

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Bibits Buah Berbasis Framework Laravel

Muhammad Fauzan¹ and Kristophorus Hadiono²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Stikubank, Jl.Tri Lomba Juang Mugassari, Kota Semarang, Jawa Tengah Indonesia 50241
e-mail: ¹muzanmuhammadfauzan@gmail.com, ²kristophorus.hadiono@edu.unisbank.ac.id

Submitted Date: June 16th, 2023
Revised Date: June 26th, 2023

Reviewed Date: June 24th, 2023
Accepted Date: June 30th, 2023

Abstract

In the business world, creativity is crucial to drive the growth of a business and provide it with a unique value compared to others. One form of creativity is the utilization of a website to expand the reach of product sales. This indirectly affects traditional fruit seedling businesses that rely on conventional methods to promote and sell their products. Moreover, the manual recording of sales and product data poses a risk of losing important information that may be needed at any given time. To address these issues, a website will be developed using the Laravel framework, one of the PHP programming languages. The data retrieval process will employ qualitative methods, while the system development will follow a prototype methodology. By utilizing the prototype methodology, the system development process will run smoothly and achieve the desired outcome, resulting in the creation of the desired application. With this web-based application in place, the fruit seedling business will be able to expand its reach while effectively managing critical data in an organized and secure manner.

Keywords: Fruit Seeds; Prototype; Website ; E-Commerce; Laravel

Abstrak

Dalam dunia usaha, kreatifitas diperlukan guna mendorong usaha agar terus berkembang dan memiliki nilai keunikan sendiri dibanding usaha yang lain. Salah satu bentuk kreatifitas tersebut ialah penggunaan website untuk memperluas jangkauan dari penjualan produk. Secara tidak langsung akan berdampak kepada usaha Bibits Buah yang masih menggunakan cara tradisional untuk menawarkan dan menjual produknya. Selain itu proses pencatatan data penjualan dan data produk masih dilakukan secara manual. Proses ini memungkinkan terjadinya, hilangnya data-data penting yang sewaktu-waktu dibutuhkan. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, akan di buat sebuah website menggunakan salah satu *framework* bahasa pemrograman *PHP* yaitu *Laravel*. Proses pengambilan data menggunakan metode kualitatif dan pengembangan sistem menggunakan metode *Prototype*. Dengan menggunakan metode *Prototype* proses pengembangan sistem berjalan dengan lancar dan tepat sasaran, sehingga tercipta aplikasi yang diinginkan. Dengan adanya aplikasi berbasis web ini, mampu memperluas jangkauan usaha Bibits Buah serta manajemen data-data penting secara rapi dan aman.

Kata Kunci: Bibits Buah; Prototype; Website ; E-Commerce; Laravel

1 Pendahuluan

Teknologi terus berkembang saat ini, memunculkan inovasi-inovasi baru yang bermanfaat dan dibutuhkan oleh manusia. Salah satunya ialah website yang banyak orang sudah memakainya untuk kebutuhan bisnis maupun

kebutuhan pribadi. Penggunaan yang mudah dan praktis adalah alasan mengapa digunakannya website sebagai media promosi dan penjualan (Saubani, Nainggolan, & Khasanah, 2019).

Beberapa bisnis telah menggunakan teknologi web untuk melakukan media promosi



dan penjualan (Prima & Hadi, 2022). Namun hal ini secara tidak langsung berdampak kepada usaha-usaha yang masih menggunakan cara tradisional untuk melakukan promosi dan penjualan. Penurunan penjualan adalah salah satu dampak yang di alami oleh usahawan tradisional. Selain itu masih banyak usaha-usaha yang melakukan pencatatan secara manual melalui kertas. Ini menunjukkan diperlukannya suatu sistem yang mampu memberikan pelayanan yang cepat, nyaman dan mampu menyimpan data-data secara terstruktur (Muljono, Gunadi, & Nugroho, 2020).

