

SISTEM INFORMASI PENJUALAN SUSHI BERBASIS WEB

Skripsi



oleh
EZRA YOSAFAT HUTAJULU
72180253

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2024**

SISTEM INFORMASI PENJUALAN SUSHI BERBASIS WEB

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

EZRA YOSAFAT HUTAJULU
72180253

DUTA WACANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2024

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ezra Yosafat Hutajulu
NIM : 72180253
Program studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

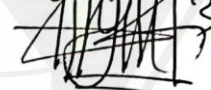
“SISTEM INFORMASI PENJUALAN SUSHI BERBASIS WEB”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 01 Juli 2024

Yang menyatakan



(Ezra Yosafat Hutajulu)
NIM.72180253

DUTA WACANA

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PENJUALAN SUSHI BERBASIS WEB

Oleh: EZRA YOSAFAT HUTAJULU / 72180253

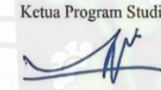
Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
18 Januari 2024

Yogyakarta, 23 Januari 2024
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Drs. WIMMIE HANDIWIDJOJO, MIT.
2. Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.
3. KATON WIJANA, S.Kom., M.T.
4. UMI PROBOYEKTI, S.Kom., MLIS.


Dekan
(RESTYANDITO, S.Kom., MSIS., Ph.D)


Ketua Program Studi
(Argo Wibowo, S.T., M.T)

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENJUALAN SUSHI
BERBASIS WEB
Nama Mahasiswa : EZRA YOSAFAT HUTAJULU
N I M : 72180253
Matakuliah : Skripsi
Kode : SI4046
Semester : Gasal
Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,
Pada tanggal 12 Januari 2024

Dosen Pembimbing I

Drs. WIMMIE HAND WIDJOJO, MIT.

Dosen Pembimbing II

Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.

DUTA WACANA

HALAMAN PERNYATAAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

SISTEM INFORMASI PENJUALAN SUSHI BERBASIS WEB

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 23 Januari 2024



EZRA YOSAFAT HUTAJULU

72180253



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke kepada Tuhan Yesus, yang telah memberikan rahmat, pertolongan-Nya, dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul "Sistem Informasi Penjualan Sushi Key". Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan mahasiswa Program Studi Sistem Informasi pada Program Sarjana di Universitas Kristen Duta Wacana.

Saya menyadari bahwa hasil dari penelitian ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Saya ingin menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, atas rahmat-Nya, karunia-Nya, dan pertolongan-Nya. Saya dapat berada sampai di titik akhir menyelesaikan program sarjana, dan selalu menjadi penolong utama dan memberi berkat dalam pengerjaan skripsi.
2. Orang tua dan keluarga besar Hutajulu yang selalu memberi support untuk saya menyelesaikan skripsi dan studi.
3. Owner dari Sushi Key, yang memperbolehkan saya mengambil permasalahan yang terjadi di sushi key untuk dijadikan penelitian saya.
4. Kepada Drs. Wimmie Handiwidjojo, MIT selaku dosen pembimbing 1 saya, yang selalu memberi masukan dan jalan keluar dalam penelitian saya, serta membimbing saya sampai mengakhiri skripsi.
5. Kepada Drs. Jong Jek Siang, M.Sc. selaku dosen pembimbing 2 saya, saya berterima kasih atas bimbingan dan arahan selama pengerjaan skripsi berlangsung, dan berterima kasih atas jasanya dalam mengejar mahasiswanya untuk menyelesaikan progres skripsinya.

Kepada teman – teman saya, Faisal, Morgan, Edwin, Ansius, Yehezkiel, Grasius, Stanley, Dapit, Angga, Gerald, Hendy, Nuel, Riska, Aya, Nawang, Dimas yang selalu memberi support untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

DAFTAR ISI

COVER LUAR	i
COVER DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Spesifikasi Sistem	2
1.5 Tujuan Penelitian	2
1.6 Tahap Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Sistem Informasi Berbasis Web	6
2.3 Sistem Informasi Pemesanan	6
2.4 Web Design.....	7
2.5 Waterfall.....	8
2.6 Black Box (Testing).....	10
BAB 3 METODELOGI PENELITIAN	12
3.1 Analisis Proses Bisnis	12
3.2 Use Case Diagram.....	14
3.3 ER Diagram.....	21
3.4 Data Flow Diagram	24
3.5.1 DFD level 0	24
3.5.2 DFD level 1	24
3.5 Desain Antar Muka	25

