

Rancang Bangun Platform Web E-Commerce untuk Mendukung Bisnis (Studi Kasus : Toko Jakarta Decor)

Wide Mulyana¹, Muhammad Furqoon Khalilullah², Muhammad Aulia AlHafiz³, Fitriani Sundari⁴, Najla Khairunnisa⁵

Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

Info Articles

Abstrak

Keywords:
E-Commerce, Decoration Industry, System design, Jakarta Decor, Digital Technology, Web Platform

Bisnis, khususnya di industri dekorasi, didesak untuk beralih ke sistem daring oleh perkembangan teknologi digital. Toko Jakarta Decor mengalami kesulitan menjangkau khalayak luas dan meningkatkan efektivitas transaksi. Tujuan proyek ini adalah membuat platform e-commerce yang memungkinkan perusahaan menangani pesanan, pembayaran, dan barang dagangan dengan lebih baik. Analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan pengujian merupakan fase dari metodologi waterfall. Struktur dan aliran data dijelaskan oleh arsitektur sistem menggunakan ERD, diagram kasus penggunaan, dan diagram kelas. Keluaran studi ini adalah platform web yang memungkinkan pengguna mengelola pesanan, melakukan pembelian daring, dan memilih opsi pembayaran. Sistem beroperasi sesuai spesifikasi, seperti ditunjukkan oleh pengujian kotak hitam. Diharapkan penerapan sistem ini meningkatkan aksesibilitas pasar, efektivitas operasional, dan memfasilitasi transaksi konsumen.

Abstract

Businesses, especially those in the decoration industry, have been urged to shift to online-based systems due to the advancement of digital technology. Jakarta Decor Store has experienced difficulties in reaching a wider audience and improving the effectiveness of its transactions. The goal of this project is to develop an e-commerce platform that will enable the company to better manage orders, payments, and merchandise. The development methodology follows the waterfall model, which includes requirements analysis, system design, implementation, and testing. The system architecture explains the structure and data flow through entity relationship diagrams (ERD), use case diagrams, and class diagram approaches. The output of this study is a web platform that allows users to manage orders, make online purchases, and choose from various payment options. The system operates according to the intended specifications, as demonstrated through black-box testing. It is expected that the implementation of this system will enhance market accessibility, improve operational effectiveness, and facilitate consumer transactions.

¹ Alamat Korespondensi:
E-mail: 230402190@student.umri.ac.id

1. PENDAHULUAN

Berbagai aspek kehidupan manusia sudah digantikan oleh kemajuan teknologi data serta komunikasi, terutama bisnis. Salah satu solusi yang banyak diterapkan oleh perusahaan adalah penggunaan platform e-commerce, yang memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara daring dengan mudah dan cepat (Anwar Syaifudin et al., 2023). Keberadaan e-commerce tidak hanya menguntungkan pelaku usaha dalam meningkatkan pendapatan, tetapi juga memberikan kemudahan kepada konsumen untuk memilih dan membeli barang sesuai kebutuhan mereka (Studi & Informasi, 1957).

Toko Jakarta Decor merupakan usaha yang bergerak di bidang dekor rumah serta mengalami tantangan dalam persaingan pasar yang semakin kompetitif. Saat ini, proses penjualan di toko ini masih dilakukan secara konvensional, yang membatasi jumlah pelanggan serta efisiensi dalam pengelolaan stok dan pesanan. Maka, diperlukan suatu sistem yang berjalan secara online melalui web yang dapat mendukung transaksi secara daring, sehingga bisnis dapat berkembang lebih optimal.

Pengembangan platform e-commerce untuk Jakarta Decor bertujuan untuk mempermudah pengelolaan produk, pemrosesan pesanan, serta penerimaan pembayaran secara digital. Dengan sistem ini, pelanggan dapat dengan mudah mengunjungi katalog produk, memesan, dan memilih berbagai cara pembayaran. Selain itu, sistem ini dirancang untuk membagikan laporan penjualan yang membantu pemilik usaha dalam menganalisis performa bisnisnya.

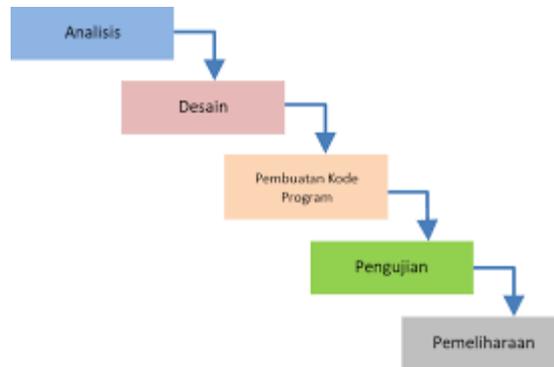
Dalam riset ini, pendekatan yang digunakan adalah model waterfall. Metode ini mencakup tahapan-tahapan utama seperti analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, hingga proses pengujian, yang dilaksanakan secara berurutan sesuai alur yang telah ditentukan (Fachri & Surbakti, 2021). Proses perancangan sistem melibatkan penggunaan berbagai jenis diagram, termasuk class diagram, use case diagram, dan entity relationship diagram (ERD), yang bertujuan untuk menjelaskan secara detail struktur sistem serta proses kerja aplikasi (Faithullah Akbar, 2023).