Bibits Buah merupakan usaha di bidang pertanian dan perkebunan yang berfokus pada penjualan bibit dan buah. Usaha ini berlokasi di Jl. Taman Sriging, Patemon, Kecamatan Gunung Pati, Kota Semarang. Bibits Buah adalah jenis usaha produktif yang beroperasi secara independen, baik oleh individu maupun badan usaha, dan tidak tergabung sebagai anak perusahaan atau cabang dari Usaha Menengah atau Usaha Besar yang memenuhi kriteria usaha kecil (Anam, 2022). Bibits Buah berfokus pada bibit dan buah alpukat, disamping itu juga menjual beberapa produk perkebunan seperti manga, jeruk, jambu dan durian. Ruang lingkup penjualan Bibits buah sebatas lingkungan sekitar perkebunan dan wilayah kota semarang.

Dalam usahanya, Bibits Buah masih melakukan proses-proses secara tradisional seperti menjual produk, promosi produk, pendataan produk dan pencatatan transaksi yang masuk. Karena itu produk tidak terlalu dikenal oleh masyarakat luas dan juga seringkali produk tidak terjual. Selain itu jangkauan dari penjualan produk masih sebatas lingkungan sekitar usaha berdiri. Pendataan produk masih dilakukan secara manual melalui kertas yang membuat sering sekali data hilang. Maka atas dasar tersebut, penelitian ini akan memberikan kontribusi kepada usaha Bibits Buah dengan dibuatkannya sistem informasi penjualan berbasis web.

Kemajuan teknologi dan perkembangan informasi, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk mengkomunikasikan informasi secara profesional dan informatif, serta mendorong tindakan yang cepat dan tepat. Pada saat ini, kehadiran sistem informasi menjadi sangat penting bagi lembaga, instansi, dan organisasi agar dapat bersaing secara efektif dalam era globalisasi (Anggraini, Pasha, & Setiawan, 2020). sistem

informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang menghasilkan output informasi yang memiliki nilai bagi tingkat manajemen. Sistem informasi tersebut berfungsi untuk memenuhi kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasional, manajerial, dan kegiatan strategis organisasi, serta memberikan laporan-laporan yang diperlukan kepada pihak eksternal yang terkait (Novitasari, Adrian, & Kurnia, 2021). Di samping itu, sistem informasi juga merupakan metode yang terstruktur untuk mengolah sebuah data agar menjadi informasi yang berguna (Desmayani, Wardani, Nugraha, & Mahendra, 2021).

Pendekatan pengembangan software melibatkan serangkaian langkah-langkah dalam menciptakan perangkat lunak baru atau meningkatkan aplikasi yang sudah ada. Untuk mencapai hasil yang optimal dan bermanfaat, diperlukan pendekatan atau model yang sesuai dalam proses analisis, perancangan, dan implementasi (Nur, 2019). Metode dalam mengembangkan sistem ada berbagai macam, salah satunya ialah *Prototype*. Metode *Prototype* merupakan Salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung menunjukkan cara kerja perangkat lunak atau komponen-komponennya dalam lingkungan yang sesungguhnya sebelum tahap konstruksi yang sebenarnya dilakukan (Siswidiyanto, Munif, Wijayanti, & Haryadi, 2020). Dengan menggunakan metode ini, memudahkan pembuatan sistem informasi sesuai dengan kebutuhan yang diminta oleh user (Nurhadi & Muhammad Ridwan, 2022). Selain itu kerjasama antara para programmer dibutuhkan agar sistem informasi terbentuk secara tepat dan cepat (Mahpud, Taufiq, & Berliany Lestari, 2022).

