

Perancangan Sistem Informasi Untuk Penjualan *Online* Toko Berkah Jaya Plastik

Anggito Setiawan Aji^{1,*}, Muryan Awaludin², Alcianno G. Gani³

¹anggito007@yahoo.com, ²muryan@unsurya.ac.id, ³localghost2000@gmail.com

^{1,2,3}Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma

Info Artikel	ABSTRAK
Histori Artikel: Diajukan: 25 September 2025 Direvisi: 2 Desember 2025 Diterima: 1 Januari 2026	Dalam era globalisasi, teknologi berbasis <i>web</i> dan <i>internet</i> memainkan peran penting di berbagai sektor seperti pendidikan, kesehatan, pemerintahan, dan ekonomi. Di dunia bisnis, <i>E-commerce</i> menjadi metode utama untuk memperluas pasar dan meningkatkan operasional perusahaan. Penelitian ini merancang sistem informasi untuk "Toko Berkah Jaya Plastik" menggunakan metode pengembangan <i>Waterfall</i> , yang memiliki tahapan jelas: analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Analisis kebutuhan mencakup manajemen stok, sistem pembayaran <i>online</i> yang aman, dan antarmuka pengguna yang intuitif. Implementasi dilakukan dengan membangun dan mengintegrasikan modul-modul sistem secara bertahap. Pengujian sistem penting untuk memastikan kinerja dan keamanan sebelum peluncuran penuh. Pemeliharaan sistem direncanakan untuk mendukung operasional dan adaptasi terhadap perubahan kebutuhan bisnis serta teknologi. Diharapkan, penerapan sistem informasi ini dapat meningkatkan efisiensi operasional, memperluas pasar "Toko Berkah Jaya Plastik" baik nasional maupun internasional, dan memperbaiki pengalaman pelanggan dalam bertransaksi <i>online</i> . Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi pada pengembangan sistem penjualan <i>online</i> di Indonesia.
Kata kunci: <i>Penjualan Online, Sistem Informasi, Metode Pengembangan Waterfall, Teknologi Berbasis Web</i>	
Keywords: <i>Online Sales, Information System, Waterfall Development Method, E-commerce, Web-based Technology</i>	<i>In the era of globalization, web-based and internet technology plays a crucial role across sectors such as education, health, government, and the economy. In the business world, E-commerce has become the primary method for expanding market reach and optimizing company operations. This study designs an information system for "Toko Berkah Jaya Plastik" using the Waterfall development method, which includes clear stages: requirement analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. Requirement analysis covers inventory management, secure online payment systems, and intuitive user interfaces. Implementation involves building and integrating system modules in phases. System testing is essential to ensure performance and security before full deployment. System maintenance is planned to support ongoing operations and adapt to changes in business and technology needs. The implementation of this information system is expected to enhance operational efficiency, expand "Toko Berkah Jaya Plastik's" market nationally and internationally, and improve the customer experience in online transactions. This research aims to contribute to the development of online sales systems in Indonesia.</i>
Penulis Korespondensi: Anggito Setiawan Aji Email: anggito.setiawanaji10@gmail.com	

Copyright © 2024 Author(s). All rights reserved

I. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi yang pesat ini, teknologi memainkan peran krusial dalam berbagai sektor seperti pendidikan, kesehatan, pemerintahan, dan ekonomi. Teknologi berbasis *web* dan *internet* kini menjadi kebutuhan utama karena kemampuannya untuk mengolah dan mengirim data secara cepat dan *real-time* (Awaludin, 2019). *E-commerce* atau perdagangan elektronik adalah salah satu *aplikasi* utama dari teknologi ini, memungkinkan pertukaran barang, jasa, dan informasi melalui *internet*. Dengan *E-commerce*, perusahaan dapat mengakses pasar internasional, mengurangi biaya operasional, mempercepat proses transaksi, dan mengurangi ketergantungan pada kertas.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis *web* dapat secara signifikan meningkatkan efisiensi dan jangkauan penjualan. Misalnya, penerapan sistem penjualan *online* di Toko Billy, Toko Kreatif Suncom Pacitan, dan Pixel *Computer* Prembun menunjukkan perbaikan dalam pelayanan dan efisiensi bisnis. Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis tertarik untuk merancang sistem informasi penjualan *online* untuk Toko Berkah Jaya Plastik.

Identifikasi masalah yang muncul dari latar belakang penelitian ini meliputi kurangnya pemahaman pelanggan tentang spesifikasi barang yang dibeli dan biaya ongkos kirim yang tinggi meskipun jarak pengiriman relatif dekat (Awaludin & Mantik, 2023). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses alur pembelian di *website* dapat dipahami oleh pelanggan dan bagaimana *website* ini dapat meningkatkan penjualan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan saran perancangan sistem informasi penjualan *online* untuk Toko Berkah Jaya Plastik, menyediakan laporan penjualan dan pemasukan barang yang akurat, serta menyediakan interface yang memudahkan pengguna dalam transaksi dan memperoleh informasi pembelian. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat membantu Toko Berkah Jaya Plastik dalam pengolahan data dan transaksi jual beli serta memberikan masukan untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengolahan data.

II. METODE

Dalam penelitian ini digunakan dua metode yang menjadi dasar utama pembuatannya, yaitu dalam metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan studi pustaka sebagai metode awal dan setelah dari metode pengumpulan data sebelumnya dilakukan metode pengembangan sistemnya yang menggunakan metode *Waterfall*.