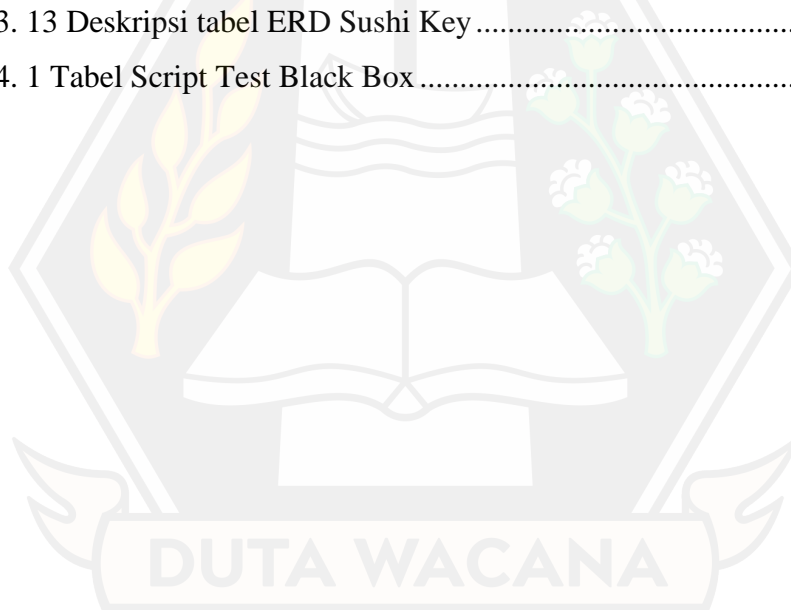
3.6.1	Landing Page.....	25
3.6.2	Halaman Login.....	26
3.6.3	Halaman Pelanggan.....	27
3.6.4	Dashboard admin	28
3.6.5	Menambah data makanan.....	28
3.6.6	Tabel data makanan.....	29
3.6.7	Halaman keranjang Pelanggan.....	29
3.6.8	Form checkout pelanggan	30
3.6.9	Halaman riwayat pemesanan pelanggan	30
3.6.10	Halaman validasi kasir	31
3.6.11	Halaman validasi koki.....	31
3.6.12	Halaman Pelayan.....	31
3.6.13	Penghitungan pembayaran order offline	32
3.6.14	Tabel report orderan	33
3.6.15	Tampilan report cetak PDF	33
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM.....		34
4.1	Koneksi Database.....	34
4.2	Penerapan Sistem	34
4.2.1	Halaman Login.....	34
4.2.2	Menambah Data Produk.....	35
4.2.3	Menghitung Harga Makanan.....	37
4.2.4	CRUD Data Makanan	38
4.2.5	Error	40
4.2.6	Menghitung kembalian pembayaran.....	41
4.2.7	Menyelesaikan orderan yang diambil <i>customer</i>	42
4.3	Black Box Testing.....	43
4.4	Kesimpulan testing black box	45
BAB 5 KESIMPULAN.....		47
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA		48
LAMPIRAN A: Source Code		50
LAMPIRAN B: Dokument		131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Waterfall.....	9
Gambar 2.2 Black Box Testing (Alfian Arifandi, 2022).....	11
Gambar 3.1 Activity Diagram Sushi Key	13
Gambar 3.2 Gambar use case sushi key	15
Gambar 3. 3 ERD Diagram Sushi key	21
Gambar 3. 4 Gambar DFD level 0	24
Gambar 3. 5 Gambar DFD level 1	25
Gambar 3. 6 Gambar Landing Page.....	26
Gambar 3. 7 Halaman login	27
Gambar 3. 8 Halaman pelanggan	27
Gambar 3. 9 Gambar dashboard admin.....	28
Gambar 3. 10 Gambar form tambah data makanan	28
Gambar 3. 11 Tabel data makanan.....	29
Gambar 3. 12 Halaman Checkout pelanggan.....	29
Gambar 3. 13 Form checkout pelanggan	30
Gambar 3. 14 Halaman riwayat pesanan.....	30
Gambar 3. 15 Halaman validasi pembayaran kasir.....	31
Gambar 3. 16 Halaman validasi status dapur.....	31
Gambar 3. 17 Halaman validasi pesanan sudah diambil.....	32
Gambar 3. 18 Form perhitungan pembayaran order offline.....	32
Gambar 3. 19 Tampilan tabel report orderan	33
Gambar 3. 20 Laporan format PDF.....	33
Gambar 4. 1 Halaman Login.....	35
Gambar 4. 2 Form Tambah Data Makanan.....	37
Gambar 4. 3 Keranjang makanan.....	38
Gambar 4. 4 Tampilan view data makanan.....	40
Gambar 4. 5 Field Error	41
Gambar 4. 6 Kalkulator menghitung kembalian	42
Gambar 4. 7 Button validasi sudah diambil	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel deskripsi aktor use case.....	16
Tabel 3. 2 Tabel deskripsi case login	16
Tabel 3. 3 Tabel deskripsi case dashboard.....	16
Tabel 3. 4 Tabel deskripsi case mengelola makanan	17
Tabel 3. 5 Tabel deskripsi data pegawai	17
Tabel 3. 6 Tabel deskripsi data pelanggan	18
Tabel 3. 7 Tabel deskripsi case laporan	18
Tabel 3. 8 Tabel deskripsi case membuat pesanan	19
Tabel 3. 9 Tabel deskripsi mengubah pesanan.....	19
Tabel 3. 10 Tabel deskripsi membuat transaksi pesanan	20
Tabel 3. 11 Tabel deskripsi mengubah proses pesanan	20
Tabel 3. 12 Tabel deskripsi case validasi.....	20
Tabel 3. 13 Deskripsi tabel ERD Sushi Key	22
Tabel 4. 1 Tabel Script Test Black Box	43



