

## SISTEM INFORMASI PENJUALAN PETI MATI BERBASIS *WEB* DI CV. GEOJAYA NUSANTARA

Joko Priono Nababan<sup>1</sup>; Wulan Dari<sup>2</sup>

Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Nusa Mandiri  
<http://nusamandiri.ac.id/>  
[jokonababan19@gmail.com](mailto:jokonababan19@gmail.com)<sup>1</sup>; [wulan.wld@nusamandiri.ac.id](mailto:wulan.wld@nusamandiri.ac.id)<sup>2</sup>



**Abstract**—Sales is an activity that connects customers with sellers through a product or service offered to produce something that is mutually beneficial for both parties. So for that we need a system so that sales transactions can run effectively and efficiently, for example by using a sales information system. CV. Geojaya Nusantara is a company engaged in the sale of coffins. The existing sales system in CV. Currently, Geojaya Nusantara is still carried out conventionally, such as customers who want to buy their products via phone calls or also through messaging applications such as the WhatsApp application. Then the incoming sales data is still done manually, as recorded in a sales book. Therefore, with these problems, a web-based application is needed to support the sales system which aims to simplify all transaction processes, because it can be done anytime and anywhere. The research method used is by conducting direct observations and interviews with employees or shop owners. As for the software development method used is the waterfall method and the programming language used in making the website itself is PHP, HTML, CSS, and JQuery, and for the database it uses MySQL. The expected results in this web-based coffin sales information system at CV Geojaya Nusantara, are expected to be a solution to overcome the problems encountered due to the conventional system, and can also overcome errors in the sales recording input process.

**Keywords:** coffin sales, information system, web-based

**Abstrak**—Penjualan adalah suatu kegiatan yang menghubungkan antara pelanggan dengan penjual melalui sebuah produk atau jasa yang ditawarkan untuk menghasilkan sesuatu yang saling menguntungkan bagi kedua belah pihak. Sehingga untuk itu diperlukan suatu sistem agar transaksi penjualan dapat berjalan dengan efektif dan efisien, misalnya dengan menggunakan sistem informasi penjualan. CV. Geojaya Nusantara adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan peti mati. Sistem penjualan yang ada pada CV. Geojaya Nusantara saat ini masih dilakukan secara konvensional, yaitu seperti pelanggan yang ingin membeli produknya masih melalui panggilan telepon atau juga melalui aplikasi bertukar pesan seperti aplikasi *WhatsApp*. Kemudian data penjualan yang masuk masih dilakukan dengan cara manual, seperti dicatat kedalam sebuah buku penjualan. Oleh karena itu dengan adanya permasalahan tersebut maka diperlukan suatu aplikasi berbasis *web* untuk menunjang dalam sistem penjualan yang bertujuan untuk mempermudah semua proses transaksi, karena dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Metode penelitian yang dipakai adalah dengan melakukan observasi dan wawancara secara langsung kepada karyawan atau pemilik toko. Sedangkan untuk metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *waterfall* serta bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan websitenya sendiri adalah PHP, HTML, CSS, dan JQuery, serta untuk databasenya menggunakan MySQL. Hasil yang diharapkan dalam sistem informasi penjualan peti mati di CV Geojaya Nusantara berbasis *web* ini, diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi karena sistem yang konvensional, dan juga dapat mengatasi kesalahan dalam proses penginputan pencatatan penjualan.

**Kata kunci:** penjualan peti mati, sistem informasi, berbasis web

### PENDAHULUAN

Penjualan adalah bagaimana cara menciptakan hubungan jangka panjang dengan pelanggan melalui produk atau jasa perusahaan (Miharja, 2018). Jadi dapat diartikan penjualan

adalah suatu kegiatan yang menghubungkan antara pelanggan dengan penjual melalui sebuah produk atau jasa yang ditawarkan untuk menghasilkan sesuatu yang saling menguntungkan bagi kedua belah pihak. Oleh karena itu, maka diperlukan suatu sistem agar transaksi penjualan dapat berjalan

dengan efektif dan efisien, misalnya dengan menggunakan sistem informasi penjualan, karena dengan membuat sistem informasi penjualan berbasis *online/E-commerce* dapat dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun (Pudjiarti et al., 2019). Pada penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, dijelaskan bahwa sistem penjualan yang masih dilakukan dengan cara konvensional, yaitu pembeli datang langsung ke toko, menyebabkan jangkauan pasar yang sempit sehingga berakibat kepada menurunnya jumlah penjualannya (Hidayat & Ningrum, 2017).

CV. Geojaya Nusantara adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan peti mati. Sistem penjualan yang ada pada CV. Geojaya Nusantara saat ini masih dilakukan secara konvensional, yaitu seperti pelanggan yang ingin membeli produknya masih melalui panggilan telepon atau juga melalui aplikasi bertukar pesan seperti aplikasi *WhatsApp*. Kemudian data penjualan yang masuk dicatat kedalam sebuah buku penjualan oleh admin dan selanjutnya diteruskan kepada bagian gudang untuk dilihat stok yang tersedia. Dengan sistem yang ada saat ini timbul beberapa permasalahan yang dihadapi, seperti pelanggan yang harus menghubungi admin terlebih dahulu dalam mengetahui stok, harga, spesifikasi produk dan juga dalam melakukan transaksinya, sehingga menjadi kurang efektif dan efisien.

Sistem penjualan yang masih dilakukan dengan cara konvensional, yaitu pembeli datang langsung ke toko, menyebabkan jangkauan pasar yang sempit sehingga berakibat kepada menurunnya jumlah penjualannya (M. K. Hidayat and R. C. P. Ningrum, 2017)

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan sebuah sistem informasi penjualan yang sudah terkomputerisasi, untuk mengatasi sistem konvensional yang dapat berakibat dengan menurunnya pendapatan, dikarenakan pelanggan kesulitan jika harus datang langsung, dan juga dengan adanya sistem informasi penjualan dapat mengatasi kesalahan dalam proses penginputan pencatatan penjualan.

Penelitian terdahulu juga disebutkan bahwa dengan mengubah sistem yang sebelumnya manual menjadi sistem yang terkomputerisasi, membuat pelanggan mendapat kemudahan memilih barang yang diinginkan, sehingga proses transaksi dapat berjalan lancar (M. Septiani et al., 2021). Berikutnya dijelaskan juga bahwa sistem informasi dapat menjadi sebuah solusi untuk mengelola transaksi penjualan menjadi lebih cepat, efisien dan efektif, data dan informasi mudah didapatkan serta tersedianya laporan penjualan dengan cepat (Warjiyono et al., 2020).

Oleh karena itu, dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis *web* diharapkan dapat

menciptakan efisiensi dan efektifitas dalam sistem penjualan ataupun pemasaran produk peti mati pada CV. Geojaya Nusantara.

## BAHAN DAN METODE

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Observasi

Metode observasi ini dilakukan di CV. Geojaya Nusantara pada bagian penjualan, yang bertujuan untuk melakukan pengamatan kepada prosedur sistem penjualan yang sudah berjalan, sehingga dapat mengidentifikasi masalah yang ada berdasarkan hasil observasi.

### 2. Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan untuk membahas tentang kegiatan sistem penjualan yang sedang berjalan kepada staf admin penjualan dari CV. Geojaya Nusantara. Sehingga didapatkan informasi tentang sistem penjualannya yang dimulai dari prosedur pelanggan membeli produk sampai dengan pembuatan laporan penjualannya.

### 3. Studi Pustaka

Metode ini digunakan sebagai pendukung dalam proses pembuatan skripsi ini yaitu dengan mencari dari artikel jurnal, buku-buku dan informasi dari *internet* yang berkaitan mengenai sistem informasi penjualan.

Model yang digunakan pada pengembangan sistem ini adalah model *waterfall*. Model *waterfall* terbagi menjadi lima tahapan, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Analisis Kebutuhan *Software*

Tahapan ini dilakukan analisa terhadap sistem penjualan yang sedang berjalan untuk mendapatkan informasi mengenai prosedur penjualan, dan juga menganalisa dalam pengumpulan kebutuhan pengguna pada setiap tingkatan sistem. Kebutuhan pada sistem penjualan ini, diawali dengan menganalisa kebutuhan untuk pelanggan agar memudahkan pelanggan dalam melakukan pembelian. Tahapan ini juga menganalisa kebutuhan untuk admin dalam mengelola data-data yang disediakan untuk penjualan peti mati.

#### 2. Desain

Tahap desain sistem ini dilakukan perancangan menggunakan diagram UML yang terdiri dari *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, *Component Diagram* dan *Deployment Diagram*. Sedangkan untuk proses perancangan desain basis datanya menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structured* (LRS).

#### 3. Code Generation

Adapun bahasa pemrograman yang digunakan oleh penulis adalah seperti *Hyperlink Text Markup Language* (HTML), JavaScript, *Cascading Style*

*Sheets* (CSS) pada sisi *clientside* dan untuk *serverside* menggunakan *Hypertext Preprocessor* (PHP) serta untuk *database* menggunakan MySQL. Sedangkan untuk *website* yang dibuat menggunakan pemrograman berorientasi objek.

#### 4. Testing

Tahap ini, bertujuan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) saat penginputan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Tahap pengujian ini menggunakan *black box testing*. Beberapa *form* inputan yang diuji dengan *black box testing*, seperti *form* daftar pelanggan, *login* pelanggan, *login* admin, *form* tambah produk, *form* edit produk dan sebagainya.

#### 5. Support

Tahap *support* atau pendukung untuk memaksimalkan program tersebut diperlukan *hardware* dan *software* yang memadai. Berikut ini merupakan spesifikasi *hardware* komputer meliputi *Processor Intel I3*, *Harddisk* 500 GB, dan RAM 2 GB. Aplikasi yang digunakan (*Software*) adalah *Windows 10*, *XAMPP*, dan *Web Browser Google Chrome*.

Sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari elemen-elemen berupa data, jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sumber daya manusia, teknologi baik *hardware* maupun *software* yang saling berinteraksi sebagai suatu kesatuan untuk mencapai tujuan/sasaran tertentu yang sama (Maniah and D. Hamidin, 2017).

Sistem merupakan bagian-bagian komponen dikumpulkan yang memiliki hubungan satu sama lain baik fisik maupun non fisik yang bersama-sama dalam bekerja demi tujuan yang dituju secara harmonis (D. R. Prehanto, 2020).

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi (E. Yunaeti Anggraeni and R. Irviani, 2017).

Perancangan sistem adalah menyusun sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada (M. F. Arif, 2019)

Perancangan atau desain sistem informasi merupakan proses untuk menggambarkan, mengorganisir, dan menata komponen sistem informasi pada tingkat desain struktur dan pada tingkat desain terperinci (A. Rozaq, 2020)

*E-commerce* adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sarana elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya (H.Harmayani,2020)

*E-commerce* (*Electronic Commerce*) dapat juga didefinisikan sebagai aktivitas penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pengolahan digital dalam melakukan transaksi bisnis untuk menciptakan, mengubah, dan mendefinisikan kembali hubungan antara penjual dan pembeli (H.W. Oetomo and P. B. Mahargiono, 2020)

*Website* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara, dan animasi atau penggabungan semuanya (Elgamar, 2020)

Secara terminologi, *web* atau *website* adalah kumpulan dari halaman situs dan dokumen yang tersebar di beberapa komputer server yang berada diseluruh penjuru dunia dan terhubung menjadi satu jaringan melalui jaringan yang disebut *Internet* (H. H. Batubara, 2020)

Basis Data merupakan sekumpulan basis data dengan para pemakai yang menggunakan basis data secara bersama-sama, personil yang merancang dan mengelola basis data, teknik-teknik untuk merancang dan mengelola basis data, serta sistem computer yang mendukungnya (C. A. Pamungkas,2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisa Kebutuhan Software

#### a. Tahap Analisis

Sistem *e-commerce* ini adalah sistem penjualan secara *online* berbasis *web* dimana penjual dan pembeli tidak bertatap muka secara langsung. Pembeli melakukan pembelian melalui media *browser*. Berikut ini adalah spesifikasi kebutuhan (*system requirement*) dari *e-commerce* ini:

Halaman *Front Page*:

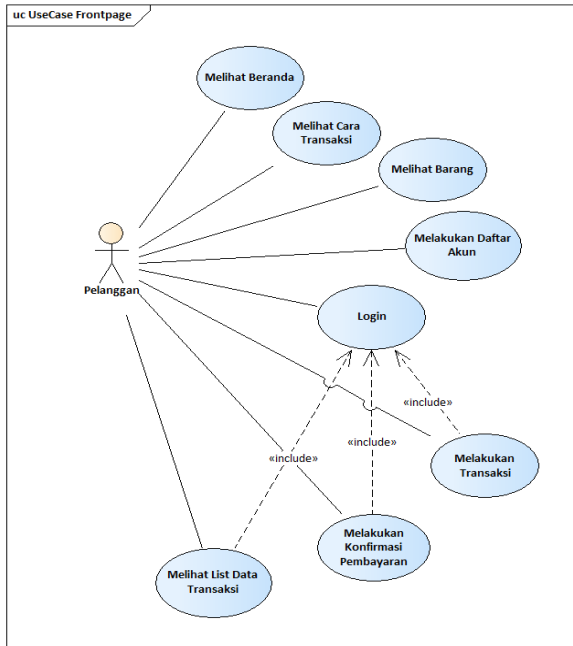
- A1. Pelanggan dapat melihat beranda
- A2. Pelanggan dapat melihat cara transaksi
- A3. Pelanggan dapat melihat barang
- A4. Pelanggan dapat melakukan daftar akun
- A5. Pelanggan dapat melakukan *login* untuk melakukan transaksi
- A6. Pelanggan dapat melakukan transaksi
- A7. Pelanggan dapat melakukan konfirmasi pembayaran
- A8. Pelanggan dapat melihat *list* data transaksi

Halaman Administrasi:

- B1. Admin dapat mengelola data *user*
- B2. Admin dapat melihat laporan
- B3. Admin dapat mengelola data barang
- B4. Admin dapat mengelola data kategori
- B5. Admin dapat mengelola data transaksi
- B6. Admin dapat mengelola data pengiriman
- B7. Admin dapat melihat data pelanggan

#### b. Use Case Diagram

Tahapan selanjutnya membuat *use case diagram* dari analisis kebutuhan. Berikut *use case diagram* halaman pelanggan, pelanggan bisa melihat data beranda, dapat melihat cara transaksi, dapat melihat barang, dapat melakukan daftar akun, pelanggan juga dapat melakukan transaksi, melakukan konfirmasi pembayaran, melihat data transaksi setelah login.



Sumber: (Nababan, 2022)

Gambar 1. Use Case Diagram Halaman Pelanggan

Deskripsi Use Case Diagram Melakukan Transaksi :  
 Table deskripsi *use case diagram* melakukan transaksi, *goals* Pelanggan dapat melakukan transaksi secara online via *website*.

Tabel 1. Deskripsi Use Case Melakukan Transaksi

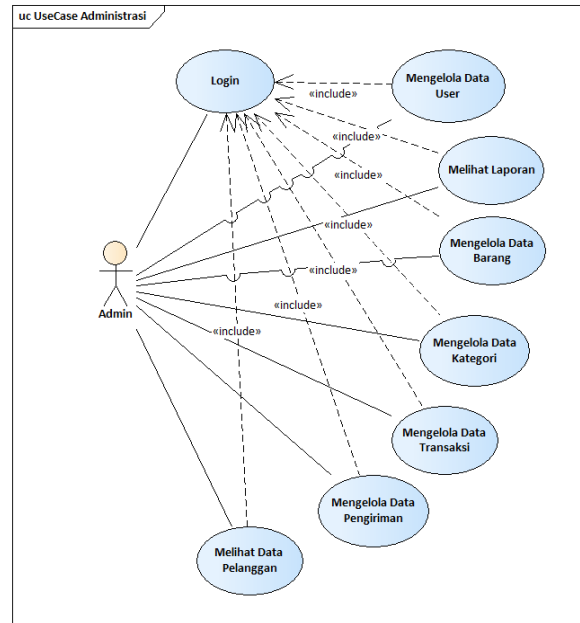
<b>Use Case Name</b>	Melakukan Transaksi
<b>Requirements</b>	A5, A6
<b>Goal</b>	Pelanggan dapat melakukan transaksi secara <i>online</i> via <i>website</i> .
<b>Pre-Conditions</b>	Pelanggan telah melakukan <i>login</i>
<b>Post-Conditions</b>	Sistem menyimpan data transaksi dan menampilkan halaman <i>invoice</i>
<b>Failed end condition</b>	Pelanggan membatalkan transaksi
<b>Primary Actors</b>	Pelanggan
<b>Main Flow / Basic Path</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Pelanggan memilih menu barang</li> <li>3. Pelanggan memilih tombol "Detail Barang" pada barang yang akan dibeli</li> <li>4. Pelanggan memilih tombol "Beli Barang" pada detail barang yang dipilih</li> <li>5. Sistem akan menyimpan data barang ke keranjang belanja</li> </ol>

6. Pelanggan memilih menu keranjang.
7. Sistem mengecek apakah pelanggan sudah *login* atau belum jika sudah sistem akan menampilkan halaman keranjang belanja, jika belum maka sistem mengeluarkan peringatan untuk *login* terlebih dahulu
8. Pelanggan menyetujui dan melanjutkan dengan memilih menu proses transaksi.
9. Pelanggan mengisi data pengiriman seperti kota dan alamat.
10. Jika pelanggan sudah yakin dengan rincian transaksinya maka pelanggan dapat memilih tombol "Proses Transaksi"
11. Setelah itu sistem akan menyimpan transaksi dan menampilkan halaman *invoice* yang berisi rincian transaksi.

<b>Alternate Flow / Invariant A</b>	-
<b>Invariant B</b>	-

Sumber: (Nababan, 2022)

Use case diagram halaman admin, admin dapat mengakses data user, dapat melihat laporan, dapat mengelola data barang, mengelola data kategori, mengelola data transaksi dan melihat data pelanggan, setelah login.

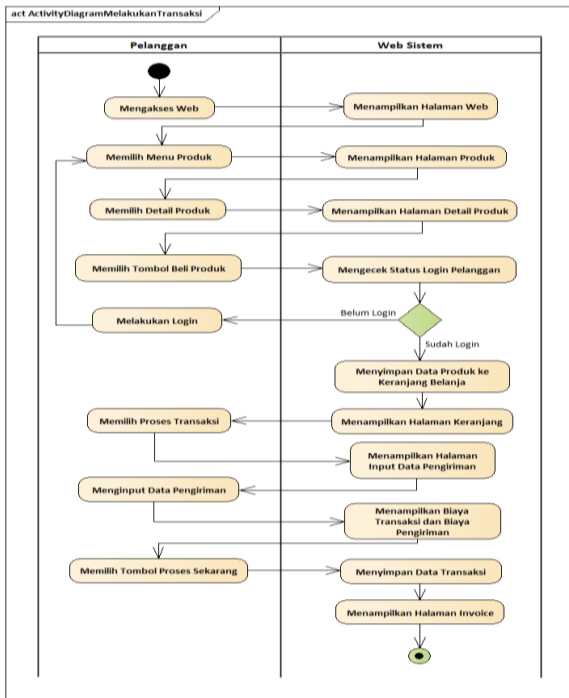


Sumber: (Nababan, 2022)

Gambar 2. Use Case Diagram Halaman Admin

**c. Activity Diagram**

Tahapan berikutnya setelah selesai membuat *use case diagram*, yaitu membuat *activity diagram*, berikut *activity diagram* pelanggan melakukan transaksi.



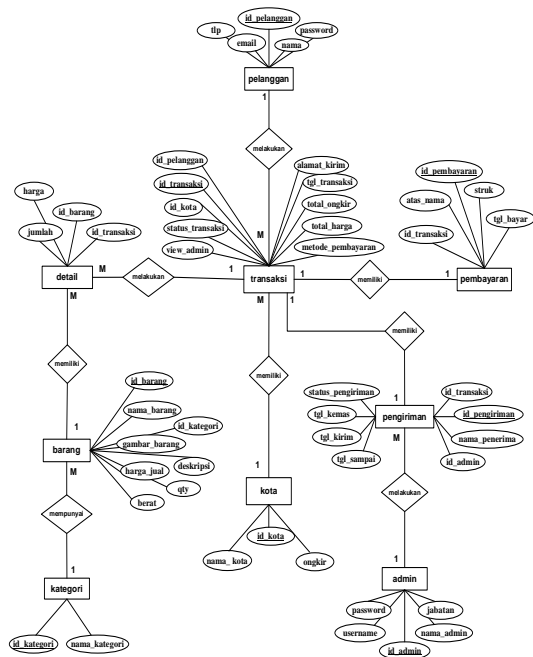
Sumber: (Nababan, 2022)  
 Gambar 3. Activity Diagram

**2. Desain Database**

Tahap ini merupakan rancangan dari database yang dibuat dan dirancang dari serangkaian tabel-tabel yang saling berelasi satu sama lainnya dengan menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD) dan Logical Record Structure (LRS).

**a. Entity Relationship Diagram (ERD)**

Entity Relationship Diagram yang dibuat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

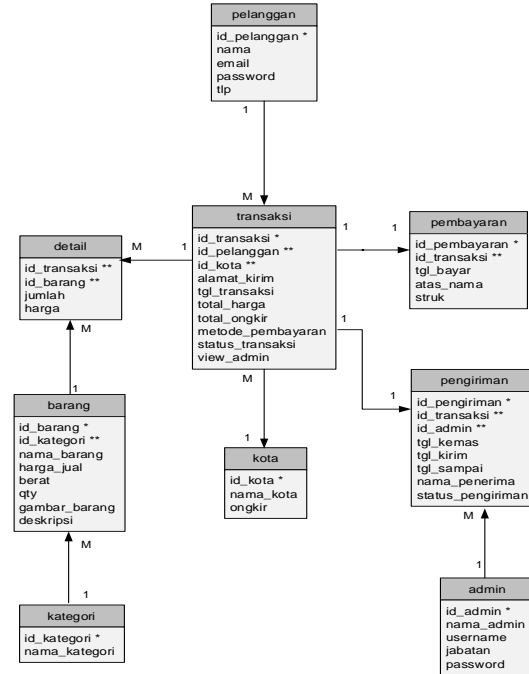


Sumber: (Nababan, 2022)

Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

**b. Logical Record Structure (LRS)**

Logical Record Structure yang dibuat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



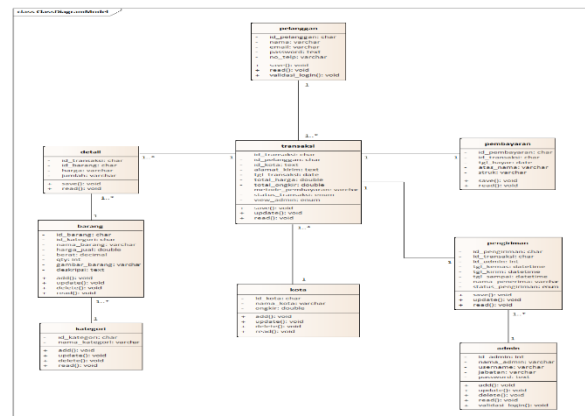
Sumber: (Nababan, 2022)  
 Gambar 5. Logical Record Structure (LRS)

**3. Desain Software Architecture**

Tahap ini merupakan rancangan arsitektur perangkat lunak yang digambarkan dengan class diagram, sequence diagram, component diagram, dan deployment diagram.

**a. Class Diagram**

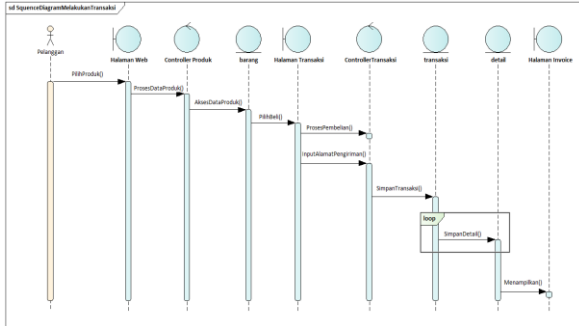
Class diagram dibutuhkan pada penelitian ini dibawah ini terlampir class diagram yang dibuat pada penelitian ini.



Sumber: (Nababan, 2022)  
 Gambar 6. Class Diagram

**b. Sequence Diagram**

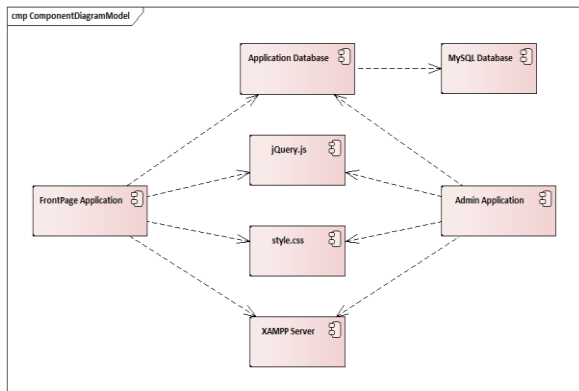
Sequence diagram dibutuhkan pada penelitian ini , terlampir *sequence diagram* yang dibuat pada penelitian ini.



Sumber: (Nababan, 2022)  
Gambar 7. Sequence Diagram

**c. Component Diagram**

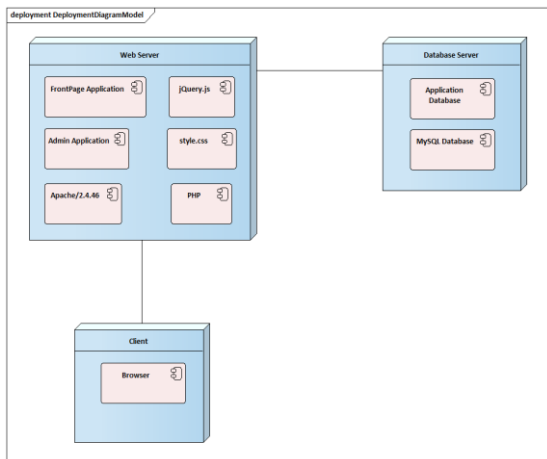
Component diagram yang dibuat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Sumber: (Nababan, 2022)  
Gambar 8. Component Diagram

**d. Deployment Diagram**

Deployment diagram yang dibuat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Sumber: (Nababan, 2022)  
Gambar 9. Deployment Diagram

**4. Desain User Interface**

Pada tahap berikutnya dilakukan perancangan *user interface* atau antar muka yang dapat dimplementasikan untuk pengguna terhadap sistem yang dibuat yaitu sebagai berikut:

a. Halaman Login Pelanggan

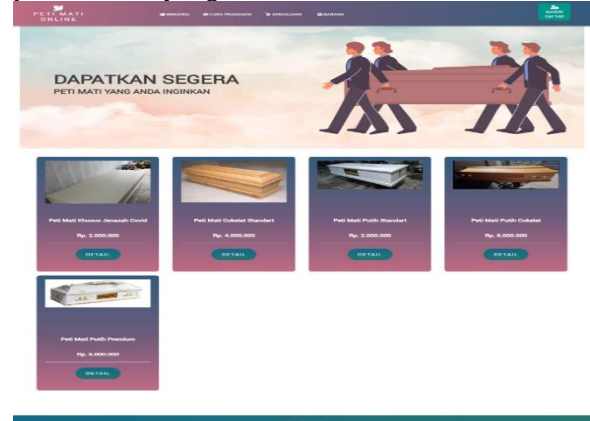
Berikut tampilan login pelanggan pada *website* yang telah dibuat.



Sumber: (Nababan, 2022)  
Gambar 10. Halaman Login Pelanggan

b. Halaman Utama Pelanggan

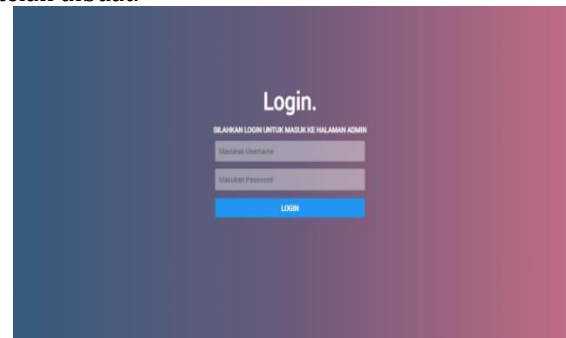
Berikut tampilan halaman utama pelanggan pada *website* yang telah dibuat.



Sumber: (Nababan, 2022)  
Gambar 11. Halaman Utama Pelanggan

c. Halaman Login Admin

Berikut tampilan login admin pada *website* yang telah dibuat.



Sumber: (Nababan, 2022)  
Gambar 12. Halaman Login Admin

d. Halaman Utama Admin

Berikut tampilan utama admin pada *website* yang telah dibuat.

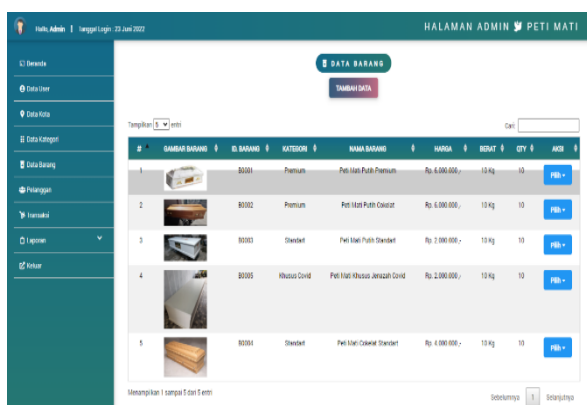


Sumber: (Nababan, 2022)

Gambar 13. Halaman Utama Admin

e. Halaman Data Barang

Berikut tampilan halaman data barang pada *website* yang telah dibuat.

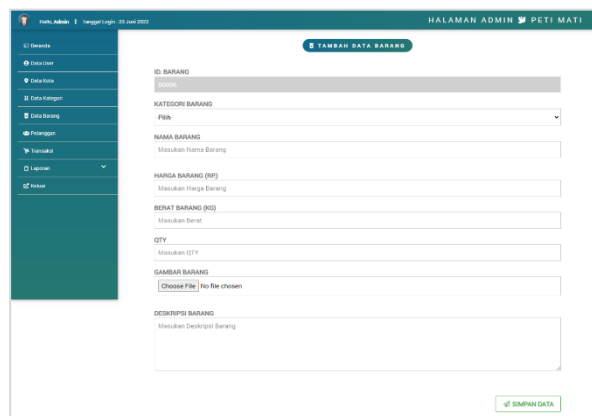


Sumber: (Nababan, 2022)

Gambar 14. Halaman Data Barang

f. Halaman Input Data Barang

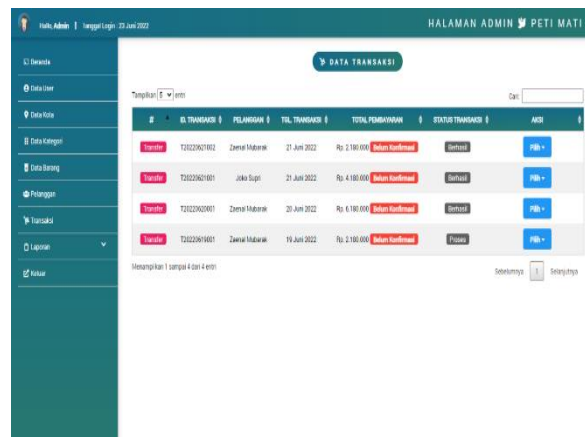
Berikut tampilan halaman input data barang pada *website* yang telah dibuat.



Sumber: (Nababan, 2022)

Gambar 15. Halaman Input Data Barang

g. Halaman Data Transaksi



Sumber: (Nababan, 2022)

Gambar 16. Halaman Data Transaksi

5. Testing

Tahap ini, bertujuan untuk meminimalisir kesalahan pada saat penginputan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Tahap pengujian ini menggunakan *black box testing*.

1. Form login pelanggan

Proses/Fungsi : Verifikasi *login* pelanggan

Deskripsi : Menguji

Kondisi Awal : Email = kosong

Password = Kosong

Proses Uji : 1. Mengisi atau mengosongkan *email* dan *password*

2. Mengklik tombol masuk pelanggan

3. Mengamati tampilan halaman

Kondisi Akhir : Jika data *email* dan *password* terverifikasi, maka tampil halaman pelanggan

Asumsi : Email = joko@gmail.com

Password = "12345"

(*case sensitive*)

Pengujian : Menggunakan *Black Box*

Hasil Pengujian *Black Box Testing Form Login Pelanggan*. Dibawah ini table *black box testing form login* pelanggan yang dilakukan pada *website* yang di buat.

Tabel 2. *Black Box Testing login* pelanggan

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Seluruh <i>field</i> yang ada pada <i>form</i> masuk pelanggan tidak diisi, kemudian	<i>Email:</i> (kosong)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan " <i>E-Mail</i> Tidak Boleh	Sesuai Harapan	Valid

	n klik Masuk Pelanggan.	Password : (kosong)	Kosong”, “Passwor d Tidak Boleh Kosong”		
2	Mengetik kan email dan field yang lainnya tidak di isi, kemudia n klik Masuk Pelangga n	Email: (joko @gmail.c om)  Password : (kosong)	Sistem akan menolak akses dan menampil kan pesan “Passwor d Tidak Boleh Kosong”	Sesuai Harapa n	Vali d
3	Mengetik kan email dan password yang tidak sesuai kemudia n klik Masuk Pelangga n	Email: (joko @gmail.c om)  Password :(123)	Sistem akan menolak akses dan menampil kan pesan “Login Gagal”	Sesuai Harapa n	Vali d
4	Mengetik kan email dan password yang sesuai kemudia n klik Masuk Pelangga n	Email: (joko @gmail.c om)  Password :(12345)	Sistem akan menerima akses dan menampil kan pesan “Login Berhasil”	Sesuai Harapa n	Vali d

Sumber: (Nababan, 2022)

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pada CV. Geojaya Nusantara, maka kesimpulannya adalah sistem informasi penjualan berbasis web ini dapat mempermudah proses transaksi dan juga dapat memperluas pemasarannya. Sehingga pelanggan yang ingin melakukan transaksi menjadi lebih mudah mendapatkan informasi produk tanpa harus datang secara langsung untuk mengunjungi toko terlebih dahulu. Hasil penerapan sistem informasi penjualan berbasis web ini juga dapat mempermudah proses transaksi yang selama ini masih menggunakan metode konvensional menjadi lebih terkomputerisasi. Sehingga pemilik dan para karyawan dapat memroses semua rangkaian transaksi dan pengolahan data yang terlibat didalam menjadi lebih mudah.

**REFERENSI**

A. Rozaq, *Konsep Perancangan Sistem Informasi Bisnis Digital*. Banjarmasin: Poliban Press, 2020

C. A. Pamungkas, *Pengantar dan Implementasi Basis Data*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.

D. R. Prehanto, *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020.

Elgamar, *Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan PHP*. Malang: CV. Multimedia Edukasi, 2020.

E. Pudjiarti, D. Nurlaela, and W. Sulistyani, “Sistem Informasi Penjualan Beras Berbasis Website,” *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 5, no. 1, pp. 62–74, 2019, doi: 10.31294/ijse.v5i1.5865.

E. Yunaeti Anggraeni and R. Irviani, *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2017.

H. Harmayani, D. Marpaung, A. Hamzah, N. Mulyani, and J. Hutahaean, *E-Commerce: Suatu Pengantar Bisnis Digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.

H. H. Batubara, *Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moodle Versi 3.4*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018.

H. W. Oetomo and P. B. Mahargiono, *E-Commerce Aplikasi PHP dan MySQL pada Bidang Manajemen*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2020.

K. Miharja, “Analisa SWOT Dalam Menentukan Strategi Bisnis Susu Murni Q-Milk,” *J. Ecodemica J. Ekon. Manajemen, dan Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 30–38, 2018, doi: 10.31311/jeco.v2i1.2252.

M. F. Arif, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Surabaya: Qiara Media, 2019.

M. K. Hidayat and R. C. P. Ningrum, “Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Yusuf Bekasi,” *Sist. Inf. Penjualan Online Pada Toko Yusuf Bekasi*, vol. 2, no. 2, pp. 24–30, 2017.

M. Septiani, R. Aulianita, V. Sofica, and N. Hasan, “Sistem Informasi Penjualan Kayu Kusen Berbasis Website,” vol. 9, no. 2, pp. 103–107, 2021.

Maniah and D. Hamidin, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi: Pembahasan Secara Praktis dengan Contoh Kasus*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2017.

W. Warjiyono, F. Fandhilah, A. N. Rais, and A. Ishaq, “Metode FAST & Framework PIECES : Analisis & Desain Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website,” *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 6, no. 2, pp. 172–181, 2020, doi: 10.31294/ijse.v6i2.8988.