



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO GALAXY PERCETAKAN WAINGAPU BERBASIS WEBSITE *SALES SYSTEM INFORMATION DESIGN AT GALAXY PERCETAKAN WAINGAPU SHOP*

Julian Ramu Ndima¹, Rambu Yetti Kalaway², Pingky Alfa Ray Leo Lede³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Kristen Wira Wacana
Sumba, Indonesia.

Corresponding author: Rambu Yetti Kalaway

ABSTRACT

The Waingapu printing Galaxy shop is a shop engaged in design art. the sales mechanism at the Waingapu printing galaxy shop is still manual, starting from recording order data, products sold, recording daily income and expense data written in a diary then to making month-end reports, the Galaxy store administrator will re-record order data, income data and daily expenses into monthly records. Apart from that, it is difficult for customers to find out what products or services are offered by Galaxy Printing. Along with the fast-paced development of the era, effectiveness and time efficiency are important, so the authors created a sales information system design at the Waingapu Printing Galaxy shop as input material. The goal to be achieved in this research is to analyze and design a sales information system at the Waingapu printing Galaxy store using the SDLC method. The results of this study have designed a sales information system for the Galaxy Printing Waingapu shop and are expected to make it easier for customers to place orders and obtain information, to make it easier for store administrators to record order and transaction data.

Keywords: Design, Informating System, Sales, Printing, Galaxy Printing.

ABSTRAK

Toko Galaxy percetakan Waingapu merupakan toko yang bergerak di bidang seni desain. Mekanisme penjualan pada toko galaxy percetakan waingapu masih bersifat manual, mulai dari pencatatan data pesanan, Produk yang dijual, pencatatan data pendapatan dan pengeluaran harian ditulis dalam buku harian kemudian untuk membuat laporan akhir bulan, *administrator* toko Galaxy akan mencatat ulang data pesanan, data pendapatan dan pengeluaran harian ke dalam catatan bulanan. Selain dari pada itu pelanggan kesulitan untuk mengetahui produk atau jasa apa saja yang ditawarkan oleh Galaxy percetakan. Seiring dengan perkembangan zaman yang serba cepat, efektifitas dan efisiensi waktu menjadi penting maka penulis membuat sebuah rancangan sistem informasi penjualan pada toko Galaxy percetakan waingapu sebagai bahan masukan. Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah melakukan analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada toko Galaxy percetakan waingapu menggunakan metode *SDLC*. Hasil dari penelitian ini telah merancang sebuah sistem informasi penjualan toko Galaxy percetakan Waingapu dan diharapkan mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan mendapatkan informasi, mempermudah *administrator* toko dalam melakukan pencatatan data pesanan dan transaksi.

Kata Kunci : Perancangan, Sistem Informasi, Penjualan, Galaxy Percetakan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini mempermudah manusia dalam melakukan berbagai hal. Salah satunya adalah perkembangan internet yang semakin mempermudah manusia bahkan hampir semua aspek pekerjaan selalu mengandalkan internet. Perkembangan E-commerce juga tak terbendung, saat ini sudah banyak jenis-jenis E-commerce bermunculan. Bisnis-bisnis yang awalnya menggunakan sistem manual atau offline sudah mulai berbasis online menggunakan internet. Kemudahan yang ditawarkan internet atau teknologi masa kini menjadi salah satu aspek mengapa banyak orang menggunakan layanan berbasis internet. Beberapa aspek yang ditawarkan oleh internet adalah kemudahan transaksi pembayaran yang mudah, pembelian atau berbelanja hanya dari rumah dan masih banyak lagi. Selain itu banyak sistem informasi penjualan yang bermunculan di internet. Sistem informasi merupakan kumpulan atau gabungan dari berbagai macam elemen atau lapisan yang saling berinteraksi dan melakukan kerja sama untuk mencapai tujuan yang sudah direncanakan. (Jogianto, 2005).

Sistem informasi merupakan sebuah sistem yang menyajikan atau memberikan informasi untuk dikelola sehingga menjadi berguna pada saat pengambilan keputusan. Sistem informasi juga berguna untuk menjalankan operasional perusahaan yang didalamnya terdapat kombinasi berbagai unsur misalnya orang-orang, teknologi dan berbagai prosedur yang berlaku bagi perusahaan. Peranan sistem informasi sangatlah penting misalnya dalam sebuah perusahaan jasa percetakan, peranan sistem informasi menjadi sangat penting untuk mengecek jumlah bahan baku yang digunakan untuk mencetak sesuatu, sehingga dari sistem informasi yang ada, owner toko akan dapat dengan mudah mengecek bahan baku apa saja yang telah berkurang dan akan dengan segera membeli bahan baku yang baru. (Winardi, 2016).