Hasil dari riset ini diharapkan bisa membagikan penyelesaian digital yang efektif bagi Toko Jakarta Decor dalam mengembangkan bisnisnya. Dengan adanya platform e-commerce ini, proses transaksi menjadi lebih cepat, manajemen stok lebih terorganisir, dan laporan penjualan dapat diakses secara real-time. Implementasi sistem ini diharapkan mampu meningkatkan daya saing bisnis dalam industri dekorasi rumah yang mengalami perkembangan pesat.

2. METODE PENELITIAN

Riset ini memakai tata cara Waterfall. Model ini menyediakan pendekatan pengembangan fitur lunak secara berurutan diawali dengan analisis, desain, pengkodean, dan pengujian, hingga tahap-tahap tambahan yang mendukung (Sintiasari et al., 2021).

Model ini menyediakan pendekatan terorganisir untuk siklus hidup perangkat lunak, yang mencakup tahap-tahap mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, hingga berbagai proses pendukung lainnya (Kunci, 2020). Tahapan-tahapan utama pada metode Waterfall diuraikan secara detail seperti yang ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Metode Waterfall

2.1. Tahapan Penelitian

Berikut sebagian siklus universal dalam tata cara Waterfall diilustrasikan pada gambar 1 diatas. Gambar tersebut menampilkan tahapan-tahapan dalam tata cara Waterfall, yang dipaparkan selaku berikut:

a. Analisis Kebutuhan adalah tahap pertama yang melibatkan proses mengumpulkan data, menemukan masalah, dan menganalisis kebutuhan sistem, dan aktivitas pendefinisian sistem (Maulida, 2022). Pada tahap ini, mengumpulkan data tentang proses pengumpulan kebutuhan sistem melibatkan observasi, analisis, wawancara, serta studi terhadap dokumen terkait (Yudianto et al., 2022). Target dari kegiatan ini adalah untuk mendapatkan pemahaman secara detail mengenai proses bisnis serta keperluan sistem yang diinginkan oleh Toko Jakarta Decor.

b. Desain Sesudah kebutuhan sistem teridentifikasi, sesi selanjutnya merupakan merancang arsitektur sistem serta antarmuka pengguna. Menurut Desain pembuatan fitur lunak mencakup aspek-aspek semacam struktur informasi arsitektur fitur lunak, tampilan antarmuka, serta prosedur pengkodean (Dr. Aneu Yulianeu dan Oktamala, 2022). Sedangkan itu, desain sistem mengaitkan use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, serta tahap perancangan antarmuka pengguna yang intuitif.

c. Implementasi pada sesi ini, desain sistem data dibesarkan serta proses pengembangan mengaitkan penciptaan kode program serta integrasi bermacam bagian sistem buat membentuk sistem yang lengkap (Abdul Wahid, 2020). Sistem informasi yang telah dirancang diterapkan menggunakan alat bantu berupa aplikasi berbasis web.

d. Pengujian sehabis implementasi berakhir, sistem diuji buat membenarkan kalau itu berperan cocok dengan kebutuhan dan tidak memiliki cacat. Pengujian meliputi uji coba unit, pengujian integrasi, serta pengujian keseluruhan sistem. Tujuan dari proses ini adalah memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan rancangan awal dan seluruh fiturnya berjalan dengan baik (Prayuda et al., 2020). Tahapan akhir dari proses pengembangan sistem adalah pemeliharaan, mencakup perbaikan terhadap bug, penambahan fitur sesuai kebutuhan, serta pengawasan kinerja sistem agar tetap berjalan optimal dan mampu memenuhi tuntutan pengguna (Firmansyah & Herman, 2023). Evaluasi sistem juga dilakukan secara rutin untuk menjamin efisiensi operasional serta kesesuaian dengan harapan pengguna.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan adalah proses untuk menentukan komponen apa saja yang dibutuhkan dalam membangun sistem ini (Ardhiyani & Mulyono, 2018). Pada tahap ini, hal-hal yang diperlukan oleh pengguna serta sistem itu sendiri diidentifikasi secara menyeluruh

1) Kebutuhan Hardware

- a) Prosesor 11th Gen Intel® Core™ i5 11400H @ 2.70GHz
- b) RAM 4 GB
- c) Ruang penyimpanan 512 GB

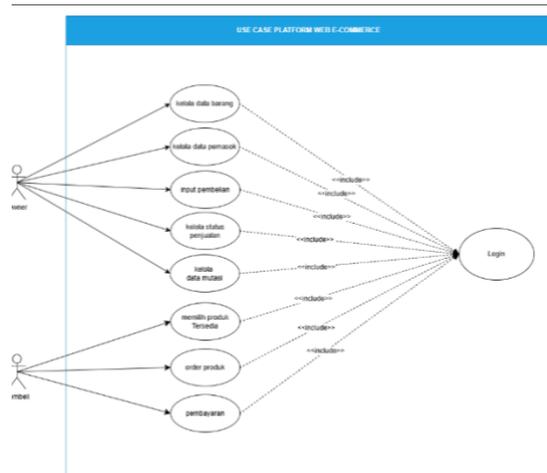
2) Kebutuhan Software

- a) Sistem operasi Windows 10
- b) Laragon full 6.0

3.2. Desain

3.2.1. Use case

Rancangan usecase website e-commerce toko jakarta decor ditampilkan pada gambar :