2.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data dan informasi guna mendapatkan dasaran untuk bahan penelitian kedepannya, telah dilakukan kegiatan sebagai berikut :

- i. Wawancara : Pada tahap awal, peneliti melakukan wawancara langsung terhadap pemilik dari Toko Berkah Jaya Plastik, yaitu Bapak Hariyanto sebagai nara sumber.
- ii. Observasi : Selanjutnya peneliti melihat proses berjalannya aktivitas yang terjadi di Toko Berkah Jaya Plastik untuk menganalisis bagaimana alur penjualan barang di Toko tersebut seperti apa.
- iii. Studi Pustaka : Dan langkah terakhir yang dilakukan peneliti yaitu mencari sumber dari jurnal-jurnal serupa agar penelitian bisa berjalan terarah.

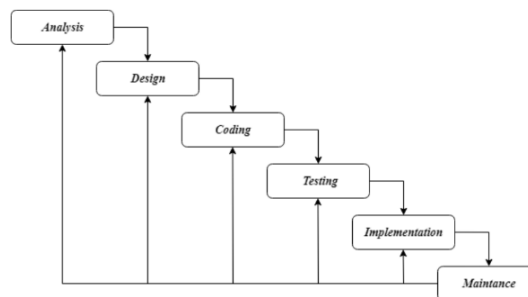
2.2 Metode Pengembangan Sistem

Pada bagian metode pengembangan sistem, peneliti menggunakan pemodelan *System Development Life Cycle* dengan model *Waterfall*. Sebagaimana dijelaskan oleh Sukanto & Shalahudin [1], adalah salah satu pendekatan yang dikenal sebagai model sekuensial linier atau siklus hidup klasik. Model ini menyediakan pendekatan terstruktur untuk pengembangan perangkat lunak, di mana setiap tahap dilakukan secara berurutan.

Singkatan harus dijelaskan pada tampilan pertama dan harus digunakan secara konsisten hingga bagian akhir artikel. Harap kutip publikasi metode sebelumnya, jika Penulis merujuk ke artikel yang diterbitkan, dan jelaskan detailnya, jika Penulis memodifikasi metode.

Berikut adalah tahapan-tahapan dalam model *Waterfall* :

- i. Analisis : Mengumpulkan dan mendokumentasikan kebutuhan perangkat lunak secara mendalam untuk memastikan spesifikasi yang jelas.
- ii. Desain : Menyusun rancangan perangkat lunak, termasuk struktur data, arsitektur, antarmuka pengguna, dan prosedur pemrograman berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis.
- iii. Pengkodean : Mengimplementasikan desain ke dalam bentuk kode perangkat lunak, menghasilkan program sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
- iv. Pengujian : Menguji perangkat lunak untuk memastikan semua fungsi beroperasi dengan benar dan meminimalkan kesalahan.
- v. Implementasi : Menerapkan perangkat lunak yang telah diuji ke lingkungan pengguna, menggunakan bahasa pemrograman dan alat pengembangan yang sesuai.
- vi. Pemeliharaan : Melakukan perbaikan dan penyesuaian pada perangkat lunak yang telah diterapkan untuk menangani kesalahan atau kebutuhan baru.



Gambar 1 Model *Waterfall*

III. HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini merupakan analisis mendalam terhadap sistem pemasaran dan penjualan pada Toko Berkah Jaya Plastik. Analisis ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman secara menyeluruh mengenai berbagai aspek operasional toko seperti metode pemasaran yang digunakan, prosedur dan proses penjualan sampai ke proses pengiriman barang kepada pelanggan. Fokus dari penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas dan efisiensi sistem yang berjalan serta mengidentifikasi hal-hal yang mungkin memerlukan pengembangan lebih lanjut.

3.1 Analisa Sistem Berjalan

Setelah dilakukan penelitian, Peneliti mendapatkan hasil analisis sistem yang sedang berjalan pada Toko Berkah Jaya Plastik yang dijelaskan menjadi beberapa poin berikut :

- i. Prosedur Pemasaran
Dalam tahap analisis ini, ditemukan bahwa Toko Berkah Jaya Plastik memulai pemasaran produk-produk mereka melalui pemasangan banner di luar toko. Langkah ini bertujuan untuk meningkatkan visibilitas toko di mata masyarakat sekitar dan menginformasikan mereka tentang keberadaan serta jenis barang yang ditawarkan, seperti plastik dan sterofoam. Dengan semakin bertambahnya pelanggan tetap, strategi pemasaran toko beralih kepada promosi dari mulut ke mulut. Hal ini menunjukkan pergeseran dari metode pemasaran langsung menuju pemasaran berbasis referensi, di mana pelanggan yang puas merekomendasikan toko kepada relasi mereka.
- ii. Prosedur Penjualan
Analisa menunjukkan bahwa Toko Berkah Jaya Plastik menerapkan prosedur penjualan secara langsung. Prosedur ini memungkinkan pelanggan untuk datang ke toko, memilih produk yang mereka butuhkan, dan melakukan transaksi secara langsung di tempat. Sistem ini memfasilitasi interaksi langsung antara pelanggan dan penjual, yang dapat meningkatkan kepuasan pelanggan melalui pelayanan yang personal dan instan.

