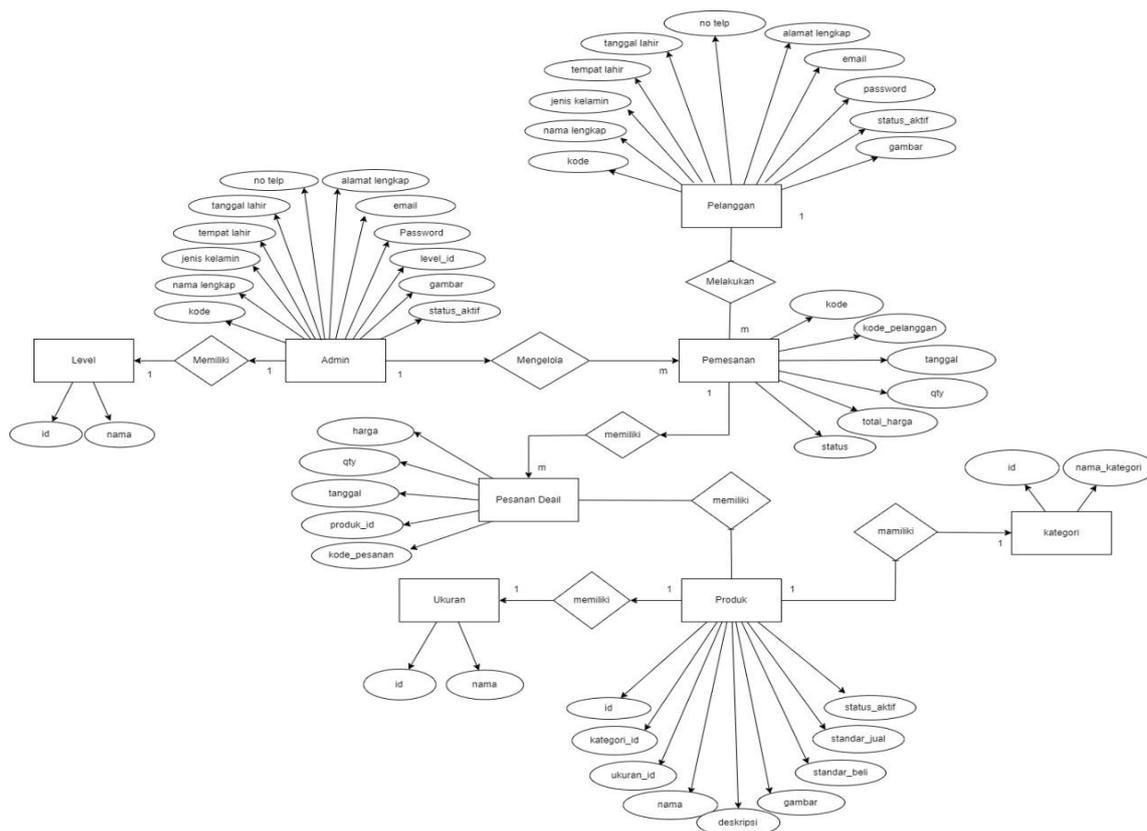
Gambar 7. Activity Diagram Halaman Login Admin

6. Activity Diagram Halaman Admin Mengelola Pesanan



Gambar 8. Activity Diagram Halaman Admin Mengelola Pesanan

C. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 9. Entity Relationship Diagram (ERD)

### 3.2 Implementasi

#### 1. Tampilan Registrasi Pelanggan



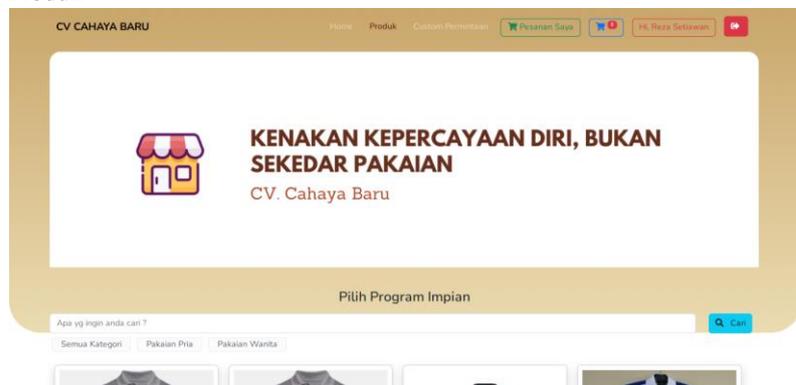
**Gambar 10.** Tampilan Registrasi Pelanggan