Toko Galaxy Percetakan Waingapu merupakan toko yang bergerak dibidang *art design* (seni desain) dalam hal ini melayani cetak baliho dan sablon. Saat ini, sistem penjualan pada toko Galaxy percetakan masih manual, semua transaksi yang dilakukan akan dicatat dalam satu buku besar mulai dari pemesanan jasa yang terdiri dari model desain, ukuran, bahan yang digunakan, status pembayaran, status dibutuhkan, banyaknya pesanan dan lain-lain. Jika ada pesanan maka administrator toko akan cek terlebih dahulu ketersediaan bahan di bagian gudang, jika ada maka transaksi akan dilakukan. Jumlah pesanan dalam 1 hari berkisar dari 10-15 pesanan dengan berbagai macam jasa pesanan. Dalam melayani satu orang pelanggan membutuhkan waktu sekitar 5-10 menit karena pesanan pelanggan harus di catat terlebih dahulu. Untuk membuat laporan bulanan, *administator* toko harus melihat kembali catatan harian termasuk didalamnya pengeluaran dan pendapatan harian untuk dirangkum, hal ini tentu saja menambah beban kerja administrator toko dan memperlambat transaksi yang terjadi. Melihat hal tersebut, maka penulis membuat sebuah rancangan sistem informasi penjualan pada toko Galaxy Percetakan Waingapu menggunakan metode SDLC sehingga menjadi bahan masukan kepada pihak Galaxy Percetakan Waingapu.

MATERI DAN METODE

Metode Perancangan Sistem

Menurut Salamah & Herawati (2018) *System Development Life Cycle* adalah suatu metode yang digunakan dalam pembuatan atau pengembangan suatu sistem informasi dengan tujuan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan secara efektif dan efisien. SDLC digunakan untuk perencanaan pembuatan atau analisis sebuah sistem informasi yang ingin dibangun sehingga hasilnya dapat sesuai dengan yang diharapkan. Tahapan secara umum dalam penerapan SDLC adalah sebagai berikut :

- a) Planning (perencanaan)
- b) Analysis (analisis)

- c) Design (desain)
- d) Implementation (penerapan)
- e) Testing & integration (pengetesan dan pengintegrasian)
- f) Maintenance (perawatan)

Menurut Nore (2013) Metode pengembangan yang digunakan dalam *Perancangan Sistem penjualan Pada Toko Galaxy Percetakan* adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*, karena metode ini merupakan metode yang digunakan untuk melakukan analisis sistem untuk mengembangkan sistem informasi, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, uji coba, dan pemeliharaan. Dalam penerapan metode SDLC dengan model *Waterfall*, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

a) *Requirements Analysis*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan sistem berdasarkan permasalahan yang ditemukan yaitu analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional. Hasil dari analisis tersebut yaitu diperlukan sistem yang terkomputerisasi untuk kebutuhan sistem dari data penjualan, transaksi, laporan pengeluaran harian dan bulanan, dan laporan pendapatan pada Toko Galaxy Percetakan Waingapu.

b) *Design*

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan perancangan alur kerja sistem menggunakan *Star UML* untuk melakukan perancangan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *database*. Sedangkan untuk perancangan *user interface*, peneliti menggunakan *Draw.io*

c) *Implementation*

Pada tahap ini peneliti melakukan penerapan seluruh desain diubah menjadi kode-kode program. Dalam tahap implementasi, peneliti menggunakan *Content Management System* yakni *Joomla*.

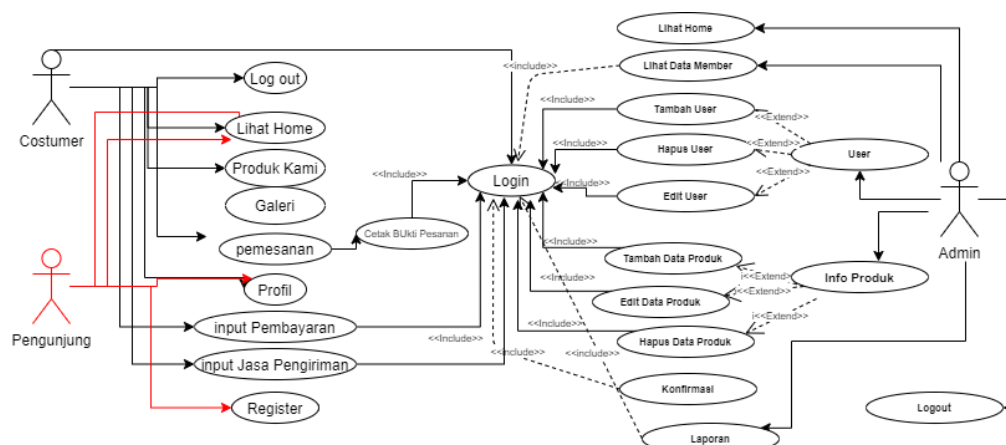
d) *Testing*

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dengan metode *blackbox* untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara input dan output dari sistem yang dibuat. Metode *blackbox* merupakan pengujian sistem yang berfokus pada fungsionalitas sistem yang dibuat.