iii. Proses Penjualan

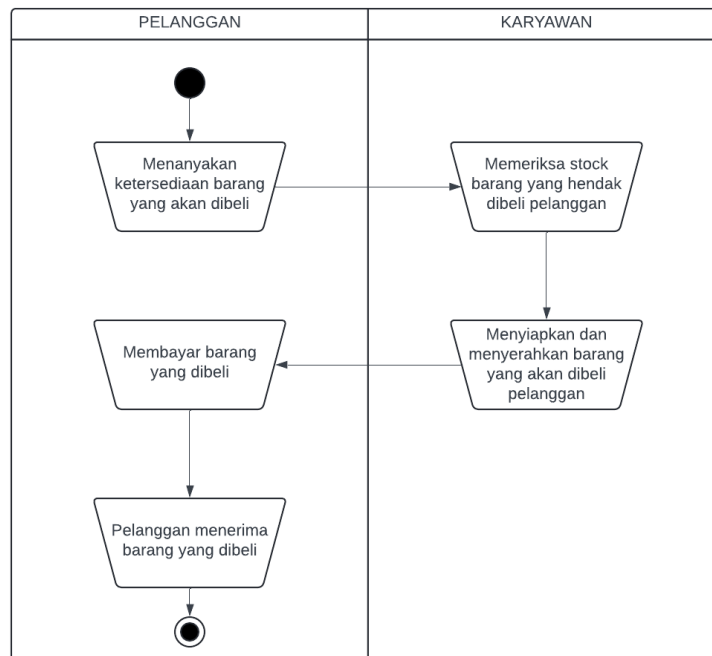
Selanjutnya, proses penjualan melibatkan konfirmasi pesanan untuk memastikan barang yang dipesan tersedia. Setelah pelanggan melakukan pemesanan, pihak toko melakukan verifikasi untuk mengecek ketersediaan barang sesuai dengan permintaan pelanggan. Proses ini memastikan bahwa barang yang diinginkan pelanggan dapat disiapkan dengan tepat dan sesuai dengan spesifikasi yang telah disepakati.

iv. Proses Pengiriman Pesanan

Dalam tahap akhir dari proses penjualan, Toko Berkah Jaya Plastik menyusun nota penjualan sebagai dokumentasi transaksi. Nota ini mencakup rincian tentang barang yang dibeli dan harga yang dibayarkan. Setelah nota disiapkan, barang pesanan dikirimkan kepada pelanggan sesuai dengan jadwal pengiriman yang telah ditetapkan. Proses pengiriman ini memastikan bahwa pesanan sampai ke tangan pelanggan dalam waktu yang tepat dan sesuai dengan harapan mereka.

3.2 Activity Diagram Sistem Yang Sedang Berjalan

Ditinjau dari poin sebelumnya, peneliti membuat *Activity Diagram* sistem yang sedang berjalan pada proses penjualan di Toko Berkah Jaya Plastik sebagai berikut :



Gambar 2 Activity Diagram Sistem Yang Sedang Berjalan

3.3 Hasil Analisis Penelitian

Berdasarkan hasil analisis yang dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa kekurangan pada sistem yang sedang berjalan yaitu sebagai berikut :

- Metode pemasaran yang saat ini bergantung pada banner fisik dan promosi dari mulut ke mulut memiliki keterbatasan dalam jangkauan dan efektivitas.
- Prosedur penjualan yang dilakukan secara langsung di toko tanpa dukungan sistem manajemen stok dan transaksi dapat mengakibatkan kesalahan dalam pengelolaan inventaris dan pengalaman pelanggan yang kurang memuaskan.
- Proses verifikasi dan konfirmasi pesanan yang dilakukan secara manual dapat menyebabkan keterlambatan dan kesalahan.
- Dokumentasi dan pengiriman pesanan yang saat ini dilakukan secara manual dapat mengalami kesalahan dan keterlambatan.

Berdasarkan poin-poin diatas maka peneliti menyimpulkan dengan sistem yang sedang di jalan Toko Berkah Jaya Plastik diperlukannya sebuah *Program* yang dimana untuk menutupi poin-poin kekurangan diatas.

3.4 Perancangan Sistem

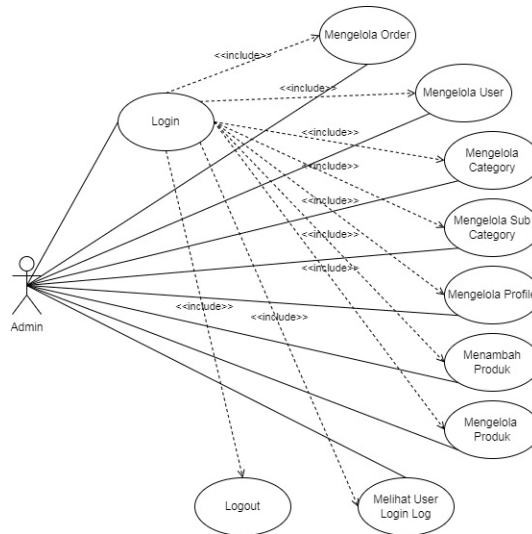
A. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahapan pengumpulan data-data yang diperlukan sebagai dasar dari pengembangan sistem informasi. Analisis kebutuhan sistem ini yang dilakukan peneliti berupa studi lapangan (observasi) dan pengumpulan sumber-sumber materi (studi pustaka).

B. Rancangan Use Case Diagram

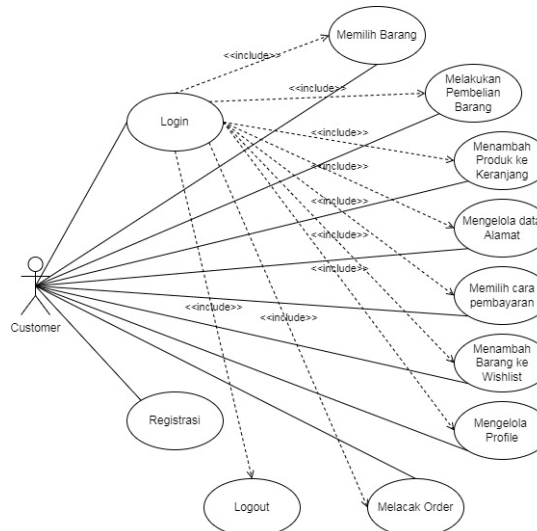
Dalam rancangan Use Case diagram sistem usulan terdapat dua actor. Actor Admin tersebut dapat dilihat pada gambar 1, actor cusotmer dapat dilihat pada gambar 2, dibawah ini adalah gambar Use Case diagram dari ke 2 actor tersebut :

a. Use Case Diagram Admin



Gambar 3 Use Case Diagram Admin

b. Use Case Diagram Member

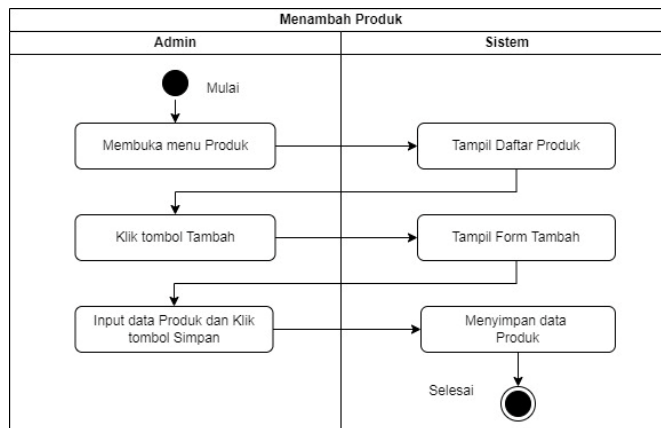


Gambar 4 Use Case Diagram Member

C. Rancangan Activity Diagram

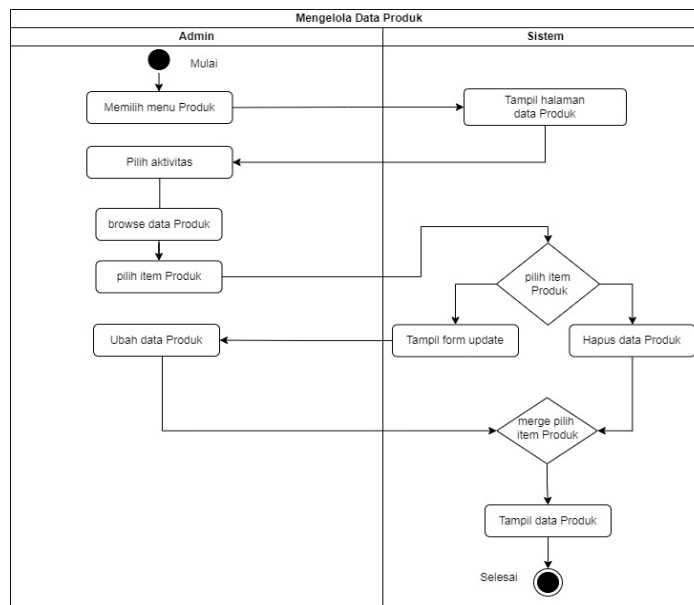
Perancangan diagram aktivitas yaitu diagram yang bisa memodelkan proses-proses yang terjadi pada sistem bentuk visual alur kerja. Dibawah ini Activity diagram untuk sistem penjualan plastik.

a. Activity Diagram Admin Mengelola Menambah Produk



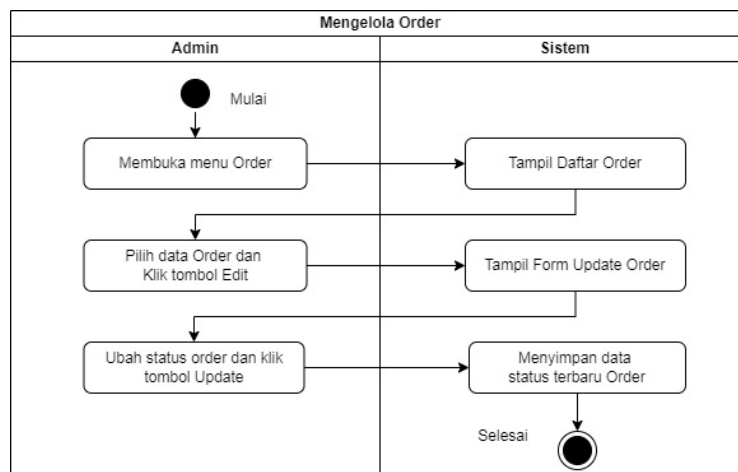
Gambar 5 Activity Diagram Admin Mengelola Menambah Produk

b. Activity Diagram Admin Mengelola Produk



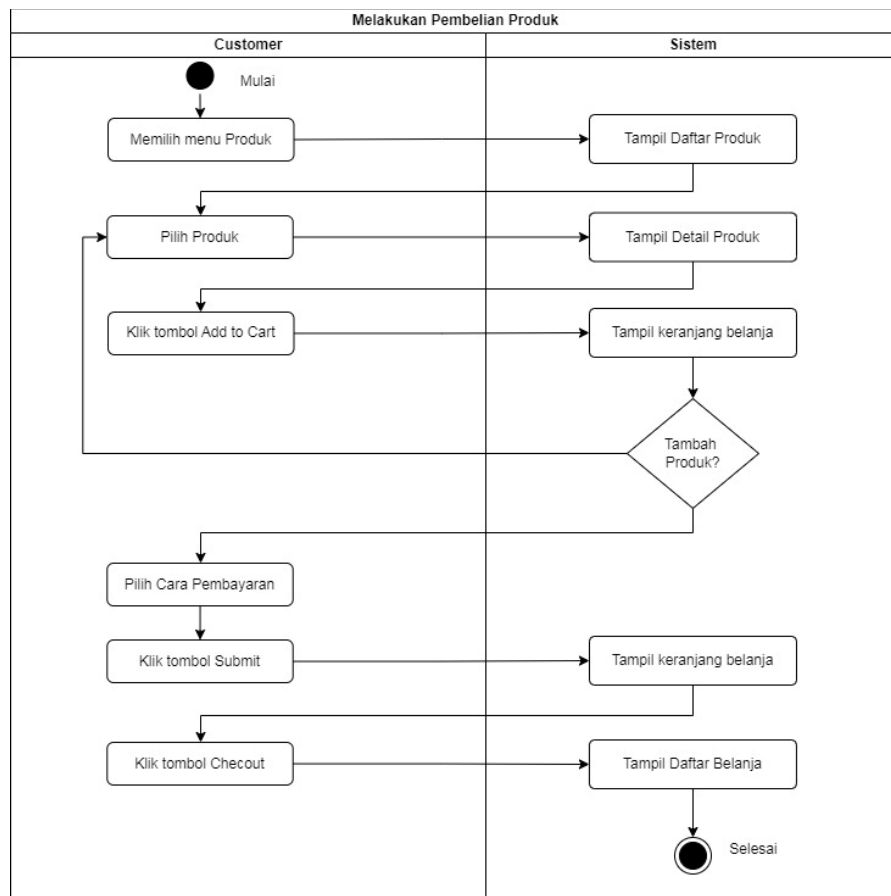
Gambar 6 Activity Diagram Admin Mengelola Produk

c. Activity Diagram Admin Mengelola Order



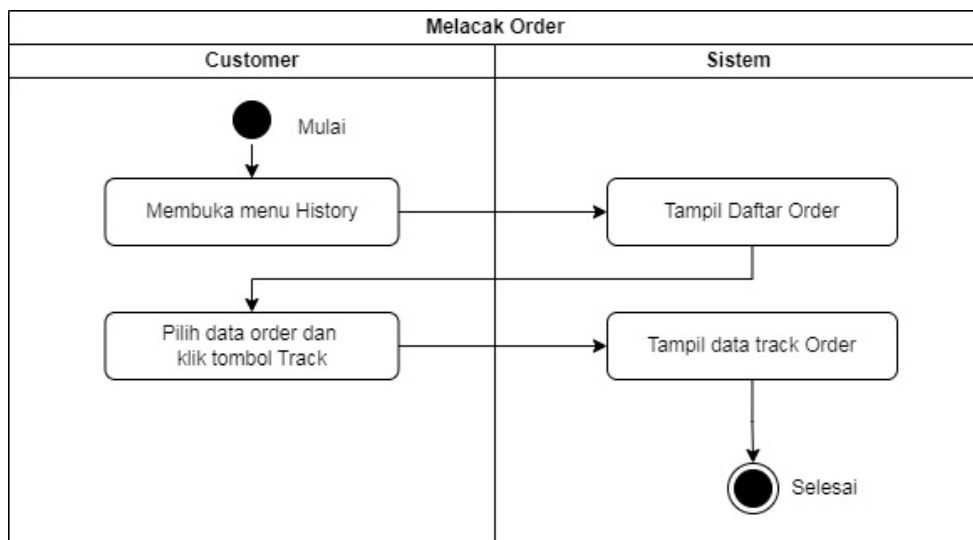
Gambar 7 Activity Diagram Admin Mengelola Order

d. Activity Diagram Customer Melakukan Pembelian Produk



Gambar 8 Activity Diagram Customer Melakukan Pembelian Produk

e. Activity Diagram Customer Melacak Order

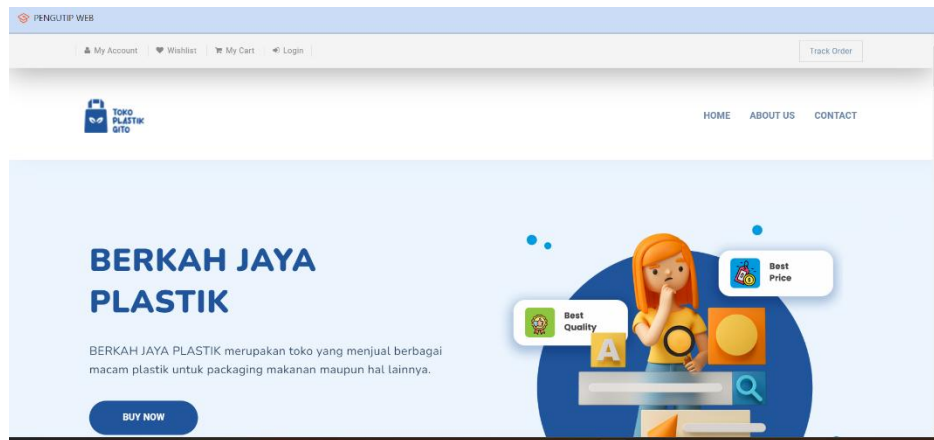


Gambar 9 Activity Diagram Customer Melacak Order

3.5 Implementasi

A. Tampilan *Home*

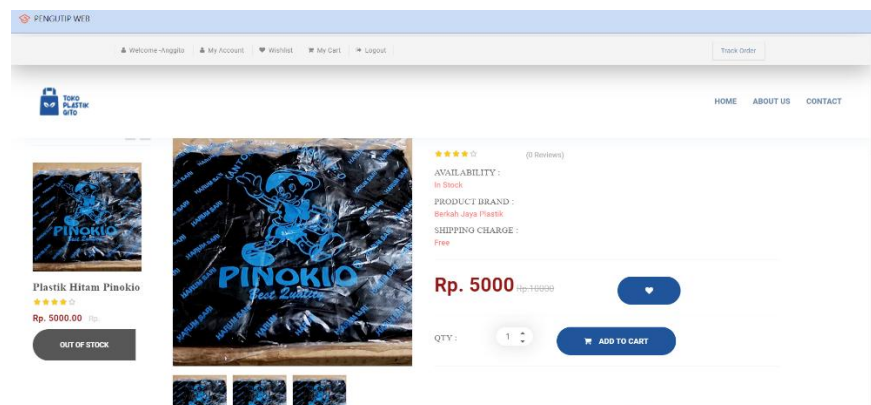
Pada tampilan *Home*, merupakan tampilan paling awal yang ditampilkan ketika *User* membuka *website*. Tampilan *Home* ini juga dapat menjadi *navigasi* menu lainya pada *website*.



Gambar 12 Tampilan *Home*

B. Tampilan Detail Produk

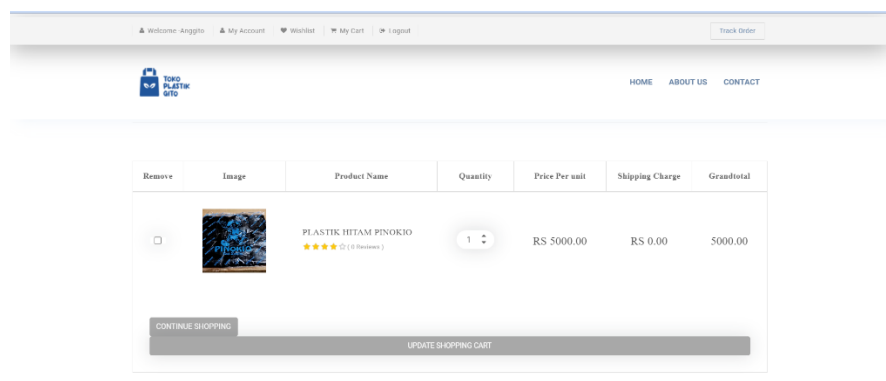
Tampilan detail produk menampilkan detail dari produk yang dipilih oleh Customer, disini juga menampilkan form jumlah produk yang akan dibeli kemudian ada tombol Add to Cart.



Gambar 13 Tampilan Detail Produk

C. Tampilan Keranjang

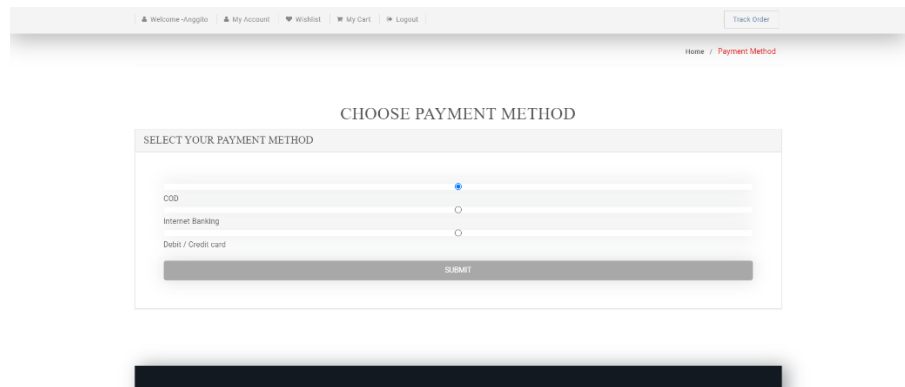
Pada tampilan keranjang belanja menampilkan produk yang akan dibeli beserta total harganya. Disini *Customer* bisa menambahkan produk kembali atau melanjutkan transaksi.



Gambar 14 Tampilan Keranjang

D. Tampilan Cara Pembayaran

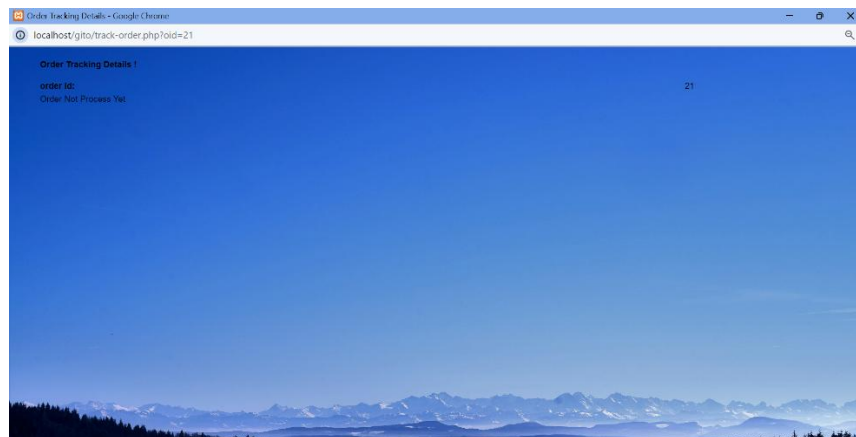
Halaman cara pembayaran adalah lanjutan dari keranjang belanja sebelumnya. Disini Customer bisa memilih cara pembayaran apa yang akan digunakan untuk transaksi.



