

Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Online Redbox Corner

Edward, Latifah, Kokoy Rokoyah

Sistem Informasi , STMIK Jakarta STI&K
Jl. BRI No.17, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan
edwardtimoty@gmail.com, latifahbahrudinsuryobroto@gmail.com, kokoyrokoyah65@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi dan kebutuhan pelanggan akan akses layanan yang cepat dan praktis, membutuhkan suatu aplikasi internet atau suatu teknologi yang berkaitan dengan pelayanan pelanggan dalam suatu perusahaan. Banyak bagian yang terlibat dalam membuat suatu system pelayanan pelanggan, sehingga melibatkan beberapa bidang, yaitu bidang pemasaran (*marketing*), bidang pemesanan (*order*), dan pelayanan pelanggan (*customer service*). Redbox Corner merupakan toko *online* yang menjual barang model kit yaitu mainan yang terbuat dari bahan plastik atau metal yang dirakit.

Penelitian ini bertujuan membuat suatu sistem yang dapat memberikan pelayanan terhadap pelanggan dengan cepat yang dapat dengan mudah diakses melalui website. Hasil dari penelitian adalah berupa sistem yang apabila diimplementasikan dapat memudahkan atau memperkecil kemungkinan adanya masalah antar bagian terkait. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall* dengan pengujian fungsi aplikasi tiap halaman dan pengujian *portability* yang dilakukan untuk membandingkan halaman pada browser Google Chrome dan Mozilla Firefox.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penjualan, *Online*

Pendahuluan

Idi tengah perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, munculnya internet semakin memudahkan manusia untuk mengakses informasi. Internet tidak mengenal batas ruang dan waktu, bisa diakses siapapun, kapanpun dan dimanapun. Perkembangan teknologi internet saat ini mengalami peningkatan yang luar biasa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dalam berbagai bidang contohnya bidang pendidikan, industri dan bidang usaha. Teknologi internet sekarang ini sudah dipakai untuk berbagai kegiatan seperti *e-commerce*, promosi, kegiatan pembelajaran dan lain-lain oleh individu, organisasi, instansi negeri maupun swasta. Perkembangan teknologi internet tersebut kemudian memunculkan sistem informasi berbasis web. Sistem Informasi berbasis web dapat membantu pengolahan data secara tepat dan akurat [1].

Penerapan strategi sistem informasi dapat dikembangkan untuk memperoleh pelanggan baru, meningkatkan hubungan dengan pelanggan, dan mempertahankan pelanggan yang pada akhirnya akan berujung pada terciptanya kesetiaan pelanggan. Berdasarkan perkembangan teknologi dan kebutuhan pelanggan akan akses layanan yang cepat dan praktis, maka terdapat konsep yang menghubungkan antara penjualan manual dengan penjualan secara online adalah suatu aplikasi in-

ternet atau suatu teknologi yang berkaitan dengan pelanggan dalam suatu perusahaan yang bertujuan untuk meningkatkan akses yang lebih cepat, dan kualitas dari suatu proses bisnis yang melibatkan beberapa bidang, yaitu bidang pemasaran (*marketing*), bidang pemesanan (*order*), dan pelayanan pelanggan (*customer service*) [2].

Redbox Corner merupakan toko online yang menjual barang model kit yaitu mainan yang terbuat dari bahan plastik atau metal yang dirakit. Pada saat ini toko tersebut masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan informasi barang secara meluas dikarenakan tidak memiliki media promosi website. Hal tersebut dapat menurunkan tingkat loyalitas pelanggan. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang masalah diatas maka perlu melakukan penelitian dengan judul "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Online Redbox Corner".

Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ilmiah ini, penulis menggunakan metode sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan sebagai berikut :
 - (a) Studi Pustaka Mengumpulkan referensi-

referensi yang akan menjadi bahan acuan pengerjaan penelitian ini meliputi tool dan teori yang akan digunakan dan diperoleh dari e-book.

- (b) Studi Lapangan Melakukan wawancara untuk mencari dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk pembuatan website ini.
2. Pengembangan Sistem Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall, berikut ini adalah tahapan - tahapannya :

- (a) Tahap Analisis Pengumpulan data melalui wawancara, identifikasi masalah, analisis kebutuhan sistem yang difokuskan untuk pembuatan aplikasi.
- (b) Tahap Perancangan Tahapan perancangan sistem seperti membuat struktur navigasi, rancangan UML (Unified Modelling Language) yang meliputi rancangan database melalui class diagram, rancangan proses melalui use case diagram, activity diagram, rancangan input output sebagai gambar awal yang memperlihatkan tampilan aplikasi serta spesifikasi software dan hardware.
- (c) Tahap Implementasi Pada tahap ini dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat diterapkan, menguraikan tampilan antar muka website dan dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan perkembangannya.
- (d) Tahap Uji Coba Sistem Proses uji coba pada program perangkat lunak menggunakan black box, baik pengujian logika internal, maupun pengujian eksternal, dimana akan dilihat apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan yang diharapkan.