Website merupakan sekumpulan halaman web yang telah dipublikasikan di internet dan memiliki sebuah domain yang dapat diakses oleh semua pengguna internet dengan mengetik alamatnya. Ada beberapa macam website yang ada di dalam internet salah satunya ialah *E-Commerce* yang merupakan website dalam kategori bisnis. Website sendiri selain untuk memberikan tampilan yang menarik kepada para pengguna, juga dapat digunakan sebagai sarana promosi dan transaksi (Walim & Suhardi, 2020). Keunggulan lainnya memiliki jangkauan penjualan yang luas serta dapat diakses secara fleksibel oleh siapa saja dimana saja,

sehingga memberikan peluang untuk meningkatkan penjualan (Sari, Pudjiarti, & Susanti, 2020). Ada beberapa macam website yang ada di dalam internet salah satunya ialah *E-Commerce* yang merupakan website dalam kategori bisnis.

Dalam pembuatan website *E-Commerce* ada beberapa bahasa pemrograman yang dapat digunakan. Bahasa pemrograman sendiri memiliki suatu alat pembantu yang dinamakan *Framework* yang berfungsi untuk memudahkan programmer dalam memprogram suatu aplikasi maupun website. *Laravel* merupakan salah satu dari sekian *Framework PHP* yang akan digunakan untuk pembuatan website *E-Commerce*. Dibuatkannya website itu sendiri bertujuan agar produk yang dihasilkan oleh Bibits buah secara luas dapat diperjual belikan dan data – data yang diterima dapat disimpan dengan tepat dan cepat.

2 Metodologi Penelitian Pengumpulan Data

Dalam melakukan sebuah penelitian, pastinya harus mengumpulkan data-data yang penting dan berguna agar penelitian dapat berjalan dengan lancar. Proses pengumpulan data-data menggunakan metode kualitatif.

1. Wawancara, digunakan sebagai metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan suatu informasi yang subyektif terkait dengan fenomena yang sedang diteliti (Hansen, 2020). Dengan dilakukannya wawancara maka kebutuhan yang diinginkan oleh pemilik usaha dapat tersampaikan dengan baik.
2. Dokumentasi, digunakan sebagai metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan dokumen yang berkaitan dengan penelitian seperti gambar maupun foto (Tanjung, Supriani, Mayasari, & Arifudin, 2022).
3. Studi Pustaka, digunakan untuk pengumpulan data dengan mempelajari dan memahami teori-teori yang terdapat dalam literatur yang relevan dengan penelitian tersebut (Adlini, Dinda, Yulinda, Chotimah, & Merliyana, 2022).

Setelah mengumpulkan data-data yang diperlukan, hal selanjutnya adalah melakukan sebuah pengembangan sistem. Pengembangan sistem diperlukan guna mendapatkan kebutuhan-kebutuhan sistem yang ada di dalamnya dan

membuat sistem berjalan sesuai dengan yang dikembangkan. Maka dari itu pengembangan sistem harus tepat dan akurat.

Metode Prototype

Metode pengembangan sistem terdiri dari beberapa kategori seperti *Prototype*, *Waterfall*, *Agile*, *Scrum*, *Lean*, *Rapid Application Development (RAD)* dan lain sebagainya. Dalam penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Bibits Buah Berbasis Framework *Laravel*, berfokus menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype*. Menurut (Fenando, 2020) metode *Prototype* melibatkan serangkaian tahapan dalam pengembangan sistem yang dimulai dengan proses komunikasi antara pengembang dengan pengguna. Rincian lengkap mengenai tahapan dalam metode *Prototype* dapat ditemukan pada figure 1.