Gambar 15 Tampilan Cara Pembayaran

E. Tampilan *Track Order*

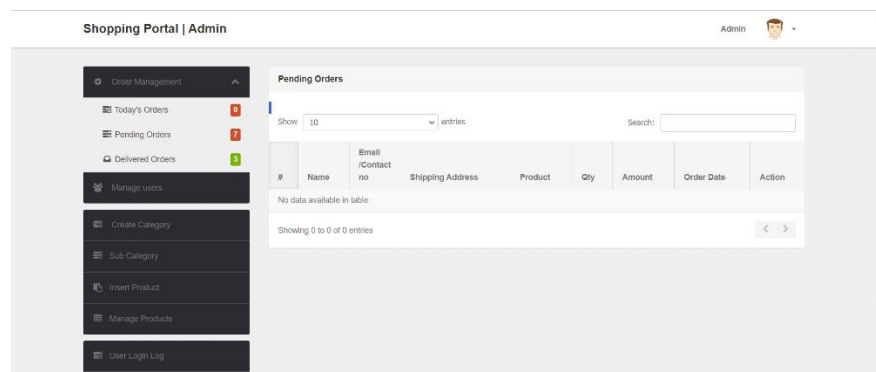
Tampilan *Track Order* merupakan halaman detail posisi pesanan yang dilakkan oleh *Customer*.



Gambar 16 Tampilan *Track Order*

F. Tampilan *Manage Order*

Tampilan *Manage order* digunakan untuk mengelola data order. Pada tampilan ini akan menampilkan data order hari ini, order yang *Pending* dan order yang sudah terkirim.



Gambar 17 Tampilan *Manage Order*

G. Tampilan *Insert Product*

Tampilan *Insert Product* digunakan untuk mengelola data *ca Insert Product tegory*. Mengelola disini adalah menambah data produk.

Gambar 18 Tampilan *Insert Product*

H. Tampilan *Manage Products*

Tampilan *Manage Products* digunakan untuk mengelola data *Products*. Mengelola disini mulai dari menambah, mengubah dan menghapus data *Products*.

Gambar 19 Tampilan *Manage Products*

3.6 Pengujian Sistem

Dibawah ini merupakan hasil dari Pengujian *Blackbox* pada Program “Perancangan Sistem Informasi Untuk Penjualan *Online* Toko Berkah Jaya Plastik”.

Tabel 1 Pengujian *Blackbox* halaman Pembelian Produk

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	User pergi ke halaman produk	User mengklik tombol detail produk	Menampilkan halaman detail produk	Sesuai	<i>Valid</i>
2	User menambah data pesanan ke keranjang (belum Login)	User mengklik tombol <i>add to cart</i>	Sistem akan melempar ke halaman <i>Login</i> , agar User <i>Login</i> terlebih dahulu	Sesuai	<i>Valid</i>
3	User menambah data pesanan ke keranjang (sudah Login)	User mengklik tombol <i>add to cart</i> (sudah Login)	Sistem akan menginput barang yang dipesan ke keranjang	Sesuai	<i>Valid</i>
4	Menampilkan kategori produk	User mengklik kategori produk	Sistem menampilkan produk sesuai	Sesuai	<i>Valid</i>

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
			kategori		
5	User pergi ke halaman <i>Keranjang</i>	User mengklik tombol <i>Keranjang</i>	Menampilkan halaman <i>Keranjang</i>	Sesuai	<i>Valid</i>
6	User menambah jumlah produk yang dibeli	User <i>mengsubmit</i> jumlah produk yang ingin dipesan	Sistem akan menyimpan jumlah produk yang dipesan	Sesuai	<i>Valid</i>
7	User menghapus produk yang tidak ingin dibeli	User mengklik tombol hapus produk	Sistem akan menghapus produk yang diinginkan	Sesuai	<i>Valid</i>
8	User pergi ke halaman <i>checkout</i>	User mengklik tombol pembayaran dari halaman <i>keranjang</i>	Menampilkan halaman <i>checkout</i>	Sesuai	<i>Valid</i>
9	User memilih cara pembayaran	User mengklik pilihan cara pembayaran	Menampilkan halaman pilihan cara pembayaran	Sesuai	<i>Valid</i>
10	User tidak mengisi salah satu <i>input form</i>	<i>Input form</i> (kosong)	Sistem akan menampilkan teks “ <i>the field is required</i> ”	Sesuai	<i>Valid</i>
11	User mengisi seluruh form dengan benar	Mengisi seluruh <i>input form</i>	Sistem akan menghitung total harga dan biaya pengiriman	Sesuai	<i>Valid</i>

Tabel 2 Pengujian Blackbox halaman Manage Order

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	User pergi ke halaman <i>Manage order</i>	User mengklik menu order	Menampilkan halaman detail order	Sesuai	<i>Valid</i>
2	User mengubah status order	User mengklik tombol <i>Update</i>	Sistem akan menyimpan data pembaharuan status order	Sesuai	<i>Valid</i>

Tabel 3 Pengujian Blackbox halaman Insert Product

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	User pergi ke halaman <i>Insert Products</i>	User mengklik menu <i>Insert Products</i>	Menampilkan halaman <i>Insert Products</i>	Sesuai	<i>Valid</i>
2	User menambah data <i>Product</i>	User mengisi form tambah <i>Product</i> dan klik tombol Simpan	Sistem akan menyimpan data <i>Product</i>	Sesuai	<i>Valid</i>

Tabel 4 Pengujian *Blackbox* halaman *Manage Product*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	User pergi ke halaman <i>Manage Products</i>	User mengklik menu <i>Manage Products</i>	Menampilkan halaman <i>Manage Products</i>	Sesuai	<i>Valid</i>
2	User menghapus data <i>Products</i>	User memilih data <i>Products</i> dan klik tombol Hapus	Sistem akan menghapus data <i>Products</i>	Sesuai	<i>Valid</i>
3	User mengubah data <i>Products</i>	User memilih data <i>Products</i> dan klik tombol Edit	Sistem menyimpan data pembaharuan <i>Products</i>	Sesuai	<i>Valid</i>