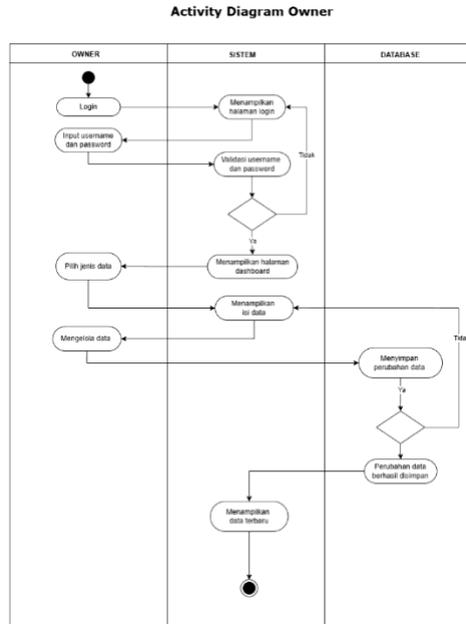
Gambar 2. Usecase e-commerce

Use case diagram pada platform web e-commerce ini menjelaskan bagaimana dua aktor utama, yakni konsumen dan admin, berinteraksi dengan berbagai fitur dalam sistem (Kusumo et al., 2021). Konsumen dapat melakukan aktivitas seperti melihat informasi produk, mengakses data penjual, melakukan pemesanan, mengecek riwayat pembelian, memantau status pengiriman, dan menyelesaikan pembayaran. Di sisi lain, admin bertanggung jawab atas pengelolaan data, termasuk manajemen informasi produk, data pengguna, serta pengaturan transaksi. Peran masing-masing aktor mencerminkan pembagian fungsi dalam sistem untuk mendukung proses bisnis secara efisien dan terstruktur.

Seluruh aktivitas pengguna bergantung pada proses autentikasi melalui login, yang berfungsi sebagai pintu awal sebelum mengakses fitur sistem. Hal ini ditunjukkan dengan relasi <<include>> pada setiap use case yang terhubung ke proses login, menandakan bahwa autentikasi merupakan komponen wajib dalam setiap skenario penggunaan. Penggunaan relasi ini menunjukkan pentingnya aspek keamanan dan kontrol akses dalam sistem e-commerce. Dengan demikian, use case diagram ini tidak hanya membantu memetakan kebutuhan fungsional sistem, tetapi juga menjadi acuan penting dalam perancangan, khususnya pada tahap identifikasi kebutuhan pengguna dan desain alur kerja.

3.2.2. Activity Diagram

Rancangan Bagan alur kegiatan pelanggan saat melakukan pemesanan di toko jakarta decor ditampilkan pada gambar :



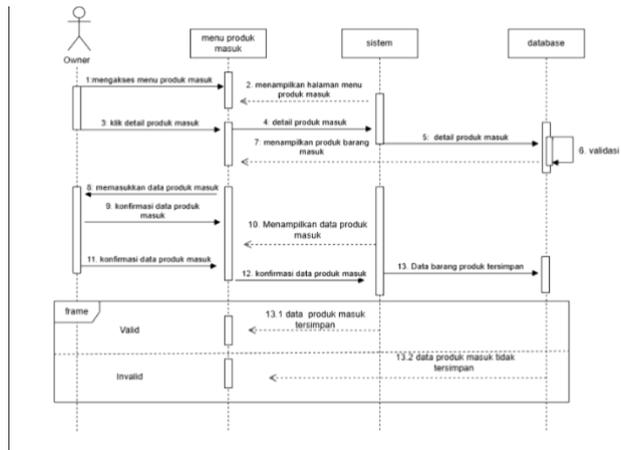
Gambar 3. Activity diagram order produk

Diagram ini memberikan ilustrasi mengenai rangkaian kegiatan pengguna yang berperan sebagai owner dalam sistem. Proses diawali dengan login, yaitu mengisikan kredensial seperti username dan kata sandi sebagai tahap autentikasi. Sistem akan memverifikasi data tersebut. Jika login tidak cocok, sistem memberikan notifikasi kegagalan. Namun, bila data benar, pengguna diarahkan ke layar utama yang menyajikan berbagai pilihan untuk mengelola data.

Selanjutnya, pengguna memilih jenis data yang akan dikelola, dan sistem menampilkan informasi yang relevan. Pengguna dapat melakukan perubahan terhadap data, yang akan melewati tahap validasi sebelum disimpan ke database. Jika penyimpanan berhasil, sistem menampilkan data yang telah diperbarui. Diagram ini merepresentasikan alur kerja pemilik sistem sekaligus menunjukkan integrasi antara pengguna, sistem, dan database. Aktivitas ini menekankan pentingnya validasi dan penyimpanan sebagai bagian integral dari manajemen informasi.