3. Perancangan

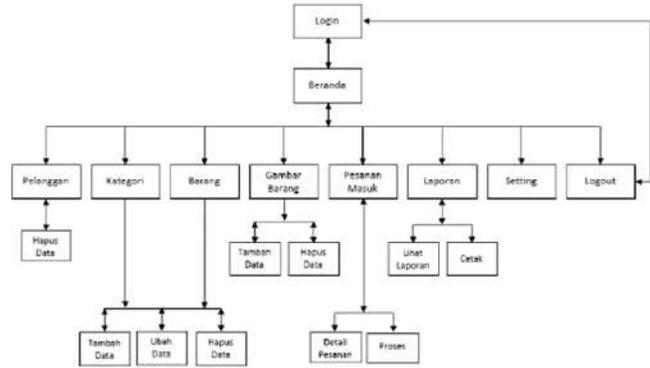
Pada awalnya Redbox Corner mengalami kesulitan dalam menyampaikan informasi barang yang tersedia secara meluas karena tidak adanya media website. Tentu masih banyak kendala yang dihadapi, antara lain pencatatan data pelanggan dan pemesanan transaksi yang masih manual, serta tidak adanya laporan untuk pemilik. Perancangan yang dihasilkan adalah

Perancangan Struktur Navigasi

Struktur Navigasi adalah struktur atau alur dari suatu aplikasi, penentuan struktur navigasi adalah tahap pertama dalam pembuatan sebuah aplikasi. Pada penulisan ini, digunakan struktur navigasi campuran. Struktur navigasi campuran digunakan

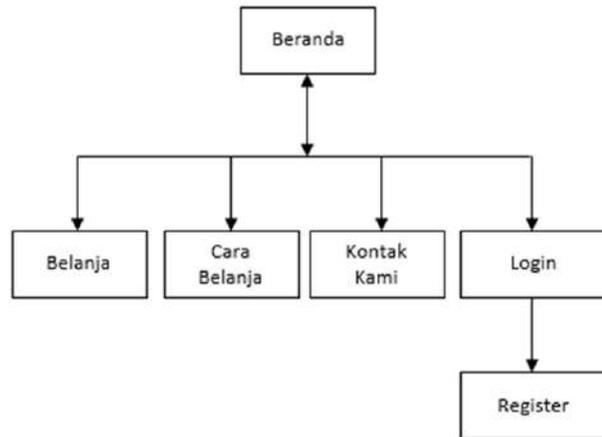
karena struktur navigasi campuran dianggap lebih baik dalam menyampaikan keterkaitan informasi antar halaman. Struktur navigasi ini akan menunjukkan mengenai informasi apa saja yang dapat ditampilkan. Struktur Navigasi pada sistem ini terbagi menjadi 3 yaitu :

Perancangan Struktur Navigasi Admin



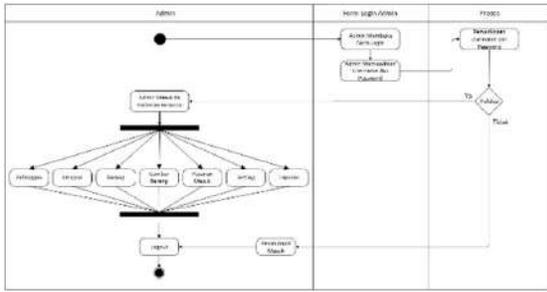
Gambar 1: Struktur Navigasi Admin

Perancangan Struktur Navigasi Pengunjung



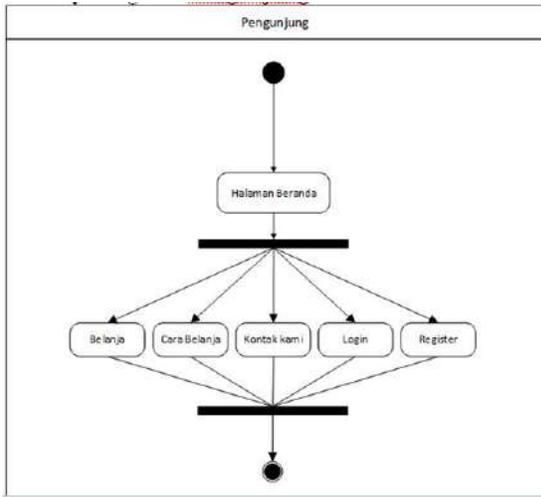
Gambar 2: Struktur Navigasi Pengunjung

Perancangan Struktur Navigasi Pelanggan



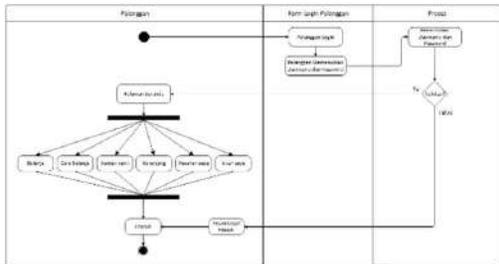
Gambar 9: Struktur Navigasi Admin

Activity Diagram Pengunjung



Gambar 10: Activity Diagram Pengunjung

Activity Diagram Pelanggan



Gambar 11: Activity Diagram Pelanggan

Perancangan Tampilan

Aplikasi Pada perancangan tampilan aplikasi ini diuraikan sebagai berikut :

Rancangan Halaman Beranda

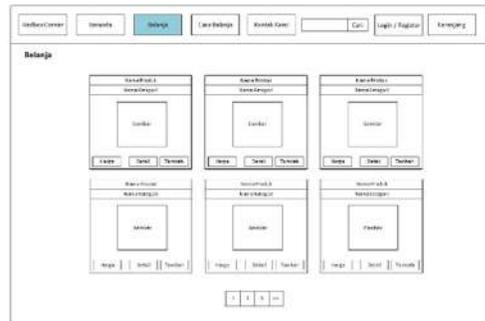
Halaman beranda merupakan halaman utama pada saat mengakses website, pada halaman beranda terdapat menu beranda, belanja, cara belanja, kontak kami dan login/register yang masing-masing menyua jika di klik akan menuju ke halaman yang sudah ditentukan. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman beranda.



Gambar 12: Rancangan Halaman Beranda

Rancangan Halaman Belanja

Halaman belanja merupakan halaman yang menampilkan barang yang ditawarkan, terdapat dua menu yang ada pada halaman tersebut yaitu menu detail digunakan untuk melihat detail barang seperti deskripsi, stok dan pada menu detail terdapat juga menu beli sehingga pelanggan bisa langsung membeli tanpa ke halaman sebelumnya, lalu ada menu beli digunakan untuk membeli barang. Berikut adalah rancangan muka dan fitur yang terdapat pada halaman belanja.



Gambar 13: Rancangan Halaman Belanja

Rancangan Halaman Cara Belanja

Halaman cara belanja merupakan halaman yang menampilkan cara melakukan pembelian. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman cara belanja.



Gambar 14: Rancangan Halaman Cara Belanja

Rancangan Halaman Register

Halaman register merupakan halaman yang digunakan untuk register apabila pengunjung belum mempunyai akun dengan memasukkan nama, email, password. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman register.



Gambar 17: Rancangan Halaman Register

Rancangan Halaman Kontak Kami

Halaman kontak kami merupakan halaman yang digunakan untuk memberikan komentar atau pertanyaan tentang barang. Berikut adalah rancangan antar muka (interface) dan fitur yang terdapat pada halaman kontak kami.



Gambar 15: Rancangan Halaman Kontak Kami

Rancangan Halaman Akun Saya

Halaman akun saya merupakan halaman yang digunakan untuk mengubah profil pelanggan seperti nama, email dan foto. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman akun saya.



Gambar 18: Rancangan Halaman akun saya

Rancangan Halaman Login Pelanggan

Halaman login pelanggan digunakan untuk login dengan memasukkan email dan password yang sebelumnya sudah dibuat. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman login.



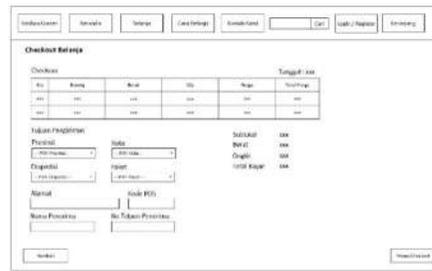
Gambar 16: Rancangan Halaman Login Pelanggan

Rancangan Halaman Pesanan Saya

Halaman pesanan saya merupakan halaman yang menampilkan riwayat pesanan yang pernah dilakukan oleh pelanggan. Terdapat beberapa fitur yang ada pada halaman pesanan saya yaitu order untuk melihat riwayat pesanan yang sudah dibeli dan harus menyelesaikan pembayarannya dengan menekan tombol bayar sebelum pesanan tersebut diproses, diproses untuk melihat pesanan yang sudah diproses oleh admin setelah melakukan pembayaran, dikirim untuk melihat pesanan yang sudah dikirim dan mengkonfirmasi barang sudah diterima atau belum, dan selesai untuk melihat pesanan yang sudah diterima oleh pelanggan. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman pesanan saya.



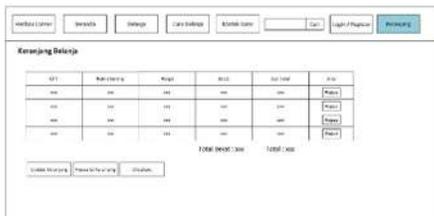
Gambar 19: Rancangan Halaman pesanan saya



Gambar 21: Rancangan Halaman checkout

Rancangan Halaman Keranjang

Halaman keranjang merupakan halaman yang menampilkan barang yang sudah dimasukkan dalam keranjang. Pada halaman keranjang ada empat fitur yaitu fitur update keranjang yang berfungsi untuk memperbaharui keranjang jika ada perubahan pembelian, fitur hapus isi keranjang berfungsi untuk menghapus isi keranjang, fitur hapus berfungsi untuk membatalkan membeli barang yang dipilih dan yang terakhir fitur checkout berfungsi untuk melanjutkan ke halaman checkout jika pelanggan sudah selesai melakukan pembelian barang kedalam keranjang. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman keranjang.



Gambar 20: Rancangan Halaman keranjang

Rancangan Halaman Checkout

Halaman checkout merupakan halaman yang menampilkan barang yang sudah masuk keranjang dan dibeli oleh pelanggan. Pada halaman checkout pelanggan harus memilih provinsi, kota, ekspedisi dan paket untuk menentukan ongkos kirim dan total bayar, mengisi alamat, kode pos, nama penerima dan nomor telepon penerima. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman checkout

Rancangan Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran merupakan halaman yang berfungsi untuk melakukan pembayaran dengan memasukkan nama, nama bank, nomor rekening dan upload bukti pembayaran. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman pembayaran.



Gambar 22: Rancangan Halaman Pembayaran

Rancangan Halaman Login Admin

Halaman pertama untuk admin adalah rancangan halaman login, dimana untuk mengakses admin harus memasukkan username dan password. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman login admin.



Gambar 23: Rancangan Halaman Login Admin

Rancangan Halaman Pelanggan

Halaman pelanggan merupakan halaman yang menampilkan data pelanggan yaitu nama pelang-

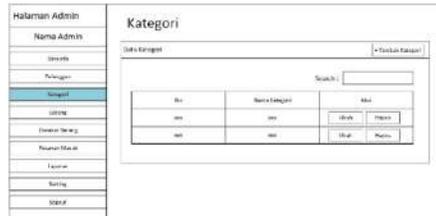
gan dan email. Pada halaman pelanggan bisa menghapus data pelanggan. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman pelanggan.



Gambar 24: Rancangan Halaman Pelanggan

Rancangan Halaman Kategori

Halaman kategori merupakan halaman yang menampilkan data kategori yaitu nama kategori. Pada halaman kategori bisa menambah data kategori, mengubah data kategori dan menghapus data kategori. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman kategori. Gambar 25. Rancangan Halaman Kategori



Gambar 25: Rancangan Halaman Katagori

Rancangan Halaman Tambah Kategori

Halaman tambah kategori merupakan halaman untuk melakukan penambahan kategori dengan memasukkan nama kategori. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman tambah kategori. Gambar 26. Rancangan Halaman Tambah Kategori



Gambar 26: Rancangan Halaman Tambah Katagori

Rancangan Halaman Ubah Kategori

Halaman ubah kategori merupakan halaman untuk mengubah kategori sesuai dengan yang ingin diubah. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman ubah kategori.



Gambar 27: Rancangan Halaman Ubah Katagori

Rancangan Halaman Barang

Halaman barang merupakan halaman yang menampilkan data barang yaitu nama barang, kategori, harga dan gambar. Pada halaman barang admin bisa menambah data barang, mengubah data barang dan menghapus data barang. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman barang. . Gambar 28. Rancangan Halaman Barang



Gambar 28: Rancangan Halaman Barang

Rancangan Halaman Tambah Barang

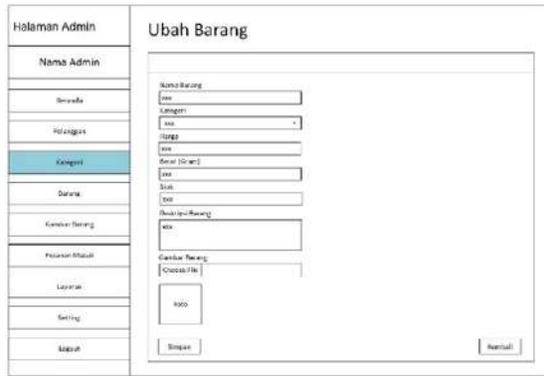
Halaman tambah barang merupakan halaman untuk melakukan penambahan barang dengan memasukkan nama barang, kategori, harga, berat, stok, deskripsi barang dan gambar barang. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman tambah barang. Gambar 29. Rancangan Halaman Tambah Barang



Gambar 29: Rancangan Halaman Tambah Barang

Rancangan Halaman Ubah Barang

Halaman ubah barang merupakan halaman untuk mengubah barang sesuai dengan yang ingin diubah. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman ubah barang. Gambar 30. Rancangan Halaman Ubah Barang



Gambar 30: Rancangan Halaman Ubah Barang

Rancangan Halaman Gambar Barang

Halaman gambar barang merupakan halaman yang menampilkan data gambar barang yaitu nama barang, cover dan jumlah. Pada halaman gambar barang admin bisa menambah data gambar barang dan menghapus data gambar barang. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman gambar barang. . Gambar 31. Rancangan Halaman Gambar Barang



Gambar 31: Rancangan Halaman Gambar Barang

Rancangan Halaman Tambah Gambar Barang

Halaman tambah gambar barang merupakan halaman untuk melakukan penambahan gambar barang dengan memasukkan keterangan barang dan gambar barang. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman tambah gambar barang. Gambar 32. Rancangan Halaman Tambah Gambar Barang



Gambar 32: Rancangan Halaman Tambah Gambar Barang

Rancangan Halaman Pesanan Masuk

Halaman pesanan masuk merupakan halaman yang menampilkan data pesanan yaitu nomor order, tanggal order, ekspedisi dan total bayar. Pada halaman pesanan masuk admin bisa cek bukti bayar, memproses pesanan pelanggan dan mengirim pesanan pelanggan. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman pesanan masuk. Gambar 33. Rancangan Halaman Pesanan Masuk



Gambar 33: Rancangan Halaman Pesanan Masuk

Rancangan Halaman Laporan

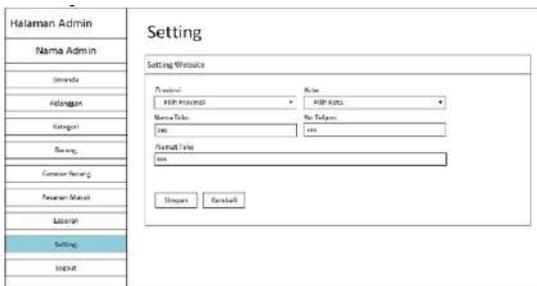
Halaman laporan merupakan halaman untuk melihat laporan pembelian dan mencetak laporan. Pada halaman laporan admin bisa melihat dan mencetak laporan harian, bulanan dan tahunan. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman laporan. . Gambar 34. Rancangan Halaman Laporan



Gambar 34: Rancangan Halaman Laporan

Rancangan Halaman Setting

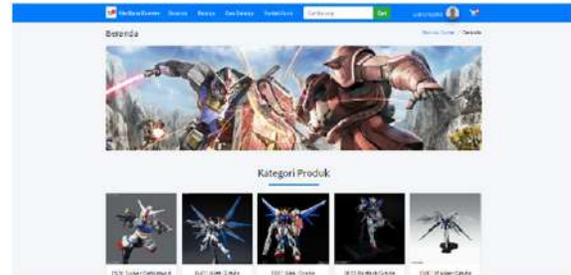
Halaman setting merupakan halaman untuk menyimpan data toko sesuai dengan provinsi, kota, nama toko, nomor telpon dan alamat toko. Berikut adalah rancangan antar muka dan fitur yang terdapat pada halaman setting. Gambar 35. Rancangan Halaman Tambah Barang



Gambar 35: Rancangan Halaman Setting

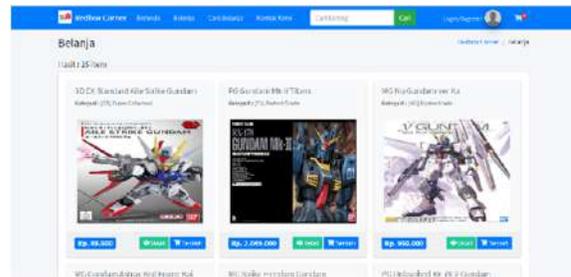
Hasil dan Pembahasan

Tampilan Halaman Beranda



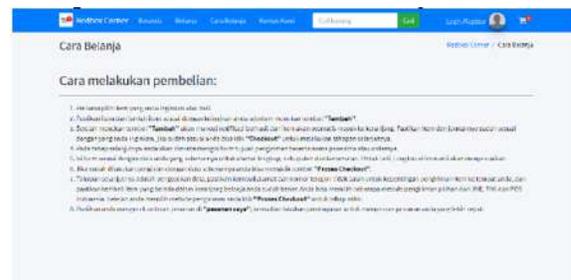
Gambar 36: Rancangan Halaman Utama

Tampilan Halaman Belanja



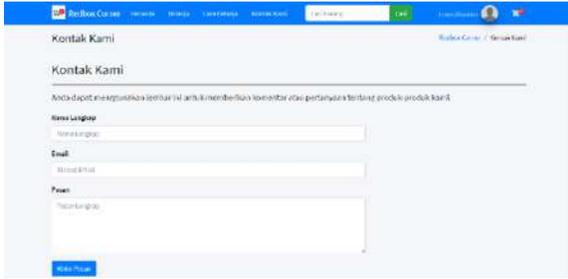
Gambar 37: Rancangan Halaman Belanja

Tampilan Halaman Cara Belanja



Gambar 38: Rancangan Halaman Cara Belanja

Tampilan Halaman Kontak Kami



Gambar 39: Rancangan Halaman Kontak Kami

Tampilan Halaman Detail Barang



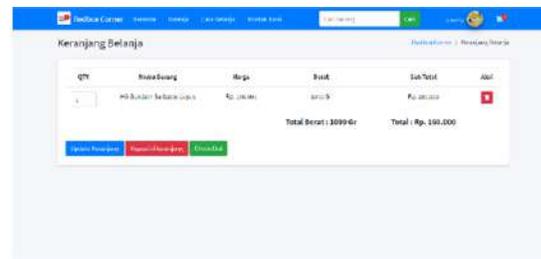
Gambar 42: Rancangan Halaman Detail Barang

Tampilan Halaman Kontak Register



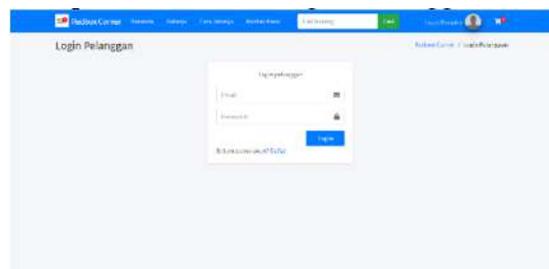
Gambar 40: Rancangan Halaman Register

Tampilan Halaman Keranjang



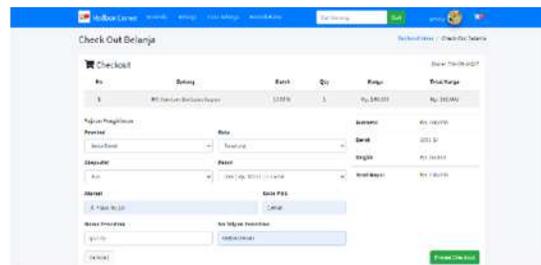
Gambar 43: Rancangan Halaman Keranjang

Tampilan Halaman Login Pelanggan



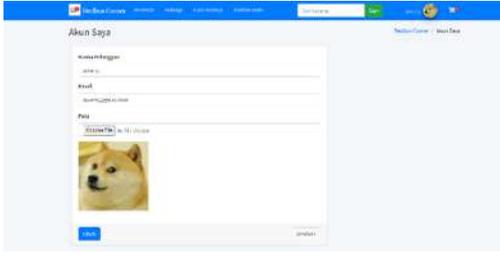
Gambar 41: Rancangan Halaman Login Pelanggan

Tampilan Halaman Checkout



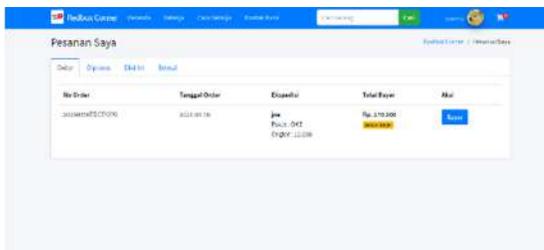
Gambar 44: Rancangan Halaman Checkout

Tampilan Halaman Akun Saya



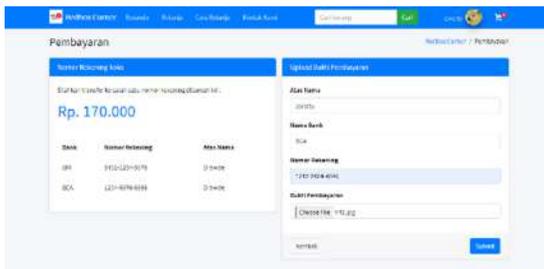
Gambar 45: Rancangan Halaman Akun Saya

Tampilan Halaman Pesanan Saya



Gambar 46: Rancangan Halaman Pesanan Saya

Tampilan Halaman Pembayaran



Gambar 47: Rancangan Halaman Pembayaran

Tampilan Halaman Login Admin



Gambar 48: Rancangan Halaman Login Admin

Tampilan Halaman Beranda Admin



Gambar 49: Rancangan Halaman Beranda Admin

Tampilan Halaman Pelanggan



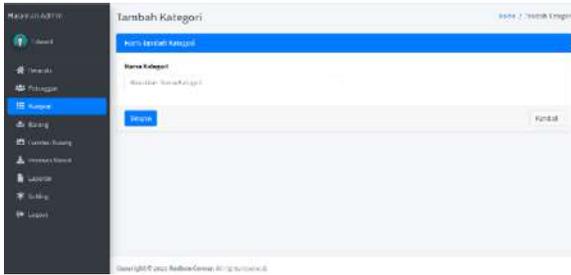
Gambar 50: Rancangan Halaman Pelanggan

Tampilan Halaman Kategori



Gambar 51: Rancangan Halaman Kategori

Tampilan Halaman Tambah Kategori



Gambar 52: Rancangan Halaman Tambah Kategori

Tampilan Halaman Ubah Barang



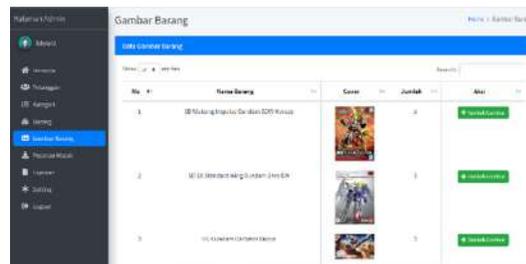
Gambar 56: Rancangan Halaman Ubah Barang

Tampilan Halaman Ubah Kategori



Gambar 53: Rancangan Halaman Ubah Kategori

Tampilan Halaman Gambar Barang



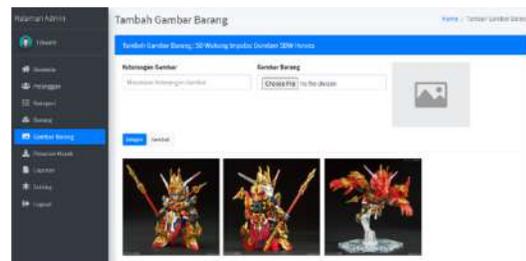
Gambar 57: Rancangan Halaman Gambar Barang

Tampilan Halaman Halaman Barang



Gambar 54: Rancangan Halaman Halaman Barang

Tampilan Halaman Tambah Gambar Barang Login Pelanggan



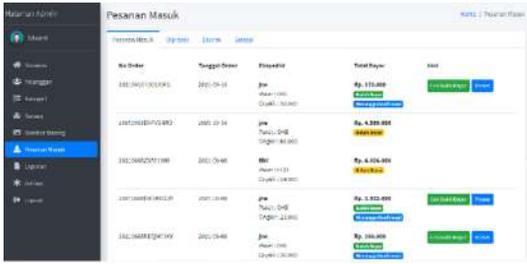
Gambar 58: Rancangan Halaman Tambah Gambar Barang

Tampilan Halaman Tambah Barang



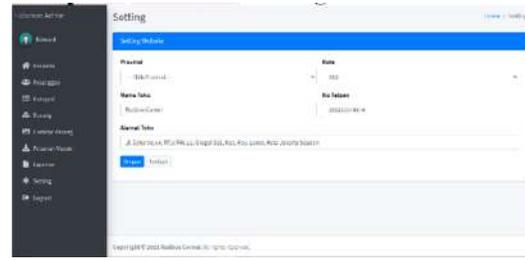
Gambar 55: Rancangan Halaman Tambah Barang

Tampilan Halaman Pesanan Masuk



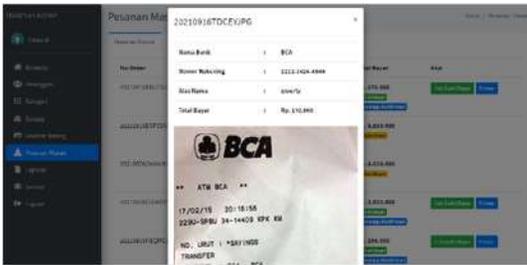
Gambar 59: Rancangan Halaman Pesanan Masuk

Tampilan Halaman Setting



Gambar 62: Rancangan Halaman Setting

Tampilan Halaman Cek Bukti Bayar



Gambar 60: Rancangan Halaman Cek Bukti Bayar

Tampilan Halaman Laporan



Gambar 61: Rancangan Halaman Laporan

Uji Coba Aplikasi

Tabel 1: Kinerja Browser

No	Ruang Lingkup	Browser	
		Google Chrome	Mozilla Firefox
1.	<u>Tampilan</u>	1. Tampilan dan sistem berjalan dengan baik 2. Huruf dan design tidak mengalami perubahan.	1. Tampilan dan sistem berjalan dengan baik 2. Huruf dan design tidak mengalami perubahan
2.	<u>Kecepatan</u>	Termasuk <u>cepat</u> dalam <u>membuat</u> <u>halaman</u>	<u>Memuat</u> <u>halaman</u> <u>cukup</u> <u>stabil</u> .
3.	<u>Stabilitas</u>	1. Jarang ditemukan <u>error</u> atau <u>not found</u> 2. <u>Aplikasi</u> <u>berjalan</u> <u>dengan</u> <u>baik</u> .	1. Jarang ditemukan <u>error</u> atau <u>not found</u> 2. <u>Aplikasi</u> <u>berjalan</u> <u>dengan</u> <u>baik</u> .

Uji coba aplikasi dengan pengujian fungsi aplikasi tiap halaman dan pengujian portability yang

dilakukan untuk membandingkan halaman pada browser Google Chrome dan Mozilla Firefox. Pada tahap pengujian portability ini, uji coba aplikasi dilakukan dengan beberapa browser yang berbeda, perbedaannya dapat dilihat pada tabel 1 :

Penutup

Simpulan

Berdasarkan pengujian pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Uji coba aplikasi menggunakan dua browser (Google Chrome dan Mozilla Firefox) dihasilkan uji coba yang paling optimal adalah menggunakan browser Google Chrome.
2. Dirancangny sistem informasi penjualan berbasis web pada redbox corner dapat memudahkan perusahaan untuk menampilkan dan menawarkan barang secara online sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
3. Meningkatkan efektifitas promosi dan mempermudah pengolahan data untuk membuat laporan.

Saran

Saran untuk pengembangan sistem selanjutnya sebagai berikut :

1. Perlu adanya pengembangan aplikasi ini bahwa belum adanya konfirmasi pembayaran secara otomatis oleh sistem.
2. Pelanggan dapat memberikan penilaian dan ulasan di setiap halaman barang

Daftar Pustaka

- [1] Anggraeni, Elisabet Yunaeti dan Rita Irviani, "Pengantar Sistem Informasi", CV. Andi Offset, Yogyakarta, 2017.
- [2] Muhammad Yusuf, Ahmad Yusuf, "1 Jam Membuat Toko Online dengan Joomla Virtuemart", Yogyakarta, Expert, 2012.
- [3] Hidayat, Rahmat, "Cara Praktis Membangun Website Gratis", PT Elex Media, Jakarta, 2010.
- [4] Muhammad Ibnu Sa'ad, "Otodidak Web Programming : Membuat Website Edutainment", Elex Media Komputindo, Jakarta, 2020.
- [5] Koesheryatin, Taryana Suryana, "Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS, & Javascript", PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2014.
- [6] Arief, M.Rudianto, "Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql", Yogyakarta, 2011.
- [7] Hikmah, Agung Baitul. dkk, "Cara Cepat Membangun Website Dari Nol", CV. Andi Offset, Yogyakarta, 2015.
- [8] Tuti Sulistiati, "Membangun Website CV. Marisa Kavling Baturaja Menggunakan PHP dan MySQL" , Jurnal Teknik Informatika Mahakarya Vol. 2 No. 1, Jakarta, 2019.
- [9] Yunahar Heriyanto, "Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT. APM Rent Car", Jurnal Intra-Tech Vol. 2 No. 2, Pekanbaru, 2018.
- [10] Achmad Nurhadi, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Sistem Informasi Penyedia Asisten Rumah Tangga Secara Online", Jurnal Khatulistiwa Informatika Vol. 6 No.2, Pontianak, 2018.
- [11] Ridwan Sanjaya, Sebri Hesinto, "Rancang Bangun Website Profil Hotel Agung Prabumulih Menggunakan Framework Bootstrap" Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI) Vol. 7 No. 2, Sumatera Selatan, 2017.
- [12] Lingga Arum Nugroho, Prind TriaJeng Pungkasanti, "Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web dengan Framework CodeIgniter", Jurnal Sistem Informasi Vol.2 No.2, Semarang, 2021.
- [13] Agustono Heriadi, "Aplikasi Realisasi Pencapaian Pembangunan Berbasis GIS", Jurnal Informatika dan Multimedia Vol. 8 No. 2, Kediri, 2016
- [14] Kelvin Adha Bilqis Ibrahim, Dian Gustina, "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Brand Clothing Sand Beach Dengan Skema Diskon Menggunakan Hungarian Algorithm", Jurnal Sistem Informasi Vol.8 No.1, Jakarta, 2021.
- [15] Tommy Sugiarto, Silvia Rostianingsih, Rolly Intan, "Implementasi Sistem Informasi Administrasi Pembelian, Penjualan, Retur dan Inventaris Produk Kosmetik Toko Beauty Dengan Platform Android", Jurnal Infra Vol. 8 No. 1, Surabaya, 2020