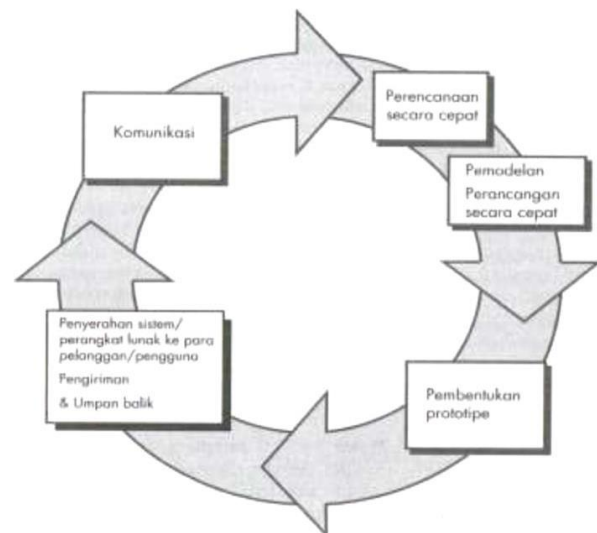


Figure 1. Model *Prototype*

Figure 1 menggambarkan urutan atau tahapan dalam pengembangan sistem menggunakan metode *Prototype*. Berikut adalah penjelasan lebih detail mengenai tahapan-tahapan tersebut.

1. Komunikasi, tahap ini dilakukan guna mendapatkan kebutuhan-kebutuhan pemilik usaha Bibits buah agar dapat ditindak lanjuti dengan pembuatan model prototype. Hal ini akan sering dilakukan jika ada suatu perubahan atau perbaikan yang diinginkan pemilik toko
2. Perencanaan secara cepat, dari kebutuhan-kebutuhan yang sudah didapatkan akan langsung dirancang secara cepat dan tepat. Hal

ini dilakukan guna memberikan penjelasan yang akurat kepada pemilik toko dan untuk melakukan proses perancangan selanjutnya.

3. Pemodelan perancangan secara cepat, dibuatkannya sebuah model dari perencanaan sebelumnya agar pemilik toko dapat melihat sebuah gambaran dari sistem yang akan diproses dan dibentuk *Prototype*-nya.
4. Pembentukan *Prototype*, dari kebutuhan – kebutuhan yang di inginkan oleh pemilik toko dapat memberikan gambaran yang lebih jelas atas fungsionalitas yang terdapat didalamnya. Pada tahap ini, juga akan dilakukan pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*. Metode ini berguna untuk memproses dan mengecek apakah sebuah fungsionalitas pada sistem sudah sesuai dengan kebutuhan diperlukan.
5. Penyerahan perangkat dan umpan balik, dalam tahap ini *Prototype* yang telah dibuat dan diuji diserahkan kepada pemilik toko guna memberikan umpan balik kepada pembuat guna mengevaluasi sistem mendatang.

Perancangan Sistem

Dalam membuat sebuah sistem, diperlukannya sebuah perangkat lunak (*Software*) guna mempermudah dan mempercepat pekerjaan. Perangkat lunak yang digunakan pada pembuatan website E-Commerce ini antara lain adalah *Visual Studio Code* dan *Browser*. Selain perangkat lunak, adapun perangkat keras (*Hardware*) sebagai pelengkap dalam proses pengembangan suatu sistem. Perangkat keras yang digunakan antara lain adalah laptop dan smartphone. Setelah semua peralatan terpenuhi maka pengembangan sistem akan berjalan dan berikut merupakan beberapa implementasi sistem yang telah dibuat.

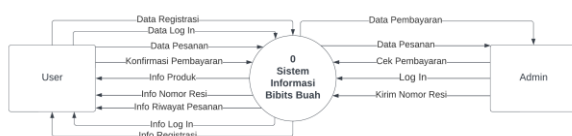


Figure 2. Data Flow Diagram (DFD) Lv.0

Data Flow Diagram (DFD) atau Diagram Konteks level 0 pada figure 2 menjelaskan bagaimana suatu informasi mengalir pada di dalam sistem. Selain itu fungsi lain *DFD* adalah sebagai dasar perencanaan sistem maupun perubahan dalam sistem yang ada.

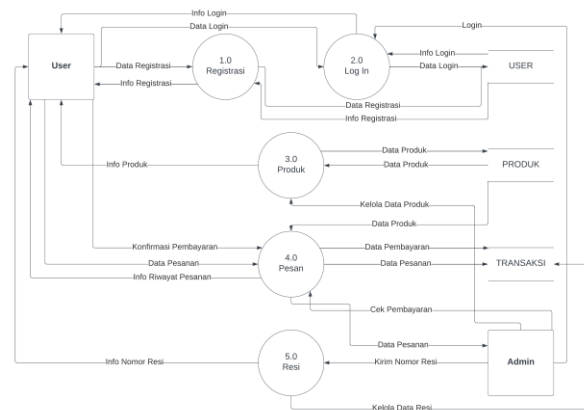


Figure 3. Data Flow Diagram (DFD) Lv.1

Pada figure 3 menjelaskan tentang kelanjutan aliran sistem yang terjadi pada figure 2. Penjelasan tersebut lebih rinci dan dibagi menjadi sebuah sub proses yang lebih mudah untuk dipahami. Selain itu, pembuatan yang lebih rinci akan memudahkan ketika ingin menambahkan suatu fungsi sistem yang baru atau sekedar menyempurnakan sistem yang sudah ada.

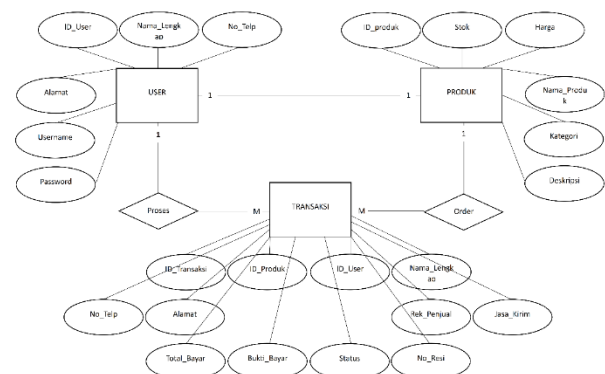


Figure 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) pada figure 4 menjelaskan tentang gambaran antara hubungan entitas dalam basis data. Selain itu ERD berfungsi untuk menentukan data - data yang akan dibuat di dalam database sistem.

3 Implementasi dan Pengujian Tampilan Website



Figure 5. Halaman Login Multi User

Halaman login pada figure 5 digunakan ketika ingin melanjutkan proses transaksi produk pada web Bibits Buah. Ketika admin melakukan proses login, maka halaman yang akan diakses adalah halaman dashboard admin. Untuk melakukan proses login, diharuskan melakukan proses registrasi terlebih dahulu.



Figure 6. Halaman Beranda

Halaman beranda pada figure 6 dapat diakses ketika user mengakses halaman web Bibits buah tanpa diharuskannya login maupun registrasi. Dalam halaman ini terdapat beberapa menu di antaranya yaitu beranda, produk, transaksi, tentang, produk mendatang, keranjang, login dan register menu logout ketika user sudah melakukan login.

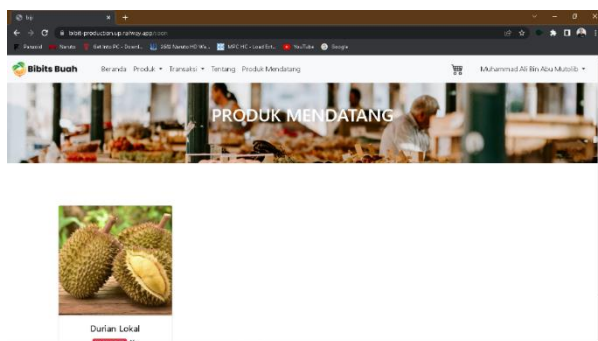


Figure 7. Halaman Produk Mendatang

Halaman produk mendatang pada figure 7 merupakan salah satu keunggulan dalam web Bibits buah dikarenakan pengguna dapat mengetahui produk apa saja yang akan dijual di kemudian hari. Selain itu, pengguna dapat melakukan pengecekan detail melalui tombol yang telah disediakan. Di dalam terdapat beberapa informasi seperti stok produk, nama produk, kategori, kenampakan dan deskripsi.