ABSTRAK

Sushi key merupakan usaha yang bergerak dibidang *food and beverage* dengan menjual makanan khas negara Jepang yang bernama sushi. Sushi key berlokasi di daerah Bali. Selama sushi key menjalani bisnis f&b memiliki beberapa masalah yaitu, pengolahan data dari pencatatan pesanan, dan rekap penjualan masih menggunakan sistem *konvensional*, permasalahan tersebut rentan terjadi kerusakan, kehilangan data, dan kesalahan dalam menghitung penjualan.

Solusi dari permasalahan yang dialami sushi key yaitu, menciptakan aplikasi sistem informasi yang dapat membantu dalam *monitoring* penjualan, rekap penjualan, serta pencatatan pesanan dengan memanfaatkan teknologi. Di dalam aplikasi tersebut terdapat lima pengguna yaitu, pelanggan, pemilik, pelayan, kasir, dan koki. Fungsi dari aplikasi ini dibuat, tidak hanya membantu pemilik, dan pegawai dalam pencatatan pesanan, *monitoring*, dan rekap penjualan, fungsi lainnya membantu pelanggan jika ingin memesan pesanan secara *online*, dan fitur lain yang disediakan didalam aplikasi ini, sistem mampu membedakan order *online* dan order *offline* ketika memesan pesanan dan membedakan *report* penjualan, mampu mengunduh laporan kedalam format pdf dan tampilan berupa tabel.

Dari aplikasi yang dirancang, sistem dapat membantu beberapa problematik sushi key dari *monitoring* penjualan, rekap penjualan, pencatatan pesanan, serta menerima orderan *online* maupun *offline* dari pelanggan.

Kata Kunci: Penjualan, Makanan, Waterfall, Sistem Informasi

ABSTRACT

Sushi key is a business engaged in food and beverage by selling Japanese specialties called sushi. Sushi key is located in the Canggu area. As long as sushi key is in the f&b business, it has several problems, namely, data processing from recording orders, and recapitulating sales still using a conventional system, these problems are prone to damage, loss of data, and errors in calculating sales.