#### 2. Tampilan Login Pelanggan



**Gambar 11.** Tampilan Login Pelanggan

#### 3. Tampilan Halaman Produk



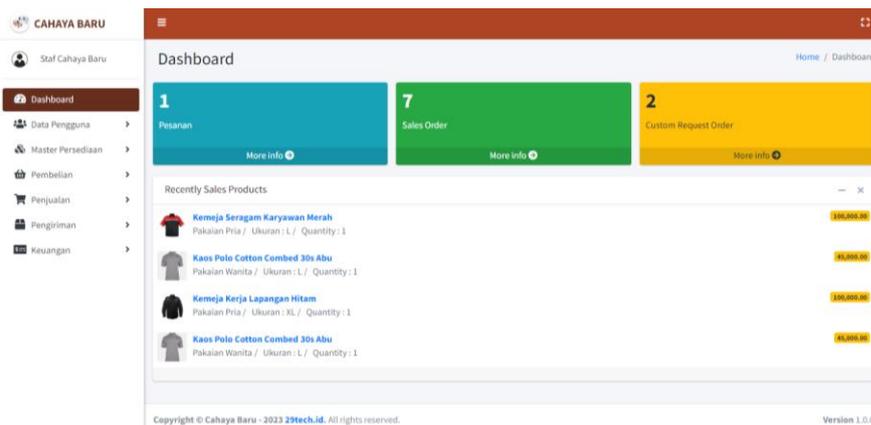
**Gambar 12.** Tampilan Halaman Produk

#### 4. Tampilan Halaman Login Admin



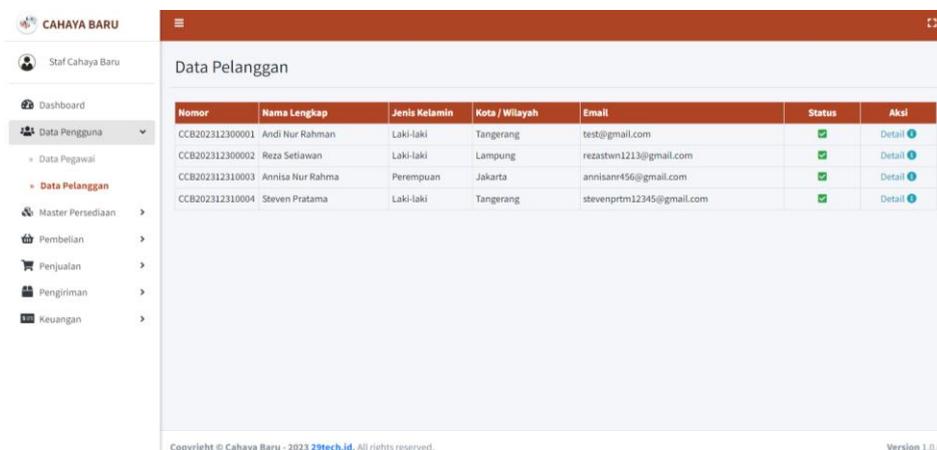
Gambar 13. Tampilan Halaman Login Admin

5. Tampilan Halaman Dashboard Admin



Gambar 14. Tampilan Halaman Dashboard Admin

6. Tampilan Halaman Admin Mengelola Data Pelanggan



Gambar 15. Tampilan Halaman Admin Mengelola Data Pelanggan

7. Tampilan Halaman Admin Mengelola Persediaan Produk

#	Nama Produk	Kategori	Merek	Satuan	Ukuran	Standar Beli	Standar Jual	Aksi
1	Jaket Varsity Biru	Pakaian Pria	Delight	Pcs	L	Rp 80.000,00	Rp 120.000,00	[Edit] [Hapus]
2	Kaos Polo Cotton Combed 30s Merah Maroon	Pakaian Wanita	Light	Pcs	L	Rp 25.000,00	Rp 45.000,00	[Edit] [Hapus]
3	Jaket Bomber Taslan	Pakaian Pria	Newlight	Pcs	L	Rp 80.000,00	Rp 120.000,00	[Edit] [Hapus]
4	Kemeja Kerja Lapangan Hijau	Pakaian Wanita	Newlight	Pcs	L	Rp 50.000,00	Rp 100.000,00	[Edit] [Hapus]
5	Kaos Polos Cotton Combed 30s Biru Dongker	Pakaian Pria	Light	Pcs	L	Rp 25.000,00	Rp 45.000,00	[Edit] [Hapus]
6	Kemeja Kerja Lapangan Hitam	Pakaian Pria	Newlight	Pcs	XL	Rp 50.000,00	Rp 100.000,00	[Edit] [Hapus]
7	Kaos Polo Cotton Combed 30s Hitam	Pakaian Pria	Light	Pcs	XL	Rp 25.000,00	Rp 45.000,00	[Edit] [Hapus]
8	Hoodie Polos Fleece Hitam	Pakaian Pria	Delight	Pcs	XL	Rp 80.000,00	Rp 100.000,00	[Edit] [Hapus]
9	Kemeja Seragam Karyawan Putih Biru	Pakaian Pria	Newlight	Pcs	L	Rp 50.000,00	Rp 100.000,00	[Edit] [Hapus]
10	Kemeja Seragam Karyawan Merah	Pakaian Pria	Newlight	Pcs	L	Rp 50.000,00	Rp 100.000,00	[Edit] [Hapus]