3.2.3. Sequence Diagram

Rancangan sequence diagram produk masuk ditampilkan seperti pada gambar :

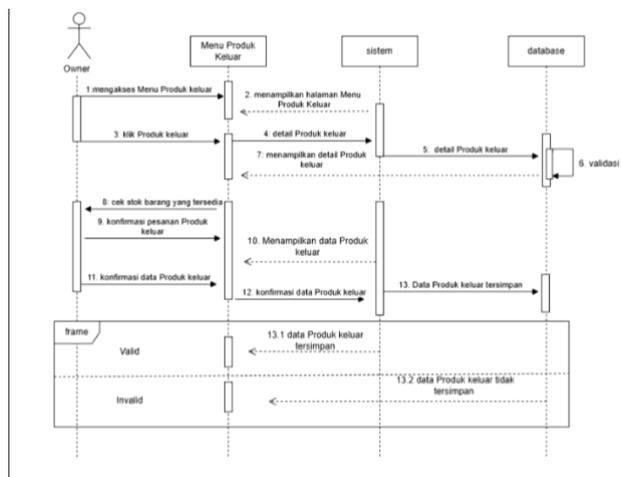


Gambar 4. Sequence diagram produk masuk

Pada gambar di atas, owner memulai proses dengan membuka menu produk masuk. Sistem kemudian menampilkan halaman terkait. Setelah owner mengklik detail produk, sistem menampilkan informasi dari database setelah melakukan validasi.

Selanjutnya, owner memasukkan data produk ke dalam sistem. Setelah itu, sistem menampilkan ulang data untuk dikonfirmasi. Jika owner menyetujui, sistem menyimpan data ke database. Bila data valid, sistem menampilkan notifikasi berhasil; jika tidak, sistem memberi pemberitahuan bahwa penyimpanan gagal.

Rancangan sequence diagram produk keluar ditampilkan seperti pada gambar :



Gambar 5. Sequence diagram produk keluar

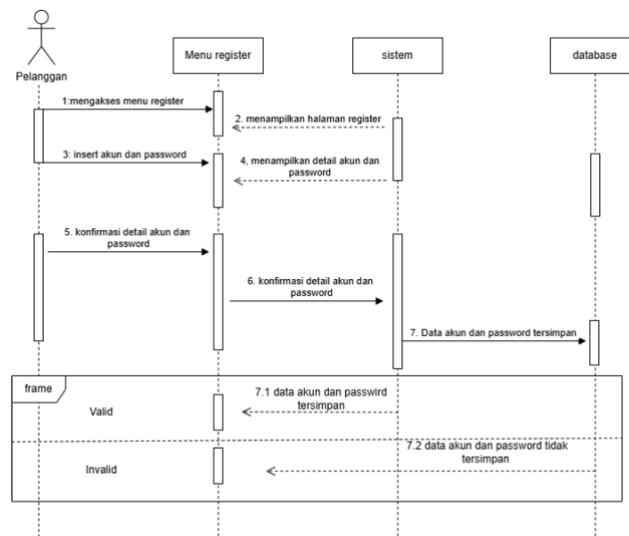
Pada Gambar 5, Owner memulai proses dengan mengakses menu produk keluar. Sistem menampilkan halaman yang memuat daftar produk. Owner mengklik opsi produk keluar untuk melihat detail, lalu sistem mengambil data dari database dan melakukan validasi sebelum menampilkannya.

Selanjutnya, Owner mengecek stok barang untuk memastikan jumlahnya mencukupi. Setelah itu, Owner mengonfirmasi pesanan dengan memasukkan jumlah barang dan informasi tambahan jika diperlukan. Sistem menampilkan kembali informasi produk keluar untuk verifikasi akhir sebelum data disimpan.

Jika Owner menyetujui dan mengonfirmasi data, sistem menyimpan data ke database dan otomatis memperbarui stok. Setelah itu, sistem memberi pemberitahuan bahwa produk keluar berhasil diproses dan tersimpan.

Namun, jika terdapat kesalahan seperti stok tidak mencukupi atau informasi tidak valid, sistem akan menampilkan notifikasi bahwa produk keluar tidak dapat disimpan. Dalam kasus ini, Owner dapat mengoreksi data atau mengecek ulang stok sebelum mengulangi proses transaksi.

Rancangan sequence diagram register ditampilkan seperti pada gambar :



Gambar 6. Sequence diagram register

Gambar 6 di atas menunjukkan alur proses pendaftaran akun oleh pelanggan. Proses dimulai saat pelanggan membuka menu registrasi dan mengisi informasi akun berupa username dan password. Setelah itu, pelanggan mengonfirmasi detail akun dan password yang telah dimasukkan.

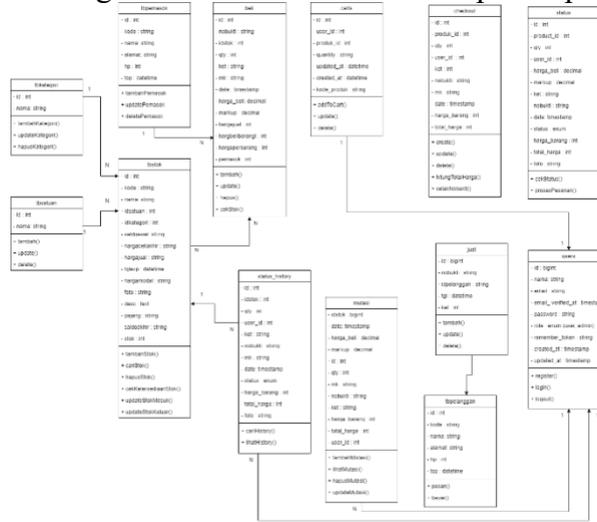
Selanjutnya, sistem memverifikasi data untuk memastikan informasi yang dimasukkan memenuhi persyaratan, seperti username yang unik dan password yang sesuai standar keamanan. Jika valid, sistem mencatat informasi akun ke dalam database sebagai data resmi.

Namun, jika terdapat kesalahan misalnya, jika username sudah digunakan atau password tidak memenuhi syarat data tidak akan tersimpan, dan pelanggan akan diminta untuk memperbaiki informasi yang telah diinput.

Diagram ini menyoroti pentingnya proses validasi dalam pendaftaran akun, yang selain menjamin keamanan, sistem juga dirancang untuk memperkaya pengalaman pengguna dengan menyediakan umpan balik yang jelas mengenai status pendaftaran mereka.

3.2.4. Class Diagram

Rancangan class diagram e-commerce toko ditampilkan pada gambar :



Gambar 7. Class diagram e-commerce toko

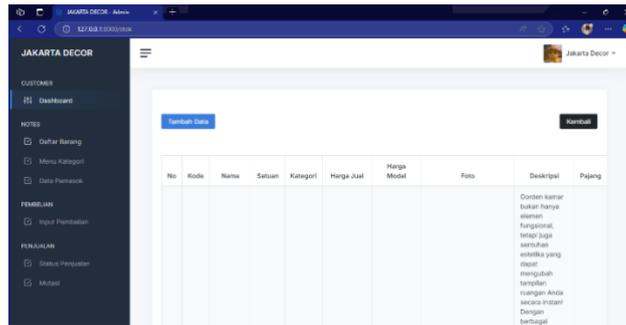
ERD ini menggambarkan struktur basis data sistem e-commerce, mencakup entitas dan hubungan antarentitas untuk mendukung proses bisnis (Ardiansyah, 2019). Entitas users menyimpan informasi seperti nama, email, kata sandi, dan peran. Setiap pengguna dapat berbelanja dengan menambahkan produk ke dalam cart. Entitas cart terhubung dengan entitas produk, menunjukkan bahwa satu pengguna dapat memasukkan banyak produk ke dalam keranjangnya.

Entitas produk memuat data barang yang dijual, seperti nama, deskripsi, harga, dan stok. Produk dikelompokkan berdasarkan kategori untuk memudahkan penelusuran. Pengelolaan persediaan dilakukan melalui entitas stok, yang mencatat jumlah barang dan terhubung ke produk. Saat pembelian diselesaikan, data berpindah dari cart ke checkout sebagai informasi sementara sebelum pembayaran.

Setelah transaksi dilakukan, sistem mencatat data ke entitas pembayaran, yang memuat metode pembayaran, status, dan bukti pembayaran jika ada. Seluruh aktivitas dicatat dalam entitas data history untuk merekam riwayat transaksi pengguna. ERD ini juga menunjukkan relasi one-to-many, seperti antara pengguna dan keranjang, serta produk dan keranjang menunjukkan bahwa satu pengguna bisa memiliki banyak isi keranjang, dan satu produk bisa muncul di beberapa keranjang berbeda.

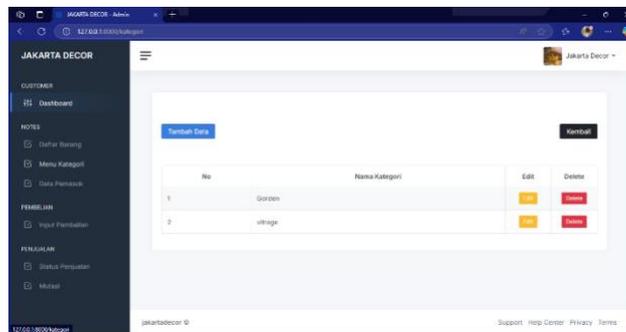
Secara keseluruhan, desain ERD ini mendukung alur sistem e-commerce secara menyeluruh, mulai dari pengguna, produk, hingga transaksi. Struktur ini menjamin keutuhan data sekaligus mempermudah analisis dan pengembangan sistem database untuk implementasi aplikasi web e-commerce yang efisien dan terstruktur.

3.2.5. Tampilan Interface



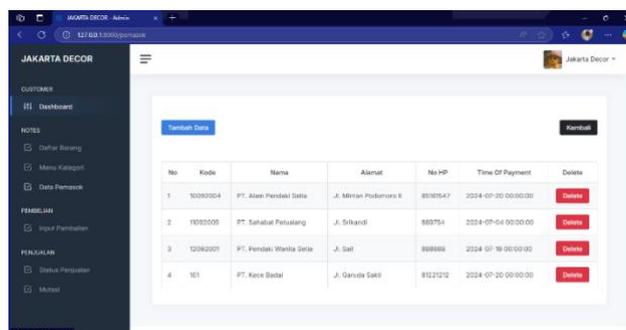
Gambar 8. Tampilan Daftar Barang Admin

Tampilan ini menunjukkan halaman admin sistem "JAKARTA DECOR" yang digunakan untuk mengelola data barang, seperti kode, nama, kategori, harga, dan deskripsi. Fitur tambah data dan navigasi memudahkan pengguna dalam mengatur inventaris secara efisien.



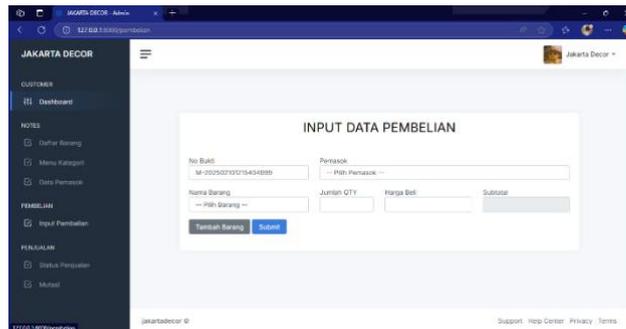
Gambar 9. Tampilan Menu Kategori Admin

Gambar ini menampilkan halaman manajemen kategori dalam sistem "JAKARTA DECOR". Admin dapat menambahkan, mengedit, atau menghapus kategori produk seperti "Gorden" dan "Vintage". Antarmuka sederhana ini memudahkan pengelolaan kategori barang secara cepat dan efisien.



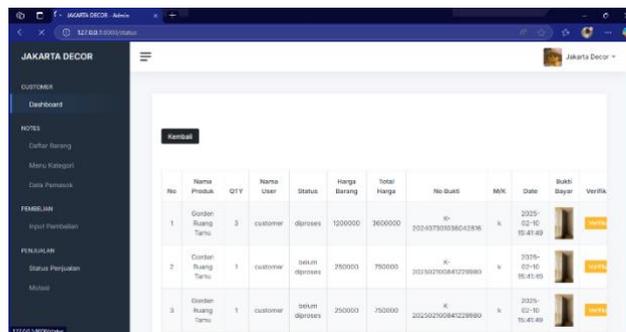
Gambar 10. Tampilan Data Pemasok Admin

Gambar ini memperlihatkan halaman data pemasok pada sistem "JAKARTA DECOR". Admin dapat melihat informasi penting seperti kode, nama perusahaan, alamat, nomor HP, dan waktu pembayaran. Tersedia fitur tambah data dan hapus, yang mempermudah pengelolaan data pemasok secara terorganisir.



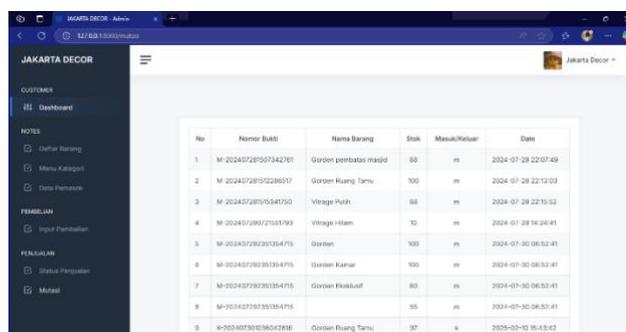
Gambar 11. Tampilan Input Pembelian Admin

Halaman Input Data Pembelian pada sistem Jakarta Decor memudahkan pencatatan transaksi pembelian dengan mengisi data seperti pemasok, nama barang, jumlah, dan harga. Antarmuka ini mendukung pengelolaan data yang rapi dan efisien melalui sistem digital.



Gambar 12. Status Penjualan Admin

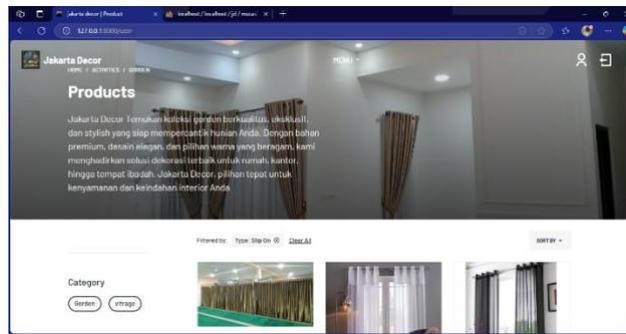
Gambar menampilkan halaman status pemesanan pada sistem Jakarta Decor versi lokal, berisi daftar transaksi lengkap dengan data produk, jumlah, harga, status proses, dan bukti pembayaran. Tabel ini memudahkan admin untuk memverifikasi pesanan dan memantau alur transaksi secara efisien dan transparan.



Gambar 13. Mutasi Admin

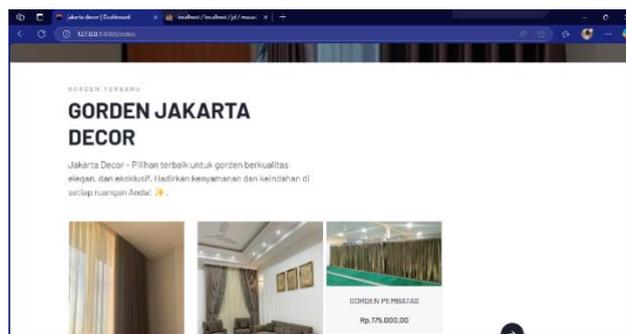
Gambar memperlihatkan halaman stok barang pada sistem Jakarta Decor yang menampilkan data keluar-masuk produk. Informasi mencakup nomor bukti, nama barang,

jumlah stok, satuan, jenis transaksi (masuk/keluar), dan tanggal. Fitur ini mendukung pengelolaan inventaris secara real-time dan memudahkan pemantauan pergerakan barang.



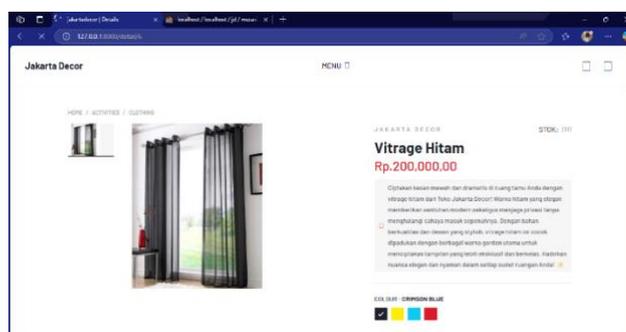
Gambar 14. Tampilan Home Customer

Gambar menunjukkan halaman produk pada situs Jakarta Decor yang menampilkan koleksi gorden. Desain halaman ini memberikan informasi singkat mengenai kualitas dan keunggulan produk, serta menampilkan pilihan gorden secara visual. Fitur kategori dan filter memudahkan pengguna dalam mencari produk sesuai kebutuhan dan selera.



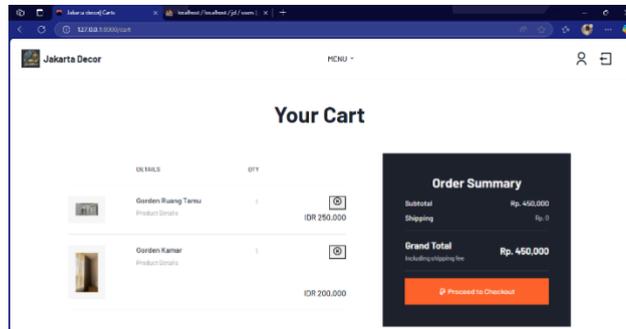
Gambar 15. Tampilan Produk

Gambar menampilkan halaman utama produk “Gorden Jakarta Decor” yang memperkenalkan pilihan gorden dengan tampilan elegan dan berkualitas. Desain bersih dengan visual produk yang menarik mendukung promosi secara estetik, sekaligus memberikan informasi harga secara langsung kepada calon pembeli.



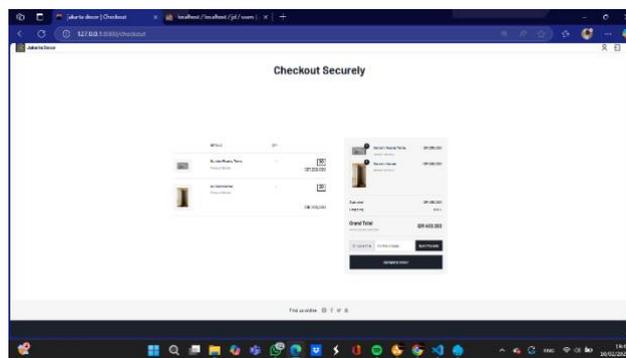
Gambar 16. Tampilan Detail Produk

Gambar memperlihatkan halaman detail produk “Vitrage Hitam” di situs Jakarta Decor. Halaman ini menyajikan informasi lengkap seperti harga, stok, deskripsi produk, serta pilihan warna. Desainnya mendukung pengalaman belanja yang nyaman dengan visual produk yang jelas dan penjelasan fungsional yang menarik.



Gambar 17. Tampilan Keranjang

Gambar menunjukkan halaman cart atau keranjang belanja pada situs Jakarta Decor. Di dalamnya tercantum daftar produk yang dipilih beserta kuantitas dan harga masing-masing. Ringkasan pesanan ditampilkan di sisi kanan, memuat subtotal dan total pembayaran. Desain ini memudahkan pengguna untuk meninjau pembelian sebelum melanjutkan ke proses checkout.



Gambar 19. Tampilan Checkout

Gambar menampilkan halaman Checkout dari situs Jakarta Decor yang dirancang untuk menyelesaikan proses pembelian dengan aman. Halaman ini merinci kembali produk yang dibeli, total harga, dan menyediakan tombol untuk menyelesaikan transaksi. Tata letaknya sederhana dan fokus, memberikan kenyamanan bagi pengguna dalam tahap akhir pembelian.

5.KESIMPULAN

Pengembangan sistem e-commerce berbasis web untuk Toko Jakarta Decor merupakan solusi strategis dalam menghadapi tantangan bisnis digital. Sistem ini mengoptimalkan proses penjualan konvensional dengan kemudahan pengelolaan produk, pemesanan, dan pembayaran daring, serta mendukung pencatatan transaksi real-time untuk membantu pengambilan keputusan bisnis.

Dengan metode Waterfall, sistem dibangun secara terstruktur melalui tahapan analisis, perancangan (use case, activity, sequence, class), implementasi, hingga pengujian. Teknologi yang digunakan mencakup PHP dengan framework Laravel dan didukung oleh Laragon untuk memastikan aplikasi efisien dan mudah digunakan.

Output akhir dari pengembangan ini adalah platform e-commerce yang responsif, aman, dan mampu meningkatkan efisiensi operasional serta daya saing Jakarta Decor. Sistem ini menghadirkan pengalaman belanja yang nyaman bagi pelanggan dan mempermudah manajemen bisnis bagi pemilik toko.

Ucapan Terima Kasih

Dengan rasa syukur kami mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, yang telah mengizinkan kami menuntaskan jurnal ini. Penyusunan jurnal ini merupakan bagian dari tugas Akhir semester buat mata kuliah Perancangan Sistem Informasi di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Riau.

Kami menyadari kalau penyelesaian karya tulis ilmiah ini tidak bakal bisa tercapai tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kami kepada:

1. Bapak Asrizal sebagai perwakilan dari Toko Jakarta decor atas kesediaannya diwawancarai dan mengizinkan kami untuk merancang sistem informasi di Toko Jakarta Decor.
2. Arya Ridho Pratama (230402116), Muhammad Hafizh (230402080), dan Serly Marta Gustika (230402150) atas komitmen waktu, tenaga, serta pemikiran mereka yang berharga dalam proses pembuatan studi dan penyelesaian riset ini. Keberhasilan ini tidak bakal tercapai tanpa sokongan serta kerjasama kalian.
3. Teman-teman mahasiswa/I Sistem Informasi yang sudah membagikan bantuannya. Penulis menyadari bahwa jurnal ini masih mempunyai sebagian kekurangan serta membutuhkan revisi. Sebab itu, penulis sangat mengharapkan anjuran yang bermanfaat guna tingkatkan mutu serta penyempurnaan jurnal ini kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid, A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, November, 1–5.
- Anwar Syaifudin, Diat Nurhidayat, & Ze. Ferdi Fauzan Putra. (2023). Perancangan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Reima Collection. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 7(2), 55–64. <https://doi.org/10.21009/pinter.7.2.7>
- Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web sebagai Media Promosi pada Kabupaten Tebo. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 953–972.

- Ardiansyah, D. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Tidur (Sippat) Berbasis Web Pada Fortun Barokah Karawang. *Jurnal Inkofar*, 1(1), 68–79. <https://doi.org/10.46846/jurnalinkofar.v1i1.87>
- Dr. Aneu Yulianeu dan Oktamala. (2022). Jurnal Teknik Informatika Atmaluhur. *Jurnal Teknik Informatika Atmaluhur*, 6(1), 40.
- Fachri, B., & Surbakti, R. W. (2021). Perancangan Sistem Dan Desain Undangan Digital Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Website (Studi Kasus: Asco Jaya). *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 263. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.692>
- Faittullah Akbar, M. (2023). Penerapan Metode Waterfall pada Sistem Informasi Penjualan Dan Persediaan Pada Warung Makan Hejo Karawang. *Indonesian Journal Computer Science*, 2(1), 29–34. <https://doi.org/10.31294/ijcs.v2i1.1902>
- Firmansyah, M. D., & Herman, H. (2023). Perancangan Web E- Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes. *Journal of Information System and Technology*, 4(1), 361–372. <https://doi.org/10.37253/joint.v4i1.6330>
- Kunci, K. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Laporan Posisi Keuangan Pada UMKM Berbasis WEB (Studi Kasus UMKM Home Catering). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 19(3), 383–390. <https://doi.org/10.32409/jikstik.19.3.65>
- Kusumo, A. T., Vito Triantori, & Ishak Komarudin. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Smooth-Tee dengan Metode Waterfall. *Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 82–88. <https://doi.org/10.51998/jsi.v10i2.422>
- Maulida, N. H. (2022). Studi Literatur Penerapan Metode Prototype Dan Waterfall. *Studi Literatur Penerapan Metode Prototaype Dan Waterfall Dalam Pembuatan Sebuah Aplikasi Atau Website*, April, 4–6.
- Prayuda, M. F., Hermawan, E., Aldisetya, M., & Yaddarabullah, Y. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Pt. Duta Perfume Berbasis Web Menggunakan Metode Sekuensial Linier. *Jurnal Algoritma, Logika Dan Komputasi*, 3(1), 229–237. <https://doi.org/10.30813/j-alu.v3i1.2072>
- Sintiasari, E. M., Setiawati, D., & Sanjaya, W. (2021). Pemanfaatan E-Commerce untuk Optimalisasi Penjualan dan Pemasaran Produk Shopsock Berbasis Web. *JITU : Journal Informatic Technology And Communication*, 5(1), 48–56. <https://doi.org/10.36596/jitu.v5i1.392>
- Studi, P., & Informasi, S. (1957). *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*. 5(1), 41–54. <https://doi.org/10.55122/junsibi.v5i1.1173>
- Yudianto, F., Firdaus, M. A., Susanto, F. A., & Herlambang, T. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Online Galeri Nada Berbasis Website. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(3), 575–585. <http://doi.org/10.33395/remik.v6i3.11586>