The solution to the problems experienced by Sushi Key is to create an information system application that can assist in monitoring sales, recapitulating sales, and recording orders by utilizing technology. In the application there are five users, namely, customers, owners, waiters, cashiers, and chefs. The function of this application is made, not only helps owners, and employees in recording orders, monitoring, and recapitulating sales, other functions help customers if they want to order orders online, and other features provided in this application, the system is able to distinguish online orders and offline orders when ordering orders and distinguish sales reports, able to download reports into pdf format and display in the form of tables.

From the application designed, the system can help several sushi key problems from monitoring sales, recapitulating sales, recording orders, and accepting online and offline orders from customers.

Keywords: Sales, Food, Waterfall, Information Systems



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sushi key merupakan usaha yang bergerak dibidang *food and beverage* dengan menjual makanan khas negara Jepang yang bernama sushi. Selama penjualan produk tersebut, sushi key tidak mengikuti rasa asli sushi dari Jepang sepenuhnya, melainkan mengubah rasa dengan mencocokkan lidah lokal yang adadi pulau Bali. Selama berjalan bisnis *food & beverage* sistem yang digunakan dalam pencatatan pesanan, dan rekam penjualan secara *konvensional*.

Sushi key mengkhususkan diri dalam penjualan produk makanan khas jepang dengan menambahkan sedikit rasa lokal dan tidak menghilangkan autentikasi dari sushi itu sendiri. Dalam penjualan produk, perusahaan menawarkan dua metode penjualan. Pelanggan dapat mengunjungi outlet sushi key secara langsung untuk memesan pesanan atau memesan produk melalui layanan pesan antar dengan menghubungi nomor whatsapp sushi key. Selain itu, pelanggan juga dapat memesan melalui aplikasi ojek online (Ojol) untuk pengiriman ke lokasi yang diinginkan. Pelanggan dibatasi dalam memesan pesanan, yaitu sushi key tidak menyediakan pemesanan bahan mentah produk kepada pelanggan, pihak perusahaan mengutamakan keamanan resep dan kualitas produk. Pesanan yang dipesan melauai whatsapp pelanggan dapat meminta perusahaan untuk diantar ke alamat pelanggan. Pengiriman tersebut menggunakan jasa pihak ketiga, yaitu ojek online (Ojol). Dalam pencatatan laporan penjualan dan data transaksi sushi key masih menerapkan pencatatan secara *konvensional* dan dikirim ke group pegawai sushi key.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, pemilik dan pegawai memiliki permasalahan dalam *monitoring* pesanan yang masuk, pencatatan pesanan yang masih menggunakan metode *konvensional*, *konvensional* tersebut dengan menggunakan kertas dalam pencatatan transaksi, dan menghitung hasil pendapatan

penjualan di Canggü tidak cepat yang dapat menyebabkan salah dalam penghitungan pendapatan penjualan harian.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, terdapat batasan masalah dalam penelitian ini:

- a. Ruang lingkup penelitian adalah outlet sushi key yang berlokasi di Canggü Bali.
- b. Sistem yang dirancang dibuat dan disesuaikan sesuai alur kebutuhan data transaksi, *monitoring* penjualan di sushi key
- c. Sistem dalam pencatatan transaksi *online* tidak menggunakan *Payment Get Away*, tetapi berdasarkan bukti pembayaran yang diupload oleh pelanggan

1.4 Spesifikasi Sistem

Spesifikasi sistem yang dibuat dalam penelitian ini adalah:

- a. Sistem dapat menampilkan laporan penjualan berupa tabel
- b. Sistem menampilkan *dashboard* penjualan dan pendapatan melalui hasil pengolahan data
- c. Sistem mampu menyimpan data *customer*, *owner*, dan karyawan
- d. Sistem mampu menerima pesanan *online* maupun *offline*.

1.5 Tujuan Penelitian

- a. Penelitian ini dibuat untuk menciptakan sistem penjualan berbasis web dalam membantu pengolahan data transaksi, penjualan produk, dan *monitoring* sehingga menghasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan di resto.
- b. Menjadi salah satu syarat untuk meraih gelar S.Kom di program studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.