11	Kaos Polo Cotton Combed 30s Abu	Pakaian Pria	Light	Pcs	L	Rp 25.000,00	Rp 45.000,00	[Edit] [Hapus]
12	Kaos Polo Cotton Combed 30s Abu	Pakaian Wanita	Light	Pcs	L	Rp 25.000,00	Rp 45.000,00	[Edit] [Hapus]

Gambar 16. Tampilan Halaman Admin Mengelola Persediaan Produk

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem informasi penjualan pakaian berbasis web ini dapat membantu dari proses untuk menawarkan produk dan untuk pelanggan juga mudah dalam melakukan pembelian pakaian dengan secara online. Lalu admin juga dapat dengan lebih mudah mengelola transaksi, membuat laporan, dan mempercepat proses pendataan yang diperlukan. Dan pada perancangan sistem informasi penjualan pakaian ini juga dapat memudahkan informasi terkait penjelasan dan rincian pada produk yang ditawarkan secara online. Dengan menerapkan sistem ini, dapat memperluas cakupan bisnisnya secara online, memberikan aksesibilitas yang lebih baik bagi pelanggan, serta menyesuaikan strategi pemasaran dengan lebih baik. Lalu hasil Web *e-commerce* CV. Cahaya baru terbukti efektif dapat meningkatkan jual beli produk dan Pelanggan mendapatkan informasi yang terupdate dalam Web *e-commerce* CV. Cahaya baru.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrohmanirrohim, Dengan mengucap puji syukur kepada Allah SWT skripsi ini kupersembahkan untuk Kedua Orangtuaku tercinta yang telah membesarkan aku dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, memberi yang terbaik dan juga Dosen pembimbing ibu Popon Handayani, M.Kom, yang dengan sabar dalam membimbing dan baik dalam menyampaikan saran dan masukan serta semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