Perancangan Sistem

Berikut merupakan perancangan *Unified Modeling Language* dan *Database*. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. Beberapa jenis UML yang sering digunakan untuk memodelkan perangkat lunak (Gata, 2013) sebagai berikut :

a) Rancangan Use Case Diagram

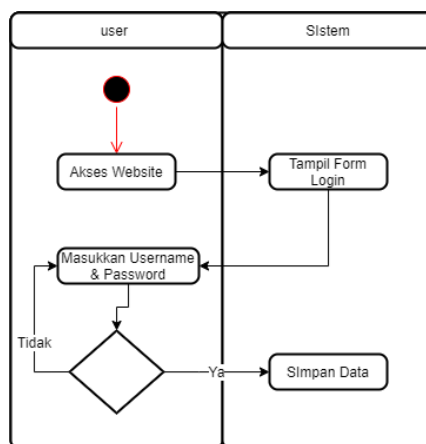


Gambar 2. 1 Rancangan Use Case Diagram

Gambar 2.1 menunjukkan hubungan antara beberapa aktor dan kegiatan yang terlibat dalam sistem penjualan. *Customer*, admin dan pengunjung, harus melakukan login dan divalidasi oleh sistem sebelum dapat mengakses fungsi dari subsistem. *Costumer* dapat melihat produk-produk yang dijual, melakukan pemesanan dan pembayaran, sedangkan admin dapat menginput data barang, menglist pesanan, cetak transaksi pembayaran dan melihat data user. Sedangkan pengunjung hanya bisa melihat informasi produk yang dijual beserta harganya dan tidak bisa melakukan transaksi pemesanan. Pengunjung harus melakukan registrasi terlebih dahulu dan status dalam sistem adalah costumer kemudian baru bisa dilakukan pemesanan.

b) Rancangan Activity Diagram

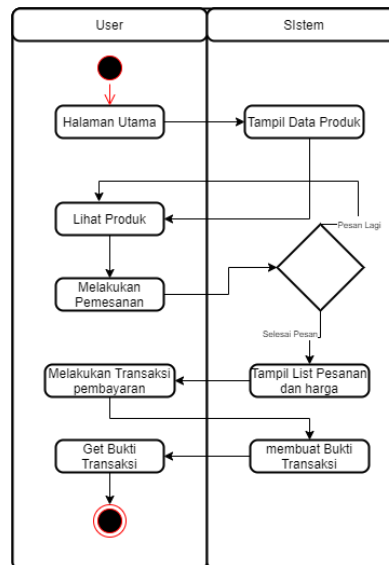
1. Login User



Gambar 2. 2 Diagram Login User

Gambar 2.2 menunjukkan aktivitas-aktivitas apa saja yang dilakukan dalam melakukan *login* bagi pengguna sistem. Seorang *user* melakukan proses kegiatan registrasi yang divalidasi oleh sistem, setelah itu *user* dapat melakukan *login* dan memasukkan *username* dan *password* serta setelah login berhasil, maka sistem akan menampilkan halaman utama yang dapat diakses oleh *user*.

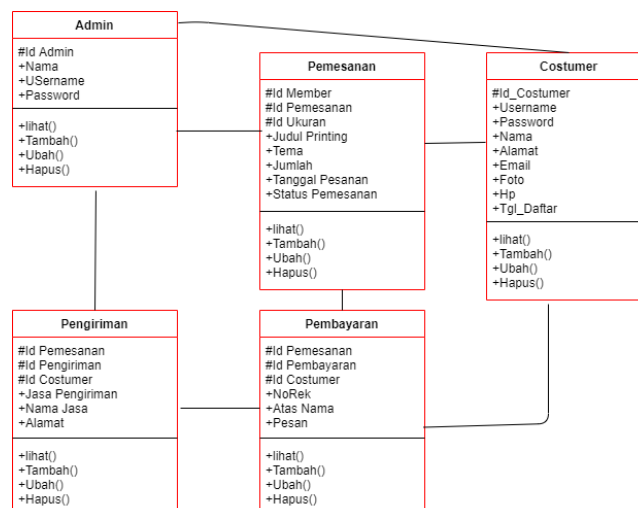
2. Pemesanan Dan Pembayaran



Gambar 2. 3 Activity Diagram Pemesanan Dan Pembayaran

Gambar 2.3 menjelaskan terkait aktivitas-aktivitas apa saja yang dilakukan dalam melakukan pemesanan dan pembayaran, antara *customer* dan admin. Sistem akan menampilkan halaman utama, sehingga user dapat mengaksesnya. Setelah itu, *customer* dapat melihat beberapa produk yang dijual dan melakukan pemesanan barang yang sesuai keinginannya. Jika *customer* ingin memesan lagi sistem akan menampilkan kembali produk yang dijual dan jika tidak ingin memesan maka sistem menampilkan list pesanan, sehingga *customer* dapat melakukan transaksi pembayaran. Setelah *customer* melakukan transaksi pembayaran, sistem membuat bukti transaksi pembayaran dan *customer* dapat mencetak bukti transaksi.