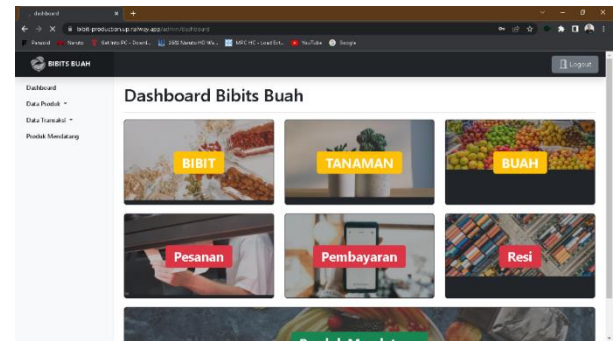


Figure 8. Dashboard Admin

Dashboard admin pada figure 8 dapat diakses dan dipergunakan oleh admin untuk melakukan segala aktifitas transaksi pada web Bibits buah. Admin dapat menggunakan beberapa menu antara lain dashboard, data produk, data transaksi dan produk mendatang serta tombol logout untuk keluar dari halaman.

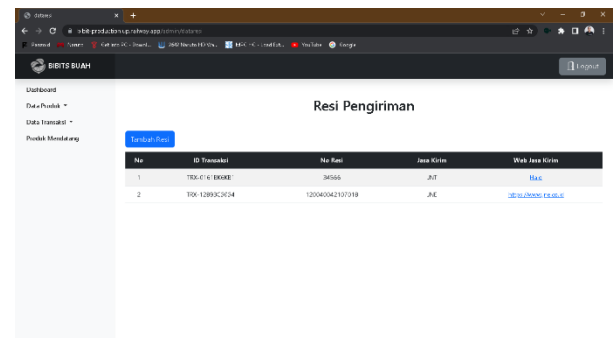


Figure 9. Resi Pengiriman

Selain halaman produk mendatang, Bibits buah juga memiliki menu yang dapat diakses oleh admin pada figure 9 guna mengirimkan sebuah nomor resi pengiriman jasa ekspedisi yang sebelumnya dipilih oleh pengguna ketika proses checkout. Nomor resi ini dapat digunakan oleh pengguna untuk mengecek produk yang telah dipesan sebelumnya melalui halaman web jasa ekspedisi.

Black Box Testing

Pengujian sistem yang akan dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing*. Adapun beberapa fitur yang diuji dengan metode ini seperti dalam proses login, jika mengisi data – data dengan benar maka berhasil masuk ke halaman beranda, jika tidak maka harus mengisi ulang data. Pada halaman produk ketika pengguna menambahkan produk ke keranjang maka produk akan otomatis masuk ke dalam keranjang. Ketika pengguna melakukan proses checkout maka stok produk yang dipilih oleh pengguna akan berkurang secara otomatis. Kemudian jika produk milik pengguna yang ada di dalam keranjang habis, maka otomatis produk yang ada di keranjang menghilang dan pengguna diharuskan memilih produk lain. Berikut merupakan detail pengujian yang telah dilakukan dalam bentuk tabel pengujian.

Tabel 1. Hasil Pengujian *Black Box Testing 1*

| No | Deskripsi Pengujian | Hasil Yang Di Harapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|----|---|--|---|------------|
| 1 | Membuka semua Halaman Website | Halaman terbuka tanpa terjadi kesalahan | Halaman Terbuka | Berhasil |
| 2 | Melakukan proses Login (Email dan Password) | Melakukan input dan membuka halaman beranda | Login berhasil dan membuka halaman beranda | Berhasil |
| 3 | Melakukan proses registrasi | Melakukan input dan membuka halaman login | Registrasi berhasil dan membuka halaman login | Berhasil |
| 4 | Menampilkan produk website | Produk ditampilkan sesuai dengan yang di tekan | Berhasil menampilkan produk yang sesuai | Berhasil |
| 5 | Memasukkan produk ke dalam keranjang | Produk masuk ke dalam keranjang sesuai dengan yang ditekan | Produk berhasil masuk sesuai yang diharapkan | Berhasil |

Pada tabel 1 diatas telah dilakukan pengujian mengenai pembukaan semua halaman web, melakukan proses login dengan menggunakan email dan password, melakukan proses registrasi, menampilkan produk dalam website serta melakukan proses input produk ke dalam keranjang. Didapatkan seluruh proses berjalan dengan lancar tanpa ditemukan kendala satupun.

Tabel 2. Hasil Pengujian *Black Box Testing 2*

| No | Deskripsi Pengujian | Hasil Yang Di Harapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|----|---|---|---|------------|
| 6 | Melakukan proses checkout produk | Menampilkan halaman checkout beserta produk dan data-data lainnya | Produk ditampilkan beserta data-data lainnya | Berhasil |
| 7 | Menghubungi penjual melalui menu (hubungi penjual) | Halaman hubungi penjual ditampilkan dan menuju ke whatsapp penjual | Halaman ditampilkan dan berhasil membuka whatsapp penjual | Berhasil |
| 8 | Mengirim bukti pembayaran melalui menu (Bukti Pembayaran) | Halaman ditampilkan dan melakukan input melalui fitur yang sudah disediakan | Halaman terbuka dan bukti bayar berhasil terkirim | Berhasil |
| 9 | Pengecekan riwayat pesanan melalui menu (riwayat pesanan) | Pesanan yang pernah dilakukan muncul sesuai dengan waktu pesanan | Berhasil menampilkan semua pesanan yang pernah dilakukan | Berhasil |
| 10 | Melakukan proses tracking pesanan dengan menu (Resi Pengiriman) | Menampilkan pesanan serta jasa yang dipilih beserta nomor resi pengiriman | Berhasil menampilkan semua data pengiriman | Berhasil |

Pada tabel 2 diatas telah dilakukan pengujian mengenai proses checkout produk, menghubungi penjual melalui menu (hubungi penjual), mengirim bukti pembayaran melalui menu (bukti pembayaran), melakukan pengecekan riwayat pesanan yang pernah dilakukan serta melakukan proses tracking pesanan dengan menu (resi pengiriman). Didapatkan seluruh proses berjalan dengan lancar tanpa ditemukan kendala satupun.

Tabel 3. Hasil Pengujian *Black Box Testing 3*

| No | Deskripsi Pengujian | Hasil Yang Di Harapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|----|---|---|---|------------|
| 11 | Membuka halaman upcoming produk | Menampilkan produk-produk mendatang | Berhasil menampilkan produk mendatang yang ada | Berhasil |
| 12 | Admin Melakukan proses CRUD | Dapat merubah, menambah atau menghapus data yang ada | Berhasil merubah, menambah atau menghapus data yang ada | Berhasil |
| 13 | Melakukan pengecekan pesanan masuk melalui menu (pesanan masuk) | Menampilkan semua pesanan dari setiap user | Berhasil menampilkan pesanan | Berhasil |
| 14 | Melakukan pengecekan pembayaran masuk melalui menu (pembayaran masuk) | Menampilkan semua bukti bayar yang dikirim oleh setiap user | Berhasil menampilkan semua bukti bayar | Berhasil |
| 15 | Mengecek riwayat pesanan yang pernah masuk | Menampilkan semua riwayat pesanan yang pernah ada | Berhasil menampilkan semua riwayat pesanan | Berhasil |

Pada tabel 3 diatas telah dilakukan pengujian mengenai pembukaan halaman upcoming produk, melakukan proses *create, read, update* dan *delete* yang dilakukan oleh admin, melakukan proses pengecekan pesanan masuk melalui menu (pesanan masuk), melakukan proses pengecekan pembayaran pada menu (pembayaran masuk) serta mengecek semua riwayat pesanan yang pernah diproses. Didapatkan seluruh proses berjalan dengan lancar tanpa ditemukan kendala satupun.

4 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dihasilkan sebuah Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Bibits Buah Berbasis Framework Laravel. Sistem ini dikembangkan dengan metode *Prototype* dan dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *Black Box Testing*. Sistem ini dibuat untuk memperluas pangsa pasar usaha Bibits Buah agar mencakup wilayah Jawa Tengah bahkan dapat menembus pasar nasional. Selain itu keberadaan sistem ini dapat membantu pelaku usaha Bibits Buah dalam mengelola data-data transaksi maupun data-data produk ke dalam sistem agar cepat, tepat dan aman.

References

adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian

- Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/Edumaspul.V6i1.3394>
- Anam, A. (2022). Sosialisasi Perijinan Usaha Kecil Dan Mikro Melalui Sistem Online Single Submission (Oss) Di Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 119–125.
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 1–9.
- Desmayani, N. M. M. R., Wardani, N. W., Nugraha, P. G. S. C., & Mahendra, G. S. (2021). Sistem Informasi Laporan Keuangan Pada Salon Berbasis Website Dengan Metode Sdlc. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer Terapan Indonesia (Jsikti)*, 4(2), 68–77. <https://doi.org/10.33173/Jsikti.118>
- Fenando, F. (2020). Implementasi E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Denia Donuts Menggunakan Metode Prototype. *Jusifo (Jurnal Sistem Informasi)*, 6(2), 66–77. <https://doi.org/10.19109/Jusifo.V6i2.6532>
- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283–294. <https://doi.org/10.5614/Jts.2020.27.3.10>
- Mahpud, M., Taufiq, R., & Berliany Lestari, S. (2022). Perancangan Sistem Informasi Kas Masjid Menggunakan Metode Waterfall. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (Sinamu)*, 2(1), 2–8. <https://doi.org/10.31000/Sinamu.V3i0.6054>
- Muljono, N. C. S., Gunadi, D., & Nugroho, A. C. (2020). Rancang Bangun Website Pemesanan Makanan Kedai Twins Menggunakan Laravel Php Framework. *Praxis*, 3(1), 47–53. <https://doi.org/10.24167/Praxis.V3i1.2818>
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 136–147.
- Nur, H. (2019). Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. *Generation Journal*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.29407/Gj.V3i1.12642>
- Nurhadi & Muhammad Ridwan. (2022). Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3543–3550. <https://doi.org/10.55927/Mudima.V2i9.1143>
- Prima, N., & Hadi, A. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Di Ukm Aneka Kebaya Berbasis Web “(Studi Kasus: Baju Kebaya Dan Rok Batik Di Koto Tengah Simalanggang).” 6(1), 1029–1035.
- Sari, E. P., Pudjiarti, E., & Susanti, H. (2020). Sistem Informasi Penjualan Pakaian Wanita Berbasis Web (E- Commerce) Pada Pt. Bunitop Indonesia. 12(01), 1–13.
- Saubani, A., Nainggolan, E. R., & Khasanah, S. N. (2019). Perancangan E-Commerce Berbasis Web Pada Pt. Touch Technology Indonesia. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 2(4), 141–147. <https://doi.org/10.32493/Jtsi.V2i4.3330>
- Siswidiyanto, S., Munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(1), 18–25. <https://doi.org/10.35969/Interkom.V15i1.64>
- Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36. <https://doi.org/10.32529/Glasser.V6i1.1481>
- Walim, W., & Suhardi, S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Dalam Penjualan Hardware Komputer Berbasis Website. *Cermin: Jurnal Penelitian*, 4(2), 317–338. https://doi.org/10.36841/Cermin_Unars.V4i2.711