IV. KESIMPULAN

Dari penelitian dan pengujian rancangan sistem informasi untuk penjualan online di Toko Berkah Jaya Plastik, dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem informasi ini memberikan berbagai keuntungan signifikan. Pertama, sistem ini mempermudah Toko Berkah Jaya Plastik dalam melakukan penjualan dan pendataan, beralih dari metode konvensional yang memerlukan banyak tenaga dan waktu ke sistem yang lebih modern dan efisien secara online. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional tetapi juga menghemat waktu dan tenaga. Kedua, penerapan sistem informasi penjualan ini memungkinkan Toko Berkah Jaya Plastik untuk memperluas pasar secara signifikan. Dengan pemasaran melalui website, toko tidak hanya terbatas pada wilayah Jakarta tetapi juga dapat menjangkau konsumen dari dalam maupun luar daerah. Konsumen dapat mengakses informasi mengenai produk dan melakukan pembelian tanpa harus datang langsung ke toko, yang pada akhirnya dapat meningkatkan jangkauan pasar dan potensi penjualan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Muryan Awaludin, S.Kom, M.Kom dan Bapak Alcianno Ghobadi Gani, S.T, M.M, termasuk Bapak Dr. Yohannes, M.T yang telah memberi dukungan terhadap pembuatan jurnal ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua Orangtua penulis yaitu Ibu Mini Musjianti dan Bapak Hariyanto yang telah memberi waktu dan tempat selama penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. A. H., & Kurniawan, Y. (2019). Dokumentasi Software Testing Berstandar IEEE 829-2008 Untuk Sistem Informasi Terintegrasi Universitas. *KURAWAL Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 2(2), 118–125.
- Aryansyah, K., & Sidik, R. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penyelenggaraan Event Lokakarya dan Seminar (Studi Kasus: UNIKOM Bandung). *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 10(2), 116–128. <https://doi.org/10.34010/jati.v10i2>
- Awaludin, M. (2019). Penerapan Algoritma K-Means Clustering Pada K-Harmonic Means Untuk Schedule Preventive Maintenance Service. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 6(1), 1–17. <https://doi.org/10.35968/jsi.v6i1.271>
- Awaludin, M., & Mantik, H. (2023). Penerapan Metode Servqual Pada Skala Likert Untuk Mendapatkan Kualitas Pelayanan Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sistem Informasi Univesitas Suryadarma*, 10(1).

- Budiman, I., Saori, S., Anwar, R. N., Fitriani, & Pangestu, M. Y. (2021). Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan (Studi Kasus: UMKM Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi). *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2185–2190.
- Fauzi, R. A. (2017). *Sistem Informasi Akuntansi*. CV Budi Utama.
- Herlambang, F., & Santoso, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Event berbasis Web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(2), 644–650. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Hidayat, A., & Maskhun, A. (2021). Sistem Informasi Parkir Kendaraan Berbasis Android Di PT Piranti Indonesia. *Jurnal Manajemen Informatika (Jumika)*, 8(2), 43–52. <https://doi.org/10.51530/jumika.v8i2.557>
- Idfitri, M., Santoso, S., & Nurhaeni, T. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Event Berbasis Website Pada IndigoSpace Tangerang. *ICIT Journal*, 9(1), 77–86.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2014). *Management information systems : managing the digital firm*. Pearson Education Limited.
- Ma'ruf, L. A. A., Kartiko, C., & Wiguna, C. (2020). Black Box Testing Boundary Value Analysis Pada Aplikasi Submission System. *Edik Informatika*, 6(2), 15–22. <https://doi.org/10.22202/ei.2020.v6i2.3995>
- Meilinda, E., & Jayanti, W. E. (2022). Peran Waterfall Sebagai Metode Pengembangan Perangkat Lunak Pada Sistem Informasi Pendataan Pajak Bumi Dan Bangunan. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 14(2), 144–155.
- Munawar. (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Language)*. Informatika Bandung.
- Okora, T. T. (2023). Penerapan Aplikasi Balsamiq Wireframes pada Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 1 Lumajang Jurusan. *Journal of Informatics Education*, 6(3), 36–43.
- Pesik, Y. H., Vidya, V., Agustian, I. J., & Trisno, I. B. (2022). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Acara Berbasis Mobile Menggunakan Flutter. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 5(6), 989–997.
- Saputra, D., Steven Dharmawan, W., Syarif, M., & Risdiansyah, D. (2023). *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*. Insan Cendikia Mandiri.
- Siahaan, T. D. A., & Murtako, A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Event Management Berbasis Web (Studi Kasus PT. Jasamarga. *Journal of Informatics and Advanced Computing*, 2(1).
- Sommerville, I. (2016). *Software Engineering – 10th edition*. Addison Wesley.
- Sonny, S., & Rizki, S. N. (2021). Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Dengan Teknologi GPS Berbasis Web Pada PT BPR Dana Makmur Batam. *Jurnal Comasie*, 04(04), 52–58.
- Sutabri, T. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Andi Offset.

- Sutanti, A., MZ, M. K., Mustika, & Damayanti, P. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.34010/komputa.v9i1.3718>
- Tyoso, J. S. P. (2016). *Sistem Informasi Manajemen Edisi 1 Cetakan 1*. Deepublish.
- Widyastuti, R., Widiyastuti, A. A., & Ramadhan, D. W. (2022). Penerapan Sistem Informasi Akademik Di Smk Yaspen Jakarta. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 9(2), 9–24. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v9i2.4938>
- Zufria, I. (2022). *Analisis Perancangan Sistem Informasi* (Suendri (ed.)). CV. Pusdikra Mitra Jaya.