c) Rancangan Class Diagram



Gambar 2. 4 Class Diagram

Gambar 2.4 memaparkan terkait beberapa tabel yang terdapat nama kelas dan atribut berserta *method*. Terdapat lima tabel kelas, diantaranya : table *admin*, tabel pembayaran, tabel *costumer*, tabel pemesanan. Semua tabel saling terhubung berdasarkan peranan dan fungsinya di dalam sistem. Tabel admin merupakan tabel

yang memiliki relasi ke semua tabel untuk menjalankan fungsi setiap tabel. Tabel pemesanan memiliki relasi ke tabel customer untuk mengambil data customer, berelasi ke tabel pembayaran untuk mengambil data pembayaran, berelasi ke tabel pengiriman untuk mengambil data pengiriman setiap produk yang dipesan.

d) Rancangan Database

Database atau basis data adalah sebuah kumpulan data yang berkaitan secara logis serta merupakan penjelasan dari data tersebut yang dibuat dengan tujuan agar menemukan data yang dibutuhkan oleh suatu perusahaan dan organisasi. Basis data juga dapat diartikan sebagai kumpulan informasi yang saling terintegrasi karena basis data dibuat untuk digunakan oleh banyak pengguna, memegang data operasional dan juga penjelasan tentang data tersebut, dan menghindari duplikasi data (Romlah et al., 2022)

Daftar tabel-tabel untuk perancangan basis data dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tabel data *customer*

Tabel data *customer* digunakan untuk menampung semua data yang berkaitan dengan *customer* yang diinputkan pada saat registrasi. Berikut tabel customer :

Tabel 2. 1 Tabel Data Customer.

No	Field	Type	Keterangan
1	<i>Id_Customer</i>	<i>Int(10)</i>	Primary Key
2	<i>Username</i>	<i>Varchar(20)</i>	
3	<i>Password</i>	<i>Varchar(20)</i>	
4	Nama	<i>Varchar(20)</i>	
5	Alamat	<i>Varchar(20)</i>	
6	<i>Email</i>	<i>Varchar(20)</i>	
7	Foto	<i>Text</i>	
8	Tanggal_Daftar	<i>Date</i>	

2. Tabel Admin.

Tabel admin digunakan untuk menampung semua data yang berkaitan dengan *admin*. Berikut merupakan tabel admin :

Tabel 2. 2 Tabel Admin.

No	Field	Type	Keterangan
1	<i>Id_Admin</i>	<i>Int(10)</i>	Primary Key
2	<i>Username</i>	<i>Varchar(20)</i>	
3	<i>Password</i>	<i>Varchar(20)</i>	
4	Nama	<i>Varchar(20)</i>	

3. Tabel Pemesanan

Tabel pemesanan berisi data-data pemesanan produk yang dilakukan oleh *costumer* pada saat melakukan pemesanan : tabel pemesanan sebagai berikut :

Tabel 2. 3 Tabel Pemesanan.

No.	Field	Type	Keterangan
1	<i>Id_Pemesanan</i>	<i>Int(10)</i>	Primary Key
2	Tanggal	<i>Date</i>	

3	<i>Id_Member</i>	<i>Int(10)</i>
4	Harga	<i>Varchar(20)</i>
5	Deskripsi Pesanan	<i>Text</i>
6	Jumlah	<i>Int(3)</i>

4. Tabel Pengiriman

Tabel ukuran berisikan data-data ukuran setiap produk yang dipesan oleh *costumer*, tabel ukuran sebagai berikut :

Tabel 2. 4 Tabel Pengiriman

No	Field	Type	Keterangan
1	<i>Id_Pengiriman</i>	<i>Int(10)</i>	Primary Key
2	<i>Id_Pemesanan</i>	<i>Int(10)</i>	
3	Nama Jasa Pengirman	<i>Varchar(20)</i>	
4	Alamat	<i>Varchar(20)</i>	
5	<i>Id_Customer</i>	<i>Varchar(20)</i>	

5. Tabel Pembayaran.

Tabel pembayaran berisikan data-data pembayaran yang diinputkan oleh *costumer* setelah melakukan pemesanan produk. Tabel pembayaran sebagai berikut :

Tabel 2. 5 Tabel Pembayaran.

No	Field	Type	Keterangan
1	<i>Id_Pembayaran</i>	<i>Int(10)</i>	Primary Key
2	<i>Id_Pemesanan</i>	<i>Int(10)</i>	
3	<i>Id_Costumer</i>	<i>Int(10)</i>	
4	Nama Bank	<i>Varchar(20)</i>	
5	NoRek	<i>Varchar(20)</i>	
6	Atas Nama	<i>Varchar(20)</i>	
7	Pesan	<i>Text</i>	
8	Bukti	<i>Varchar(50)</i>	
9	<i>Tgl_Bayar</i>	<i>Date</i>	

e) **Rancangan User Interface**

Menurut Utomo & Alfaridzi (2018) desain *user interface* adalah menciptakan sebuah media komunikasi yang efektif antara manusia dengan komputer. *User Interface* mengatur bagaimana cara program dan *user* (pengguna) berinteraksi. Rancangan *User interface* menggambarkan model sistem yang akan dibuat yakni berupa website, adapun rancangan *user interface* sebagai berikut :

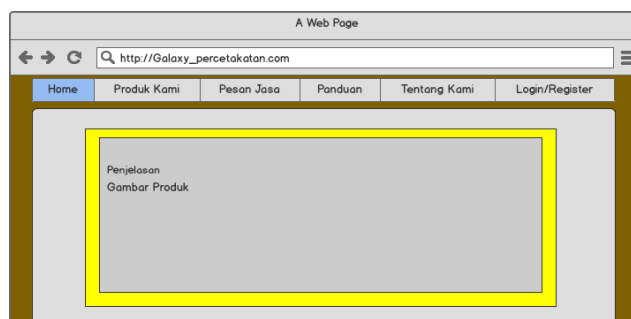
a) Rancangan Menu *Home*



Gambar 2. 5 Rancangan Menu *Home*

Gambar 2.5 menampilkan rancangan berbagai menu yang dapat diakses oleh pengunjung misalnya produk kami, pesan jasa, panduan, tentang kami, *login/register*. Selain dari pada itu, dalam menu terdapat *slide show* yang menampilkan gambar-gambar terkait dengan percetakan Galaxy waingapu.

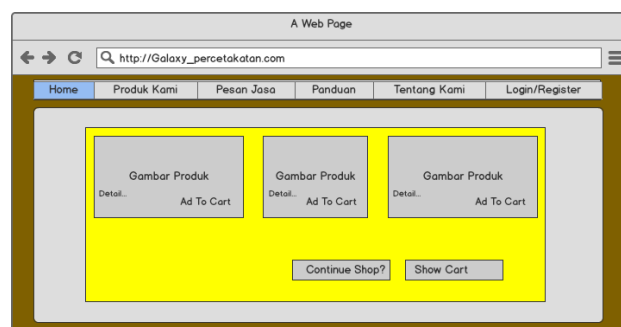
b) Rancangan Menu Produk Kami



Gambar 2. 6 Rancangan Menu Produk Kami

Gambar 2.6 menampilkan Rancangan menu produk kami yang berisi berbagai produk yang dimiliki oleh toko Galaxy percetakan Waingapu disertai dengan penjelasan.

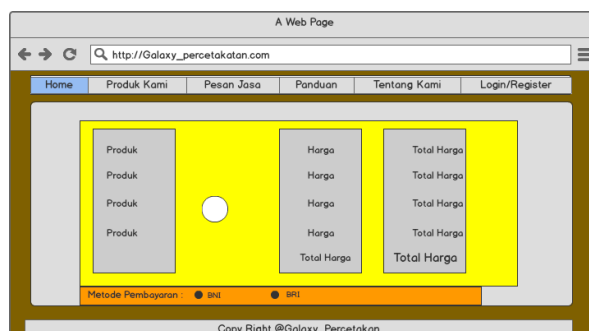
c) Rancangan Menu Pesan Jasa.



Gambar 2. 7 Rancangan Menu Pesan Jasa.

Gambar 2.7 menampilkan Rancangan menu pesan jasa yang berisi berbagai macam produk yang dimiliki Galaxy Percetakan beserta harga produk, detail produk, Stok yang dimiliki, deskripsi produk, foto produk, menu pilihan memesan lagi dan menu *cart shop* yang berisi list semua pesanan.

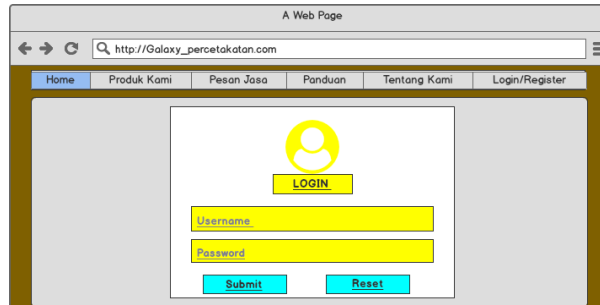
d) Rancangan Menu Pemesanan



Gambar 2. 8 Rancangan Menu Pemesanan

Gambar 2.8 menampilkan rancangan menu pemesanan produk yang telah dipesan, harga produk, total harga dan metode pembayaran yang akan dipilih.

e) Rancangan Menu *Login/Register*.



A Web Page

http://Galaxy_percetakan.com

Home Produk Kami Pesan Jasa Panduan Tentang Kami Login/Register

LOGIN

Username

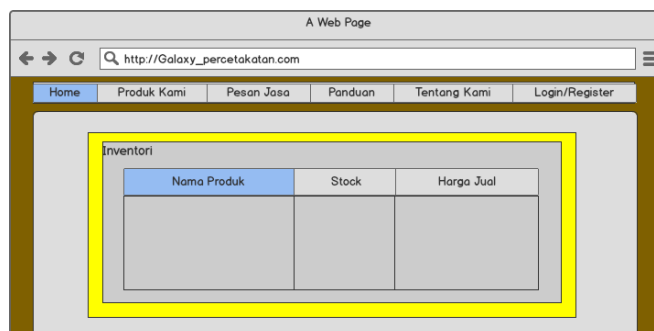
Password

Submit Reset

Gambar 2. 9 Rancangan Menu *Login/Register*

Gambar 2.9 menampilkan rancangan menu *login/register* yang berisi input username dan password yang akan diinputkan oleh pengguna sedang menu *register* akan menampilkan *form* biodata yang diinput *user* untuk memiliki akun yang akan dipakai pada saat *login*.

f) Rancangan Menu *Inventory*.



A Web Page

http://Galaxy_percetakan.com

Home Produk Kami Pesan Jasa Panduan Tentang Kami Login/Register

Inventori

Nama Produk	Stock	Harga Jual

Gambar 2. 10 Rancangan Menu *Inventory*.

Gambar 2.10 menampilkan rancangan menu *inventory* yang berisi tampilan produk toko, harga produk, stok yang ada. Menu ini akan diakses khusus oleh admin pada saat mengecek pencatatan penjualan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Sistem

Implementasi sistem informasi penjualan pada toko percetakan Galaxy Waingapu diuraikan dalam tampilan *website*. Tampilan *website* digunakan untuk menjabarkan sistem yang telah dibangun bersama dengan penjelasan masing-masing tampilan. Adapun Tampilan *Website* sebagai berikut :

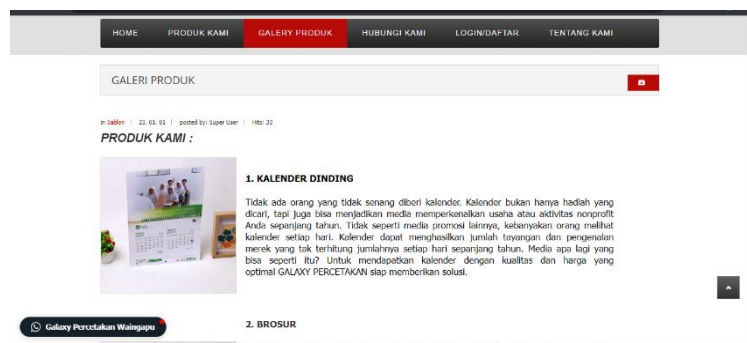
a) Tampilan Menu *Home*



Gambar 3. 1 Tampilan Menu *Home*

Gambar 3.1 menampilkan menu utama website yang muncul pada saat diakses, adapun menu-menu yang terlihat yakni menu home, menu produk kami, menu pesan jasa, menu panduan, menu tentang kami, *login/register*. Selain dari pada itu terdapat tampilan *slideshow* yang berisi gambar-gambar produk yang dimiliki Galaxy percetakan Waingapu.

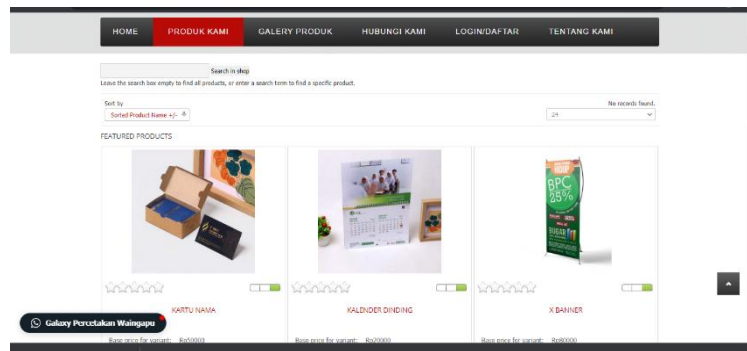
b) Tampilan Galeri



Gambar 3. 2 Tampilan Menu Galeri

Gambar 3.2 menampilkan semua produk yang dijual oleh Galaxy percetakan waingapu disertai dengan penjelasan dan foto produk. Dalam menu ini, pelanggan hanya melihat produk yang dijual dan tidak bisa melakukan pemesanan.

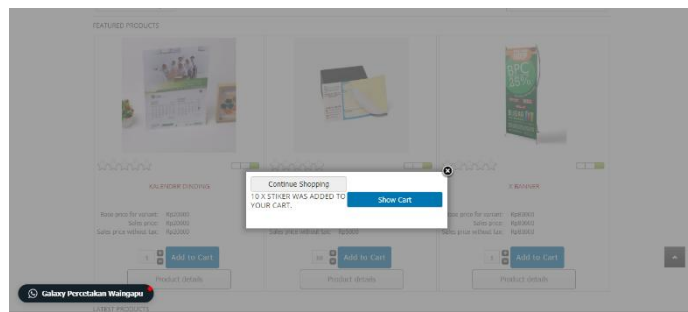
c) Tampilan Menu Produk Kami



Gambar 3. 3 Tampilan Menu Produk Kami

Gamabr 3.3 menampilkan produk yang dapat dipesan, dalam menu ini terdapat foto produk, harga produk, jumlah stok dan deskripsi produk. Selain itu terdapat button *add to cart* yang berfungsi memasukkan produk ke dalam keranjang belanja.

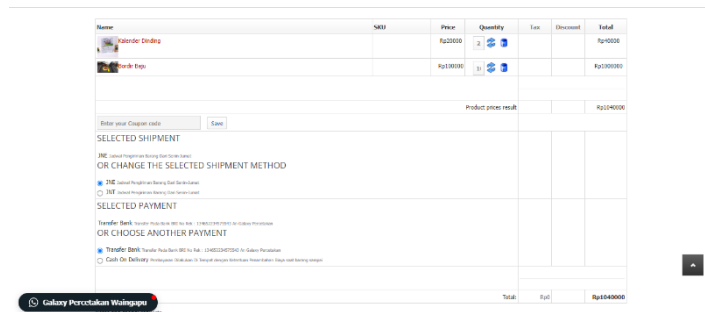
d) Tampilan button *Add To Cart*.



Gambar 3. 4 Tampilan Menu *Add To Cart*

Gambar 3.4 menampilkan button *add to cart*. Dalam button *add to cart* terdapat dua menu lagi yaitu menu *continue shop* yang berfungsi menanyakan kepada pelanggan apakah masih ingin membeli dan juga terdapat menu *show cart* jika tidak ingin memesan lagi dan melanjutkan ke pembayaran.

e) Tampilan Menu Produk Yang dipesan.

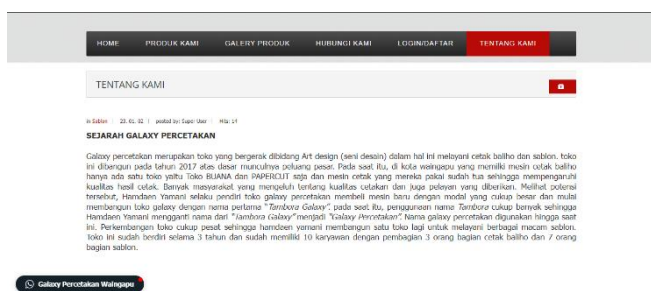


Gambar 3. 5 Tampilan Menu Produk Yang Dipesan

Gambar 3.5 menampilkan gambar produk, harga produk, jumlah pesanan, harga satuan dan harga total. Menu ini dapat diakses apabila sudah memiliki akun yang telah didaftarkan pada saat register. Selain dari pada itu,

terdapat form pembayaran dan jasa pengiriman yang dapat dipilih oleh pemesan.

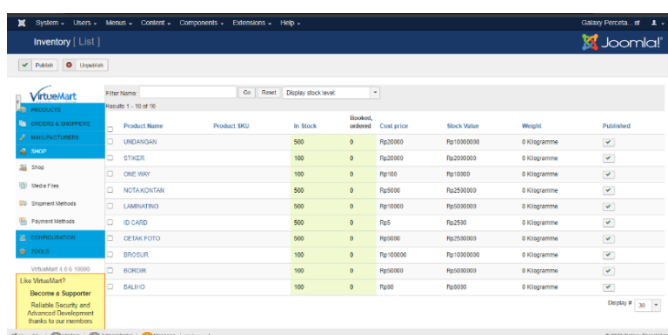
f) Tampilan Menu Tentang Kami.



Gambar 3. 6 Tampilan Menu Tentang Kami

Gambar 3.6 menampilkan menu tentang kami yang berisi penjelasan singkat mengenai toko Galaxy percetakan Waingapu yakni sejarah Galaxy percetakan.

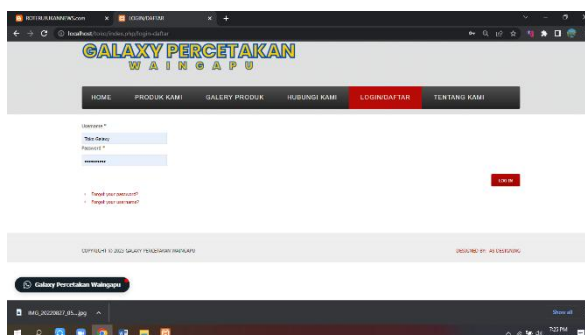
g) Tampilan Menu *Inventory*.



Gambar 3. 7 Tampilan Menu *Inventory*

Gamabr 3.7 menampilkan menu *inventory* merupakan menu yang dapat diakses khusus oleh admin untuk mengecek semua produk yang terjual, harga produk, stok produk. Menu inventory adalah menu pencatatan data penjualan pada toko Galaxy percetakan Waingapu.

h) Tampilan Menu *Login/Register*.

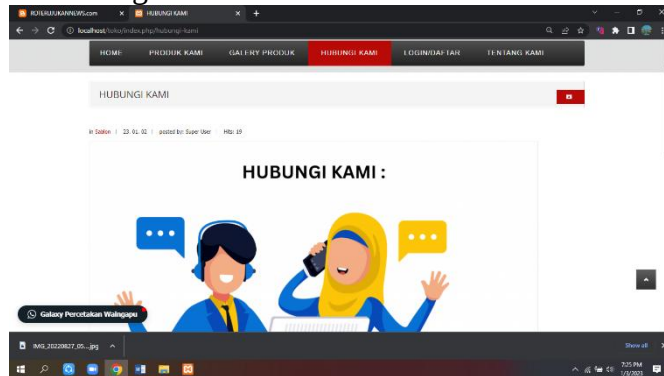


Gambar 3. 8 Tampilan Menu Login/Register

Gambar 2.8 menampilkan Menu *Login/Register* yang berisi icon *input username* dan *password*, *forgot username*, *forgot password*, dan *register*. Seorang pengunjung dapat melakukan *register* pada saat ingin melakukan

pemesanan dan jika tanpa register maka tidak akan dapat di proses. Setelah dilakukan *register*, status pengunjung berubah menjadi pelanggan karena sudah memiliki akun dan dapat melakukan pemesanan serta transaksi.

i) Tampilan Menu Hubungi Kami



Gambar 3. 9 Tampilan Menu Hubungi Kami

Gambar 3.9 menampilkan menu hubungi kami yang berisi nomor telp. Alamat facebook dan no whatsapp galaxy percetakan waingapu. Pelanggan yang hendak berkomunikasi dengan pihak galaxy percetakan dapat menghubungi nomor yang tertera dalam menu hubungi kami.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dalam perancangan sistem informasi penjualan pada toko Galaxy percetakan Waingapu adalah Sistem yang dibangun mampu menampilkan produk-produk yang dijual oleh toko Galaxy percetakan Waingapu beserta harga dan deskripsi lengkap. Sistem ini mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan jasa percetakan. Serta mempermudah administrator dalam pencatatan data pesanan, data stok barang dan pencatatan data transaksi yang terjadi.



DAFTAR PUSTAKA

- Aji, A. M. B., Riyanto, V., Wijaya, G., & Rudianto, B. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk Percetakan Berbasis Web Dengan Pemodelan UML. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 8(1), ISSN : 2302-5700.
- Ervin Handrianto, Y. (2017). *Sistem Informasi Penjualan Dibidang Percetakan Dengan Menggunakan Model Waterfall Pada Toko Dac (Depklu Art Collection)*. 9–45.
- Gata, Windu dan Grace Gata. (2013). *Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Hasugian, H. (2013). Aplikasi Sistem Informasi Jasa Percetakan Pada CV. Dua Inspirasi. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, 338–344. http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/file/download_file/473
- Herlawati, U. S. &. (2018). *Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web*. 6(5), 61–74.
- Jogianto, HM. (2005). *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Romlah, H., Setyorini, D., Rosmita, R., & Hermawan, E. (2022). Rancangan Sistem Penjualan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada Cv. Karsal Cipta Mandiri Bogor. *Jurnal Informatika*, 21(2), 184–195. <https://doi.org/10.30873/ji.v21i2.3056>
- Utomo, A. N., & Alfaridzi, M. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pada Percetakan CV Citra Kencana Jakarta Timur Berbasis Web. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 7(1), ISSN 2252-7354.
- Winardi. (n.d.). *Pengertian Sistem Informasi*. 2016. Retrieved December 19, 2022, from <https://student-activity.binus.ac.id/himsisfo/2016/07/pengertian-sistem-informasi/>
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill.
- Supriyatna, A. (2017). *Sistem Informasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis Web*. 5, 65–73.