1.6 Tahap Penelitian

a. Pengumpulan Data Penelitian

Data penelitian didapatkan dengan melakukan wawancara kepada *owner* sushi key, observasi ke lokasi *outlet*, dan mencari jurnal

pendukung tahap penelitian ini. Tujuan dari tahap ini, untuk mendapatkan gambaran sistem yang akan dibuat.

b. Perancangan

Tahap perancangan dilakukan setelah semua kebutuhan sistem input/output dari sushi key disetujui, perancangan dilakukan ketika gambaran proses bisnis diinformasikan oleh pihak sushi key, dalam perancangan aplikasi ini, rancangan dibuat dengan menggunakan figma, figma digunakan untuk *design* awal aplikasi dan memberi gambaran kasar kepada *owner*, seperti tampilan aplikasi, tools, input dan outputnya.

c. Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem, diperlukan persetujuan dari pihak sushi key setelah rancangan disetujui, selama pengembangan sistem, sushi key menerima hasil pembuatan sistem dan update sistem selama ada revisi dari pihak sushi key.

d. Testing

Tahap testing merupakan, tahapan akhir sebelum di gunakan secara publik, testing ini dilakukan ketika pengembangan sistem diterima dan disetujui oleh pihak sushi key, tahap ini dilakukan dengan memberi *owner* untuk melakukan uji coba aplikasi, apakah sesuai dengan keinginan dari sushi key dan melakukan check bug yang terjadi selama testing berlangsung.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab pertama didalamnya menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, spesifikasi sistem, tujuan penelitian, tahapan penelitian dan sistematika penelitian. Bab kedua menjadi dasar dari penelitian ini yang berisikan teori dari penulis terdahulu yang berkaitan dengan penelitian sebagai alat bantu pendukung selama penelitian. Didalam bab ketiga menjelaskan, analisis dan perancangan sistem yang akan dibuat penulis. Didalam halaman ini terdapat penjelasan alur proses bisnis, rancangan alur sistem, *User Interface* dan rancangan database.

Di dalam bab keempat menjadi tempat untuk menjelaskan implementasi sistem, didalam halaman tersebut memberikan penjelasan mengenai beberapa *source code* dalam membuat sistem yang ditampilkan. Bab terakhir yaitu, bab kelima menjelaskan tentang kesimpulan dan saran, isi dari halaman ini berisikan jawaban dari rumusan masalah dan masukan selama mengerjakan penelitian.



BAB 5

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

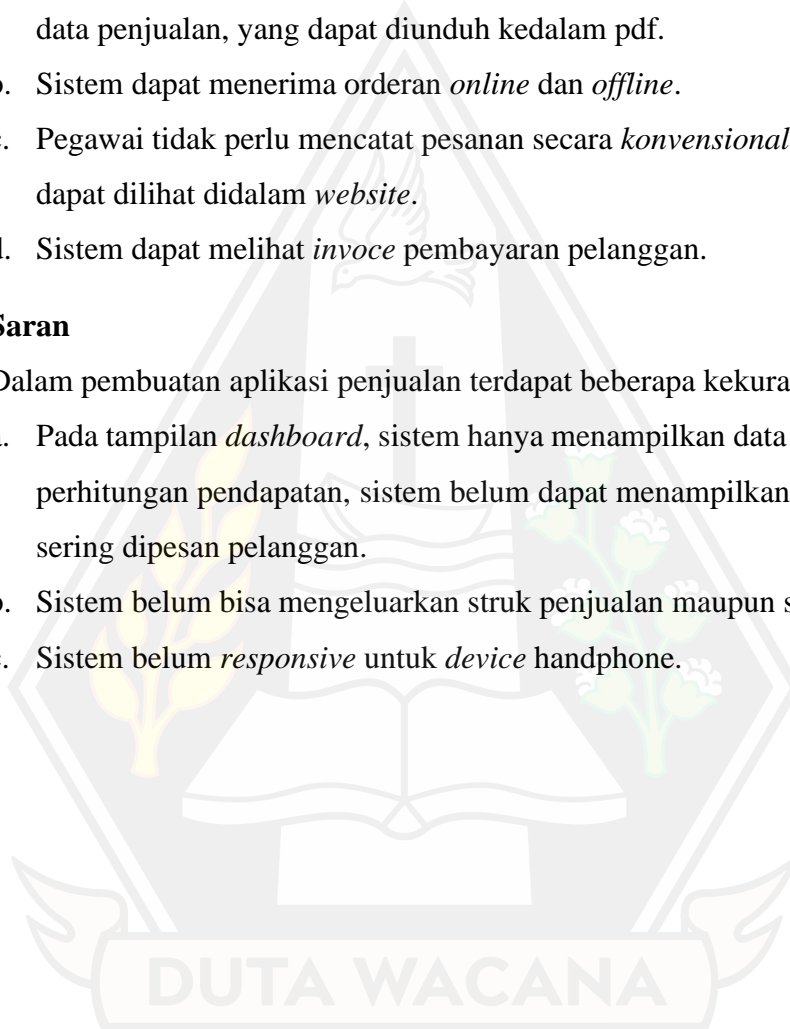
Berdasarkan hasil pengujian sistem dan analisis sistem yang telah diterapkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Sistem dapat memberi *monitoring* kepada pemilik untuk menampilkan data penjualan, yang dapat diunduh kedalam pdf.
- b. Sistem dapat menerima orderan *online* dan *offline*.
- c. Pegawai tidak perlu mencatat pesanan secara *konvensional*, data pesanan dapat dilihat didalam *website*.
- d. Sistem dapat melihat *invoice* pembayaran pelanggan.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi penjualan terdapat beberapa kekurangan yaitu:

- a. Pada tampilan *dashboard*, sistem hanya menampilkan data penjualan dan perhitungan pendapatan, sistem belum dapat menampilkan pesanan yang sering dipesan pelanggan.
- b. Sistem belum bisa mengeluarkan struk penjualan maupun struk dapur.
- c. Sistem belum *responsive* untuk *device* handphone.



DAFTAR PUSTAKA

- Adriyan Abdi Arbeit, D. R. (2023, Juni). Black Box Testing On Best Sales Selection System Application Using Equivalence Partitions Techniques. *TEKNOBIS : Teknologi, Bisnis Dan Pendidikan, Vol. I No. I*, 101-106. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/teknobis/article/view/280>
- Alfian Arifandi, R. N. (2022, December). Survei Teknik-Teknik Pengujian Software Menggunakan Metode Systematic Literature Review. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics, Vol. IV No. III*, 297-315. Retrieved from <https://journal.unublitar.ac.id/ilkomnika/index.php/ilkomnika/article/view/436>
- Anggraini, Y., Pasha, D., Damayanti, D., & setiawan, a. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, Vol. I No. II*, 64-70. Retrieved from <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/236>
- Atmani, A. K., Widhiyanti, K., & Prasetyawan, Y. (2020). User Centered Design Dalam Evaluasi Game “Reinhart and the Great Gate”. *TEKNIKA, Vol. IX No. I*, 25-30. Retrieved from <https://ejournal.ikado.ac.id/index.php/teknika/article/view/240>
- Dira, M. R., & Kartika, T. (2021, March 1). FENOMENA ONLINE BUYING BEHAVIOR DALAM PANDEMI COVID-19 (STUDI INTERAKSI SIMBOLIK PADA GENERASI MILENIAL). *JURNAL SAINS SOSIAL DAN HUMANIORA, Vol. V No. I*, 45-52. Retrieved from <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/JSSH/article/view/9615>
- Dzikri Hasanudin, O. A. (2021). Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI). *PANTUN : Jurnal Ilmiah Seni Budaya, Vol. V No. II*, 134-144. Retrieved from <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/1424>
- Ghea Paulina Suri, Z. S. (2021, March). SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB DI TASSIA STORE. *Engineering And Technology International Journal (EATIJ), Vol. III No. I*, 55-65. Retrieved from <https://mand-ycomm.org/index.php/eatij/article/view/66>
- Isabel, A., & Eva, Z. (2019, September 2). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT Asia Truk Pratama Jakarta. *JURNAL INFORMATIKA, Vol. VI No. II*, 193-200. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ji/article/view/6248>

- Mauladi, K. F. (2021). Sistem Informasi Penjualan Minuman Coklat di Mr. D Berbasis Website. *JURNAL INFORMATIKA DAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK*, Vol. III No. II, 83-89. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/355301775_Sistem_Informasi_Penjualan_Minuman_Coklat_di_Mr_D_Berbasis_Website
- Suhartini, M. S. (2020, January). