

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko AraSnack Berbasis Website

¹Ririn Restu Aria, ²Helina Apriyani, ³Dini Setyorini

^{1,2,3}Universitas Bina Sarana Informatika
Jakarta, Indonesia

¹ririn.rra@bsi.ac.id, ²helina.hld@bsi.ac.id, ³dini.die@bsi.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diajukan : 12/07/2026

Diterima : 31/07/2026

Dipublikasi : 01/08/2026

ABSTRAK

Toko AraSnack memiliki tantangan dengan proses operasional yang saat ini sedang dilakukan berkaitan dengan proses pencatatan stok, pencatatan penjualan dan proses pemasaran yang terbatas sehingga dapat berpotensi menimbulkan kerugian yang diakibatkan pencatatan manual yang rawan terhadap kesalahan dan jangkauan *customer* yang hanya berada di lingkungan sekitarnya sehingga jumlah penjualan yang tidak signifikan. Berdasarkan observasi yang dilakukan maka penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi penjualan berbasis website untuk membantu proses pengolahan data terstruktur dan terpusat. Metode pengembangan sistem penjualan ini menggunakan metode SDLC Waterfall yang terdiri dari tahapan yaitu *system engineering*, analisa, design, kode, pengujian dan pemeliharaan. Untuk bisa menjelaskan dan menggambarkan tentang pembuatan sistem secara terkomputerisasi dalam pembuatan sistem penjualan pada toko AraSnack maka penulis menggunakan diagram UML dalam menggambarkan keterhubungan objek yang ada di sistem tersebut. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing* untuk memastikan bahwa semua fitur yang terdapat dalam program berfungsi sesuai kebutuhan. Hasil penelitian ini menghasilkan sistem penjualan berbasis website sehingga diharapkan mampu dan mempermudah proses interaksi penjualan yang dilakukan antara toko dengan *customer*, sistem penjualan berpotensi memperluas pemasaran dan mendukung mengurangi potensi kesalahan dalam proses administrasi. Dengan adanya sistem ini diharapkan toko AraSnack dapat meningkatkan kinerja operasional sekaligus mampu bersaing dengan kompetitor lainnya.

Kata Kunci: *Black box testing*, Sistem Informasi Penjualan, UML, *Waterfall*, *Website*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pada dunia usaha mikro dan menengah. Salah satu perubahan paling mencolok adalah pergeseran sistem penjualan dari metode manual menjadi digital. Teknologi memungkinkan transaksi dilakukan secara lebih cepat, efisien, dan tidak terbatas oleh lokasi maupun waktu. Penjual dapat memasarkan produknya secara luas, sedangkan *customer* dapat dengan mudah menemukan dan membeli produk hanya melalui perangkat digital. E-commerce digunakan bagi *customer* untuk dapat membeli barang yang diinginkan dengan online dan dapat dilakukan dimana saja (Agus et al., 2024).

Dalam menjalankan kegiatan penjualan, AraSnack masih menghadapi berbagai kendala karena pencatatan dan penjualan produk yang dilakukan masih secara manual sehingga masih belum ada media atau teknologi yang saling terintegrasi sehingga mengakibatkan keterlambatan yang berarti dalam proses bisnis yang dilakukan seperti pengolahan data transaksi yang masih dilakukan dengan nota yang dilakukan secara manual sehingga dapat menimbulkan masalah

ketika nota hilang atau rusak. Selain itu pencarian informasi mengenai data stok produk yang lama serta pencatatan yang dilakukan masih menggunakan buku sehingga data stok bisa berbeda antara catatan pada buku dengan stok fisik yang ada di toko sehingga terjadi kesalahan stok serta pembuatan laporan penjualan yang membutuhkan waktu lama karena harus mengecek terlebih dahulu dari catatan penjualan yang telah dilakukan sehingga membuat pelayanan toko dan menjadi kurang cepat dan pemilik toko akan kesulitan dalam memantau transaksi secara cepat dan akurat. Saat ini juga masih ada keterbatasan dalam pemasaran yang dilakukan karena hanya mampu menjangkau *customer* yang berada di sekitar toko saja.

Penelitian ini mengusulkan pengembangan platform *e-commerce* yang dirancang untuk memfasilitasi penjualan produk secara daring dengan pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan pendekatan *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model Waterfall karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur dan untuk memastikan fungsi berjalan sesuai kebutuhan pengguna maka sistem akan diuji dengan menggunakan *blackbox testing*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis website yang diharapkan mampu mempercepat proses penjualan, meminimalkan kesalahan pencatatan, meningkatkan keamanan penyimpanan data, serta mempermudah proses pencarian informasi dan penyusunan laporan penjualan

II. STUDI LITERATUR

Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan, peneliti harus menelaah, mengupas dan memberikan beberapa penelitian terdahulu.

Tabel 1. Studi Literatur

No.	Peneliti	Judul	Hasil
1.	(Mulyati et al., 2023)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Pakaian	Hasil penelitian berupa sistem informasi penjualan berbasis website pada toko pakaian agar dapat mempromosikan pakaian yang dijual secara luas sehingga mempermudah konsumen dalam melakukan pembelian tanpa harus datang langsung ke toko dan perancangan sistem ini akan menggunakan model proses <i>Waterfall</i> , kemudian dalam visualisasi pemodelannya memakai use case diagram dan activity diagram
2.	(Adriamal et al., 2024)	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Swarna Mart	Hasil penelitian berupa sistem informasi penjualan, meliputi beberapa proses yang bertujuan untuk mempermudah penjualan produk, pencatatan transaksi penjualan, pencarian barang serta pembuatan laporan dan menggunakan pemodelan sistem menggunakan UML dengan perancangan sebatas prototype.
3.	(Wahyuni et al., 2024)	Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Website Pada Toko Andalan Tani	Hasil penelitian berupa sistem informasi penjualan online dalam bentuk website untuk Toko Andalan Tani menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.

Penelitian sebelumnya memberikan bahwa sistem berbasis website sudah membantu dalam melakukan digitalisasi transaksi, merapikan data dan memberikan kemudahan kepada customer untuk melakukan pemesanan produk. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada objek studi di toko AraSnack, pemanfaatan *Unified Modeling Language* (UML)

sebagai alat pemodelan sistem, serta implementasi sistem menggunakan framework Laravel dan mengintegrasikannya dengan Rest Api Midtran.

.Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan serangkaian prosedur-prosedur formal dimana data dikumpulkan dan diproses menjadi informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian didalam organisasi (Sitorus & Sakban, 2021).

Penjualan

Penjualan adalah proses dimana penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaat baik bagi penjual maupun pembeli yang berkelanjutan dan menguntungkan kedua belah pihak (Nuryamin et al., 2024). Penjualan merupakan kegiatan jual beli yang dijalankan oleh penjual dan pembeli atau beberapa pihak yang terkait dengan alat pembayaran yang sah dengan tujuan untuk mendatangkan keuntungan dari produk atau jasa yang dijual (Selay et al., 2023). Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan dalam tukar menukar barang atau jasa antara kedua pihak atau lebih dengan menggunakan alat pembayaran yang sah untuk memperoleh keuntungan dari produk yang ditawarkan (Amri & Irawan, 2026).

E-Commerce

E-Commerce merupakan seluruh kegiatan transaksi yang dilakukan secara online antara penjual dan konsumen dengan menggunakan jaringan internet (Azhari & Kustanto, 2024). Komponen dalam sistem informasi E-Commerce terdiri dari antarmuka pengguna, pengolahan data, keamanan transaksi dan teknologi rekomendasi menggunakan kecerdasan buatan (Situmorang, 2025)

Blackbox Testing

Metode *blackbox testing* digunakan untuk memastikan bahwa sistem informasi atau perangkat lunak atau aplikasi beroperasi sesuai dengan fungsionalitas tanpa harus mengetahui detail internal dari sistem tersebut (Zen et al., 2024). *Blackbox testing* merupakan salah satu pengujian perangkat lunak yang berfokus pada evaluasi fungsionalitas sistem berdasarkan kesesuaian antara data masukan dan keluaran tanpa memperhatikan struktur internal program (Raihani, 2026)

WaterFall

Metode Waterfall merupakan kerangka kerja terstruktur secara linier yang tahapan akan dilakukan secara berurutan, mulai dari perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan (Rahayu et al., 2024). Kelebihan metode Waterfall ini sederhana dan mudah dimengerti karena tahapan diberikan dengan jelas dan terstruktur (Ramadhan et al., 2023)

Unified Modeling Language (UML)

UML digunakan dalam memvisualisasikan struktur dan perilaku dari sistem yang diusulkan dengan menggunakan diagram – diagram tertentu yang membantu dalam memahami alur kerja, interaksi pengguna dan hubungan yang ada antar objek dalam sistem (Halawa & Kurniawan, 2025).

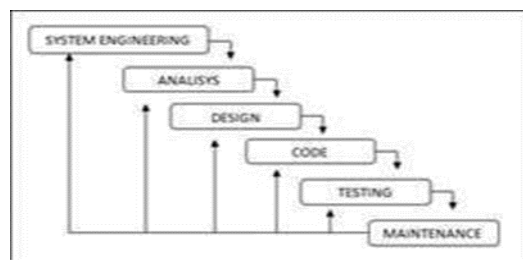
1. *Usecase* diagram adalah gambaran dari fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem yang menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem. Aktor dalam usecase diagram merupakan gambaran entitas manusia atau sebuah sistem yang melakukan pekerjaan dalam sistem tersebut (Ramdany et al., 2024).
2. *Activity* diagram digubakan untuk menggambarkan *workflow* proses bisnis dan urutan aktivitas dalam proses sehingga pembuatan *activity* diagram dapat membantu seluruh proses (Siking et al., 2023).
3. *Sequence* diagram digunakan untuk mempresentasikan interaksi yang terjadi antara objek dalam sistem atau interkasi pengguna dengan sistem (Rafi et al., 2024)

Dalam pengembangan sistem yang akan dilakukan agar dapat memberikan gambaran secara jelas dari setiap aktivitas atau rancangan yang akan dibuat maka penelitian ini akan menggunakan

usecase diagram memvisualisasikan sistem penjualan toko AraSnack dengan dua peran utama yaitu *customer* dan *admin*, *activity* diagram akan menggambarkan proses penjualan yang dilakukan dan *sequence* diagram menunjukkan interaksi antara pengguna, sistem dan basis data yang digunakan dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Berdasarkan tiga diagram tersebut mampu membantu pengembangan dan mendukung pengambilan keputusan dengan cepat dan tepat.

III. METODE

Dalam pengembangan sistem yang dilakukan pada AraSnack yang digunakan adalah metode waterfall karena metode tersebut metode yang sederhana dan sesuai untuk diaplikasikan dengan spesifikasi yang tidak berubah – ubah. Dalam menerapkan metode waterfall terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan (Ladjamuddin et al., 2024)



Gambar 1. Metode Waterfall

a. *System Engineering*

Merupakan bagian utama dari sistem dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang terlibat dalam pengembangan sistem ini dengan memahami terlebih dahulu kebutuhan sistem yang telah dilakukan secara manual dengan sistem usulan yang akan dirancang nanti.

b. *Analysis*

Pada tahap ini penulis melakukan penelitian dan pengamatan langsung di toko AraSnack yang dilakukan dari tanggal 1 April – 30 April untuk mendapatkan data yang dibutuhkan guna memahami sistem informasi yang dibutuhkan dalam proses penjualan yang dilakukan dengan bertanya langsung dengan pemilik toko.

c. *Design*

Pada tahap perancangan, dilakukan menggunakan *Unified Modeling Language*(UML) sebagai alat bantu pemodelan. Perancangan ini meliputi pembuatan *usecase* diagram, *activity* diagram, dan *sequence* diagram untuk menggambarkan alur sistem secara menyeluruh. Selain itu, dilakukan juga perancangan basis data untuk menentukan struktur tabel dan relasi antar data.

d. *Code*

Setelah tahap desain selesai dikerjakan, maka harus diubah ke dalam bentuk yang dapat dipahami oleh komputer yaitu bentuk Bahasa pemrograman melalui tahap menggunakan laravel dan MySQL

e. *Testing*

Pengujian merupakan tahapan yang penting, pada tahap ini dilakukan uji coba pada program yang telah dibuat. Apabila menemukan *error* maka coding harus diperbaiki. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *blackbox* untuk melakukan pengujian sehingga bisa memastikan bahwa semua fungsi yang ada dalam program sudah sesuai dengan kebutuhan sistem.

f. *Maintenance*

Maintenance atau pemeliharaan suatu program diperlukan salah satunya yaitu pengembangan program. Pengembangan diperlukan saat ada perubahan data atau sistem informasi maka program dilakukan perubahan atau penambahan sesuai permintaan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada sistem informasi penjualan toko AraSnack berbasis website ini, Sistem ini dirancang untuk membantu dalam proses penjualan produk, pengelolaan data transaksi penjualan, serta pembuatan laporan penjualan yang lebih terstruktur dan efisien. Dalam penelitian yang dilakukan terdapat 2 kebutuhan yang akan diterapkan yaitu kebutuhan fungsional sistem dan kebutuhan non fungsional sistem.

A. Kebutuhan fungsional sistem

Pengguna sistem dibagi menjadi dua peran utama, yaitu admin dan *customer*.

1. Admin

- Admin dapat melakukan login
- Admin dapat mengelola data user dan customer
- Admin dapat mengelola data produk
- Admin dapat mengelola kategori atau jenis produk
- Admin dapat mengelola data pesanan
- Admin dapat mencetak laporan user, produk, pesanan

2. Customer

- Customer dapat melakukan login
- Customer dapat melihat detail produk
- Customer dapat memesan produk
- Customer dapat mengakses keranjang
- Customer dapat mengelola profil akun customer
- Customer dapat melihat history pemesanan
- Customer dapat melihat invoice pemesanan
- Customer dapat melakukan pembayaran

B. Kebutuhan Non Fungsional Sistem

Kebutuhan non fungsional sistem mendefinisikan *properties* dan *constraints* dari sistem. Kebutuhan non fungsional sistem dapat menjadi lebih kritis dari fungsional sistem, dimana jika tidak terpenuhi maka sistem tidak dapat digunakan. Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal tersebut berikut:

1. Usability

- Mudah digunakan oleh pengunjung, *customer* dan admin dalam mengakses.
- Informasi yang ditampilkan selalu diupdate oleh admin, sehingga mampu menampilkan informasi yang terkini.

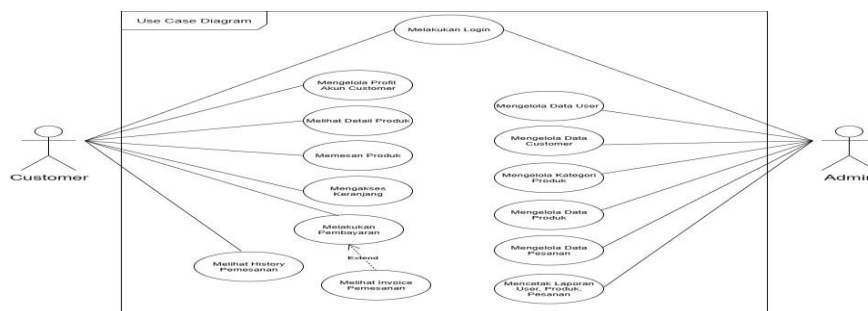
2. Functionality

- Mempermudah akses informasi berdasarkan kata kunci (keyword)
- Sistem mudah diakses oleh pengguna
- Sistem dapat diakses dalam 24 jam sehari

3. Security

- Informasi pelanggan bersifat privasi dan tidak ditampilkan ke *public* (umum)
- Setiap admin dan *customer* diberi Username dan Password

C. Usecase Diagram



Sumber : (Hasil Penelitian, 2026)

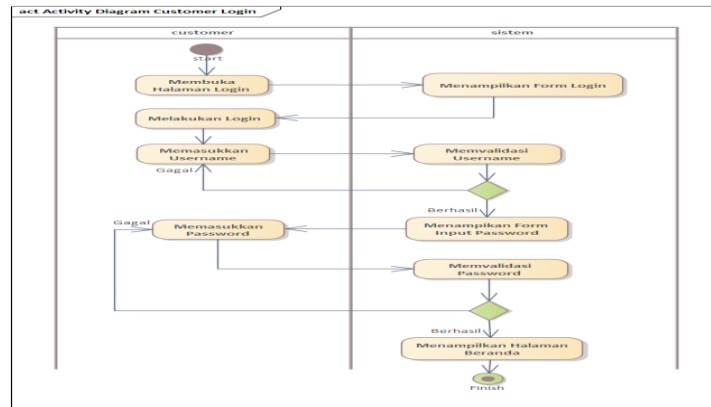
Gambar 2. Usecase Diagram Sistem Penjualan toko AraSnack

Usecase diagram digunakan untuk mengetahui interaksi yang dilakukan aktor dalam sistem yang dirancang. Dalam sistem ini terdapat dua aktor yaitu admin dan *customer*.

D. Activity Diagram

Dalam menggambarkan bagaimana aktivitas dapat dilakukan dalam sistem penjualan yang dilakukan maka pembuatan *activity* diagram akan lebih mudah memberikan pemahaman dari setiap proses yang ada dalam proses bisnis.

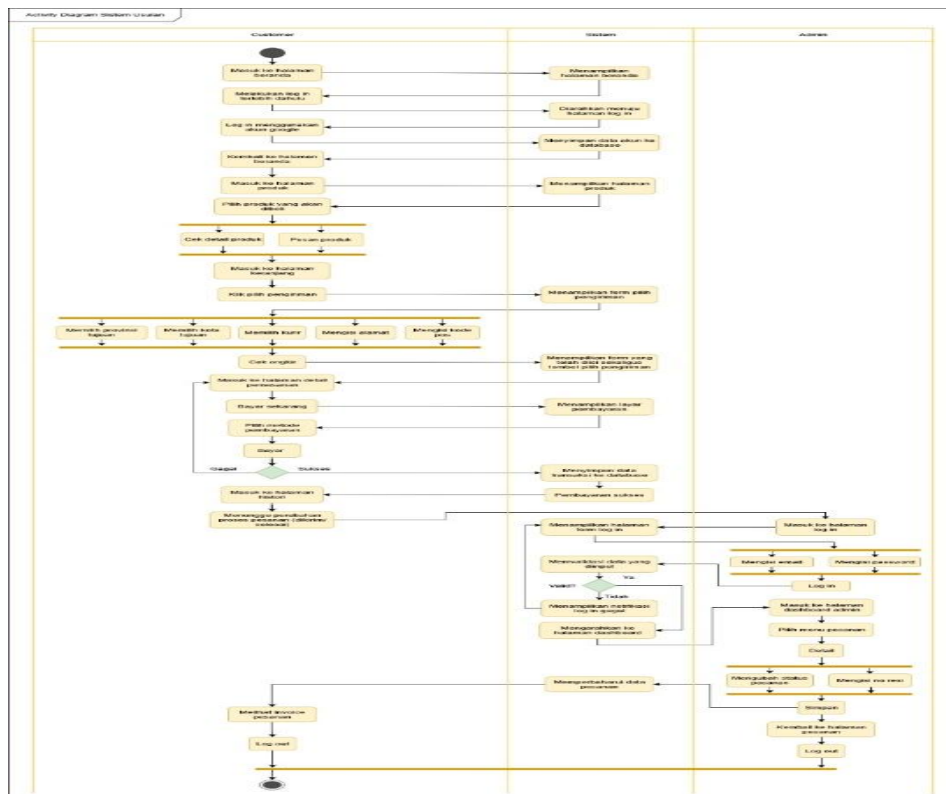
1. Activity diagram login



Sumber : (Hasil penelitian, 2026)

Gambar 3. Activity Diagram login

2. Activity diagram sistem penjualan toko AraSnack

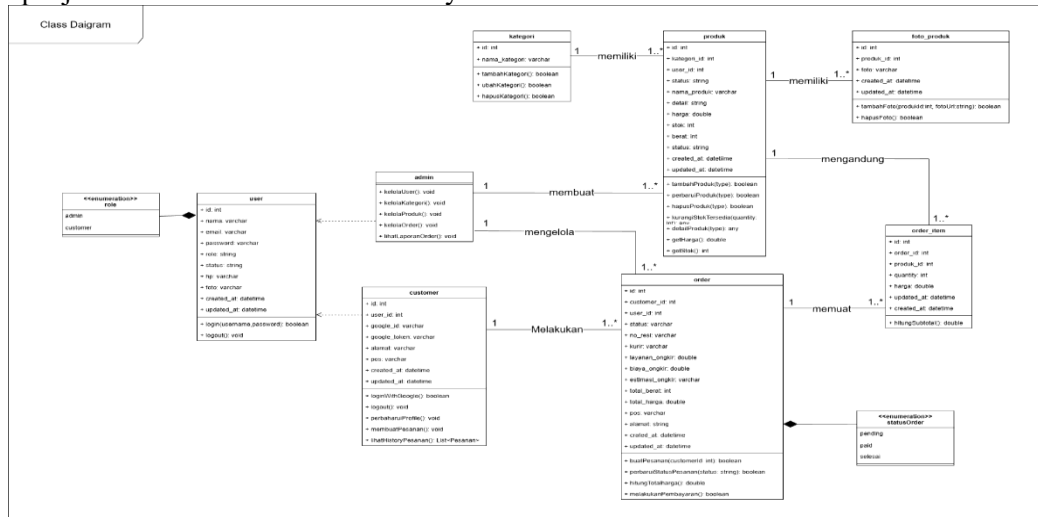


Sumber : (Hasil penelitian, 2026)

Gambar 4. Activity Diagram Sistem Penjualan toko AraSnack

E. Class Diagram

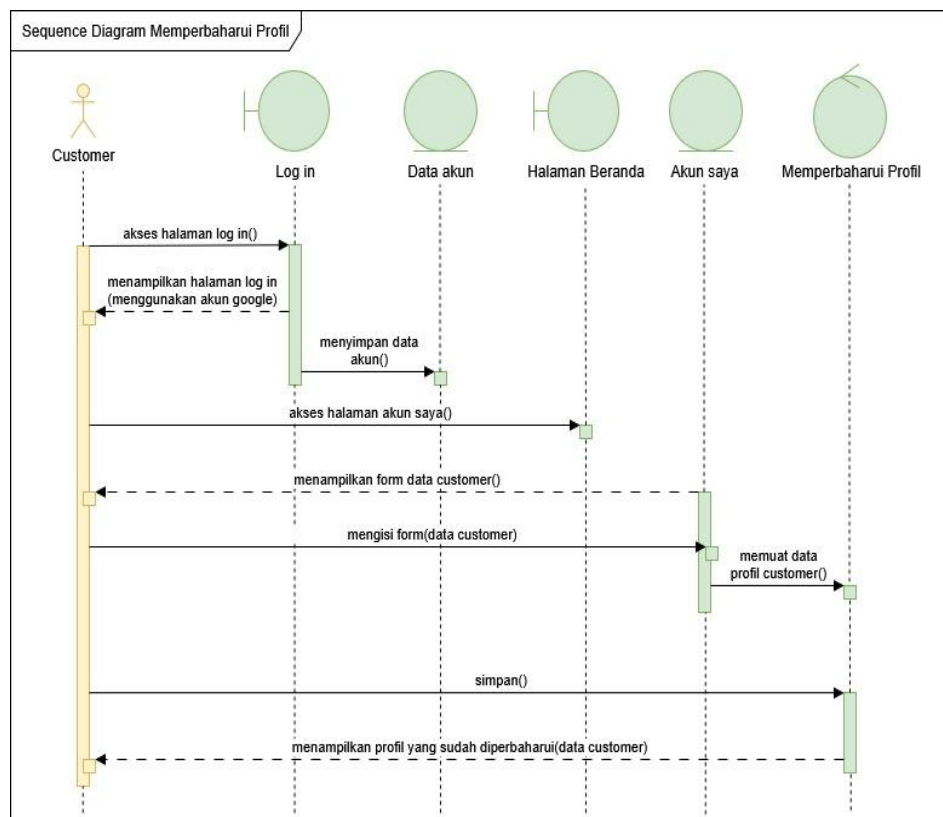
Class Diagram merepresentasikan struktur statis sistem, menunjukkan kelas-kelas dalam sistem, atributnya, metode-metodenya, dan hubungan antar kelas. Diagram ini penting untuk perancangan basis data dan struktur kode program. Untuk mendukung fungsionalitas yang telah diidentifikasi, dirancang sebuah *class diagram* yang menunjukkan class - class utama dalam sistem penjualan beserta atribut dan relasinya.



Sumber : (Hasil penelitian, 2026)

Gambar 5. Class diagram sistem penjualan toko AraSnack

F. Sequence Diagram

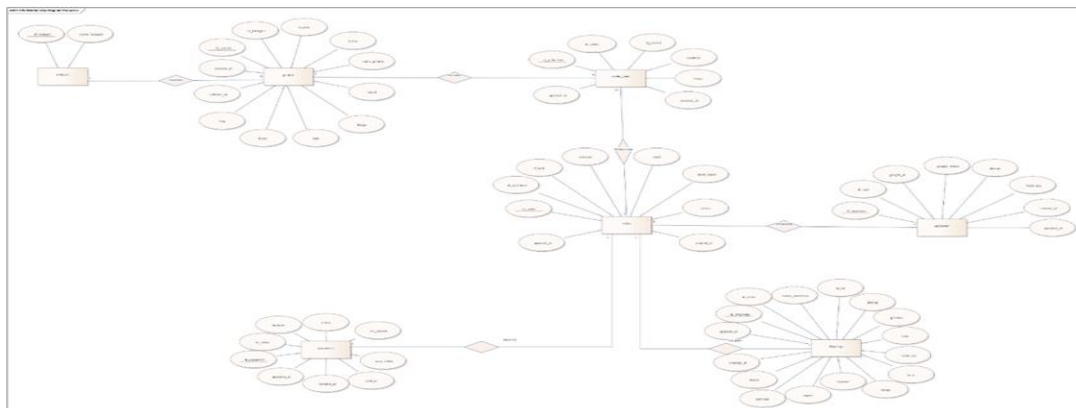


Sumber : (Hasil penelitian, 2026)

Gambar 6. Sequence diagram profil

G. ERD

Untuk menggambarkan keterhubungan setiap entitas yang dalam database maka penulis merancang ERD yang digunakan dalam pembuatan aplikasi penjualan ini.



Gambar 7. ERD

H. Database

Database merupakan sebuah tempat penyimpanan data yang terstruktur agar dapat diakses dengan cepat dan mudah. Database merupakan langkah awal pembuatan Website. Pembuatan database dan tabel. mempergunakan fasilitas XAMPP dan phpmyadmin. Berikut ini gambaran isi dari masing-masing tabel:

a. Spesifikasi File Produk

Nama File	: produk
Akronim	: produk.MYD
Fungsi	: Menyimpan data produk buket yang dijual
Tipe File	: File Master
Organisasi File	: Index Sequential
Akses File	: Random
Media	: SSD
Panjang Record	: 108,2 Karakter
Kunci Field	: id
Software	: MySQL

Tabel 2. Spesifikasi File Produk

No	Nama	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id produk	Id	Int	-	Primary Key
2.	Id kategori	kategori_id	int	-	Foreign Key
3.	Id user	user_id	int	-	Foreign Key
4.	Status	Status	tinyint	1	
5.	Nama produk	nama_produk	varchar	50	
6.	Detail	Detail	text	-	
7.	Harga	Harga	double	-	
8.	Stok	Stok	int	-	
9.	Berat	Berat	double	8,2	
10.	Foto	Foto	varchar	50	
11.	created_at	created_at	timestamp	-	
12.	updated_at	updated_at	timestamp	-	

b. Spesifikasi File Order

Nama File : order

Akronim	: order.MYD
Fungsi	: Menyimpan data transaksi pemesanan
Tipe File	: File Transaksi
Organisasi File	: Index Sequential
Akses File	: Random
Media	: SSD
Panjang Record	: 350 Karakter
Kunci Field	: id
Software	: MySQL

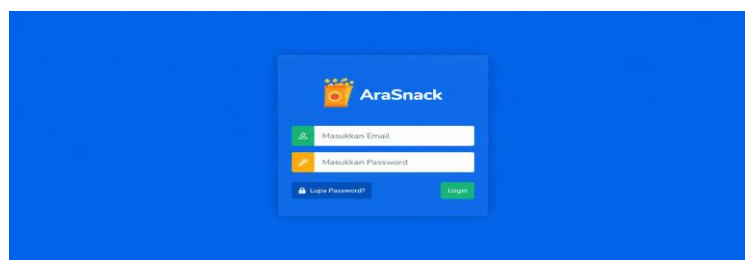
Tabel 3. Spesifikasi File Order

No	Nama	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id order	Id	int	-	Primary Key
2.	Id customer	customer_id	int	-	Foreign Key
3.	Id user	user_id	int	-	Foreign Key
4.	status	Status	varchar	50	
5.	noresi	Noresi	varchar	50	
6.	kurir	Kurir	varchar	50	
7.	Layanan ongkir	layanan_ongkir	varchar	50	
8.	Biaya ongkir	biaya_ongkir	varchar	50	
9.	Estimasi_ongkir	estimasi_ongkir	varchar	50	
10.	Total berat	total_berat	int	-	
11.	Total harga	total_harga	double	-	
12.	alamat	Alamat	text	-	
13.	Pos	Pos	varchar	50	
14.	created_at	created_at	timestamp	-	
15.	updated_at	updated_at	timestamp	-	

I. Rancangan Antar Muka Program

1. Halaman Login

Untuk masuk ke dalam sistem penjualan, user harus terlebih dahulu melakukan login dengan memberikan email dan password yang sesuai.



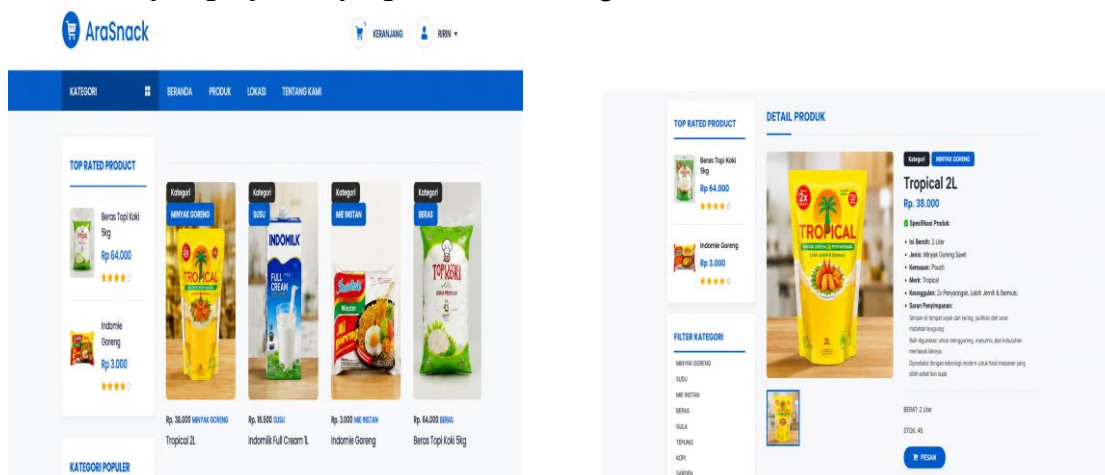
Sumber : (Hasil penelitian, 2026)

Gambar 8. Halaman Login

2. Halaman Produk

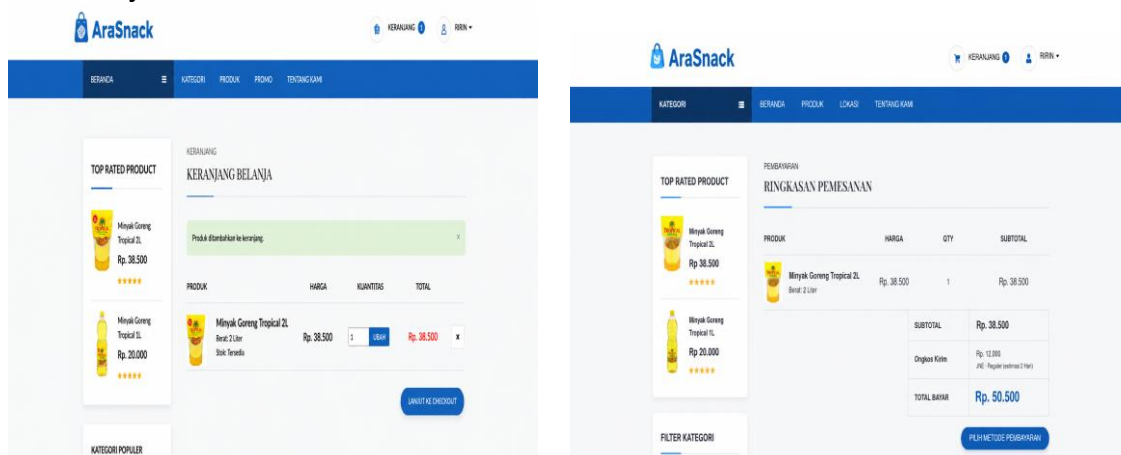
Halaman ini berisi produk – produk yang bisa dipesan oleh *customer* dengan melihat

deskripsi agar produk yang dibeli sesuai dengan kebutuhan.



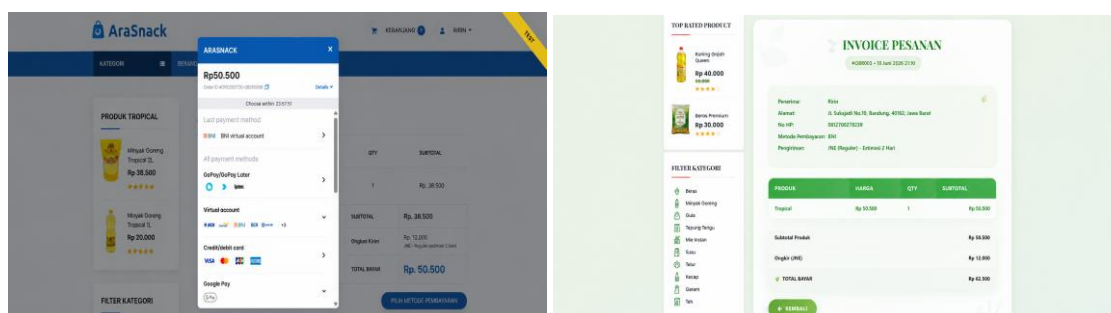
Gambar 9. Halaman produk dan detail produk

- Halaman keranjang belanja dan ringkasan pemesanan
Jika *customer* akan melakukan pemesanan maka produk harus dimasukkan ke keranjang belanja dan ringkasan pemesanan akan berisi jumlah total yang harus dibayarkan oleh *customer*.



Gambar 10. Halaman keranjang belanja dan ringkasan pemesanan

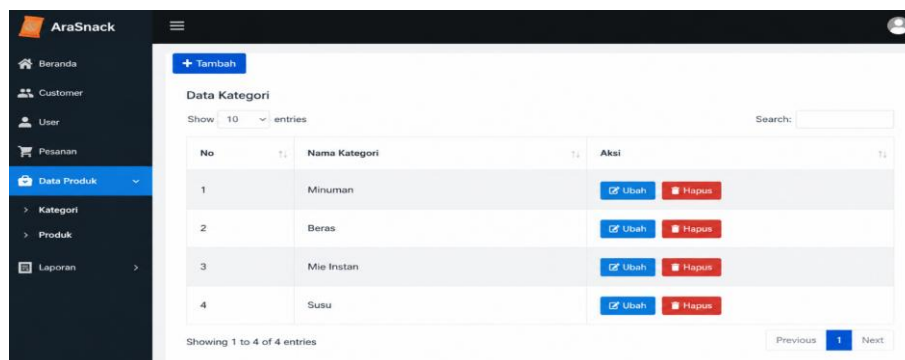
- Halaman pembayaran
Pembayaran dapat dilakukan oleh *customer* sesuai dengan total produk yang dibeli. Untuk pembayaran menggunakan Rest Api Midtrans.



Gambar 11. Halaman pembayaran

- Halaman Admin
Dalam sistem penjualan, terdapat beberapa tampilan menu yang akan dikelola oleh admin

terdiri dari kelola *customer*, user, pesanan, data produk, kategori dan laporan.

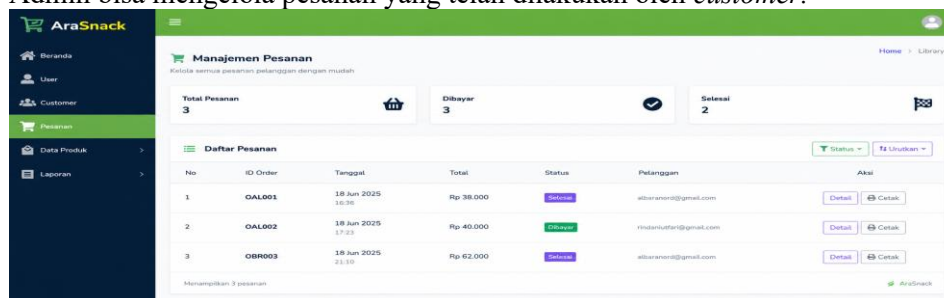


Sumber : (Hasil penelitian, 2026)

Gambar 12. Halaman Admin

2. Halaman pesanan

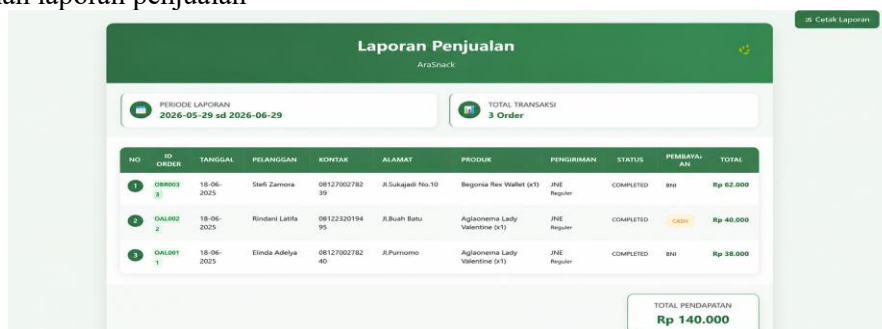
Admin bisa mengelola pesanan yang telah dilakukan oleh *customer*.



Sumber : (Hasil penelitian, 2026)

Gambar 13. Halaman pesanan

3. Halaman laporan penjualan



J. Pengujian *Blackbox testing*

Pengujian sistem bertujuan untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan berfungsi sesuai dengan persyaratan dan spesifikasi yang telah ditetapkan, serta memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 4. Pengujian sistem dengan *Blackbox*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Customer login dengan data salah	Muncul pesan kesalahan dan sistem akan kembali ke tampilan login kembali	Pesan kesalahan muncul dan tampilan login akan di <i>reset</i>
2	<i>Customer</i> login dengan data benar	Masuk ke akun dan diarahkan kehalaman <i>customer</i>	Login berhasil sesuai dengan role pengguna

2.	Customer melakukan pemesanan produk	Sistem diarahkan ke halaman <i>checkout</i>	Halaman <i>checkout</i> berhasil ditampilkan
3.	Customer melakukan konfirmasi pembayaran	Pesanan selesai	Pembayaran sukses
4.	Customer melihat riwayat pesanan	Semua pesanan ditampilkan dengan status	Daftar pesanan tampil lengkap

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa sistem berjalan masih memiliki kelemahan seperti penjualan yang dilakukan secara konvensional, pengolahan data dan laporan dilakukan secara manual. Dengan dibangunnya sistem ini diharapkan mempermudah proses pemesanan dan pembayaran secara online. Hal ini untuk meningkatkan pemasaran produk semakin luas dan meningkatkan kemudahan berbelanja serta bagi pemilik bisa memperoleh laporan penjualan yang lebih cepat berdasarkan transaksi yang telah dilakukan. Untuk meningkatkan dan mengoptimalkan penggunaan sistem informasi disarankan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan desain responsif agar website dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat seperti tablet, smartphone, dan desktop dan pengembangan fitur tambahan seperti pelacakan pengiriman, dan ulasan para pelanggan guna meningkatkan pengalaman pengguna.

VI. REFERENSI

- Adriamal, I. P., Yaakub, S., & Ikhsan, M. (2024). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO SWARNA MART. *Jurnal Informatika, Sistem Informasi Dan Kehutanan (FORSINTA)*, 3(2), 1–11.
- Agus, M., L. H., & Asis, M. A. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce dengan Metode Waterfall. *LINIER*, 1(4), 365–378. <https://doi.org/https://doi.org/10.33096/linier.v1i4.2536>
- Amri, M. K., & Irawan, M. D. (2026). SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN PUPUK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE ECONOMIC ORDER QUANTITY. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 8(1), 173–180.
- Azhari, M., & Kustanto, B. (2024). PENERAPAN E-COMMERCE DALAM MENINGKATKAN DAYA SAING EKONOMI DI ERA TEKNOLOGI INFORMASI. *ALIANSI Jurnal Manajemen & Bisnis*, 19(2), 193–210.
- Halawa, A. M., & Kurniawan, W. (2025). Perancangan Sistem Informasi Penjualan (POS) Berbasis Website dengan Metode Agile. *JSAI : Journal Scientific and Applied Informatics*, 8(2), 379–386. <https://doi.org/10.36085>
- Ladjamuddin, S. M., Hadi, V., Kosmas PA Nagara, S. A., & Asfian. (2024). Desain dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Market Mingle. *Sainstech*, 34(4), 12–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.37277/stch.v34i4.2190>
- Mulyati, S., Rahman, A., Hapipah, R., Bagus, A., Wahidar, A., & Saifudin, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Pakaian. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 6(1), 12–18.
- Nuryamin, Y., Risyda, F., & Yulia, E. R. (2024). SISTEM INFORMASI PENJUALAN KUE BERBASIS WEBPADAUSAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM)RUMAH KUE DAN SNACK EDELWEIS. *JSI (Jurnal Sistem Informasi)*, 11(2), 249–256.
- Rafi, G. N., Voutama, A., & Heryana, N. (2024). IMPLEMENTASI MODEL UNIFIED

- MODELING LANGUAGE DALAM PERENCANAAN PEMBUATAN APLIKASI DIAGNOSYS WEB. *JITET (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 12(1), 689–696.
- Rahayu, Y. S., Saputra, Y., & Irawan, D. (2024). IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MOBILE E-DISARPUS. *ZONAsi*, 6(2), 523–534.
- Raihani, K. (2026). Rancang Bangun Platform E-Commerce NixtyBerbasis Nuxt.js dengan Dukungan PostgreSQL. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 10(2), 669–678.
- Ramadhan, J. A., Haniva, D. T., & Suharso, A. (2023). Systematic Literature Review Penggunaan Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Waterfall, Agile, dan Hybrid. *JIEET JIEET (Journal Information Engineering and Educational Technology)*, 7(1), 36–42.
- Ramdany, S. W., Kaidar, S. A., Aguchino, B., Putri, C. A. A., & Anggie, R. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System (JIES)*, 5(1), 30–41.
- Selay, A., Gerald Dwight Andgha, M. A. A., Bintang, M. I., Wahyudi, Falah, M. N., & Muhammad Encep, M. K. (2023). SISTEM INFORMASI PENJUALAN. *Karimah Tauhid*, 2(1), 232–237.
- Siking, A., Koniyo, M. H., & Yassin, R. M. T. (2023). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Pengujian Material Berbasis Web Pada Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Provinsi Gorontalo. *DIFFUSION*, 3(2), 204–213.
- Sitorus, J. H. P., & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, 5(2), 1–13.
- Situmorang, R. (2025). ANALISIS SISTEM INFORMASI E-COMMERCE TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN DI SHOPEE DI BATAM. *PROFITA: Jurnal Akuntansi Dan Manajemen*, 4(1), 14–21.
- Wahyuni, H. P., Daniati, E., & Wardani, A. S. (2024). SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEBSITE PADA TOKO ANDALAN TANI. *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8745–8752.
- Zen, M., Irwan, H., & Ananda, M. D. P. (2024). Implementasi dan Pengujian Menggunakan Metode BlackBox Testing Pada Sistem Informasi Tracer Study. *BULLETIN OF COMPUTER SCIENCE RESEARCH*, 4(4), 327–340.