## REFERENCES

- [1] Yeti Kule *et al.*, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Daging Sapi Berbasis Web Pada Ud. Sakinah," *J. Syst. Comput. Eng.*, vol. 3, no. 1, pp. 246–256, 2022, [Online]. Available: <http://journal.unpacti.ac.id/index.php/JSCE/article/view/360/210>
- [2] L. Irawan, D. Arisandi, and M. Sitorus, "Perancangan Program Aplikasi E-commerce Produk Pakaian Yang Pada Man's Fashion," *J. Sist. Inf. DAN Tek. Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 285–289, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.caturasaki.ac.id/index.php/simtek/article/view/209/225>
- [3] N. Ahlina Febriyati and M. Y. Arnol, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Pada Batik Widi Nugraha Ngawi," *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 3, no. 3, pp. 153–158, 2020, doi: 10.33387/jiko.v3i3.2270.
- [4] A. Khair, V. Rosalina, and Sutarti, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Dengan Penerapan Customer Relationship Management Berbasis Web," *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 60–85, 2021, doi: 10.30656/prosisko.v8i2.3856.
- [5] L. Ahmad and Munawir, *Sistem Informasi Manajemen*. Banda Aceh: Lembaga Kita, 2018. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?id=Jr2XDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbv\\_vpt\\_read#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=Jr2XDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbv_vpt_read#v=onepage&q&f=false)
- [6] F. Soufitri, *Konsep Sistem Informasi*. Padang: PT Inovasi Pratama Internasional, 2023. [Online]. Available: <https://ipinternasional.com/wp-content/uploads/2013/06/Fithrie-Soufitri-Buku-Ajar-Konsep-Sistem-Informasi.pdf>
- [7] M. Fairuzabadi *et al.*, *Sistem Informasi Pengantar Komprehensif*. Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2023. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Sistem\\_Informasi\\_Pengantar\\_Komprehensif/2q7FEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Sistem_Informasi_Pengantar_Komprehensif/2q7FEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1)
- [8] R. Destriana *et al.*, *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase "Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah."* Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2021. [Online]. Available:

- [https://www.google.co.id/books/edition/Diagram\\_UML\\_Dalam\\_Membuat\\_Aplikasi\\_Andro/vmtYEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Diagram_UML_Dalam_Membuat_Aplikasi_Andro/vmtYEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1)
- [9] F. Indriyani *et al.*, *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019. [Online]. Available: <https://repository.bsi.ac.id/repo/files/309530/download/ANALISA-PERANCANGAN-SISTEM-INFORMASI.pdf>
- [10] A. O. Sari, A. Abdilah, and Sunarti, *Web Programming*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019. [Online]. Available: <https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/312193/BOOK-web-programming.pdf>
- [11] R. Habibi, F. B. Putra, and I. F. Putri, *Aplikasi kehadiran dosen menggunakan PHP OOP*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Aplikasi\\_kehadiran\\_dosen\\_menggunakan\\_PHP/soH1DwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Aplikasi_kehadiran_dosen_menggunakan_PHP/soH1DwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1)
- [12] M. Y. H. Setyawan and D. A. Pratiwi, *Membuat Sistem Informasi Gadai Online Menggunakan Codeigniter Serta Kelola Proses Pemberitahuannya*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Membuat\\_Sistem\\_Informasi\\_Gadai\\_Online\\_Me/66jzDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Membuat_Sistem_Informasi_Gadai_Online_Me/66jzDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)
- [13] D. Remawati and H. Wijayanto, *Buku Ajar WEB JSP DENGAN DATABASE MYSQL*. Semarang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro Semarang, 2021. [Online]. Available: [https://eprints.sinus.ac.id/784/1/Buku\\_Ajar\\_Web\\_JSP\\_dengan\\_database\\_MySQL.pdf](https://eprints.sinus.ac.id/784/1/Buku_Ajar_Web_JSP_dengan_database_MySQL.pdf)
- [14] M. Huda, *Boostrap 4 : Belajar Crud Menggunakan Php Dan Mysql*. Malang: AE Publishing, 2020. [Online]. Available: [http://eprints.universitaspuptrabangsa.ac.id/id/eprint/725/1/Buku\\_Belajar\\_CRUD\\_Menggunakan\\_PHP\\_&\\_MySQL.pdf](http://eprints.universitaspuptrabangsa.ac.id/id/eprint/725/1/Buku_Belajar_CRUD_Menggunakan_PHP_&_MySQL.pdf)
- [15] M. H. Afif *et al.*, "Perancangan Sistem Informasi Air Mineral CV . Tirta Sasmita Berbasis WEB," *J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 353–360, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/1504/1469>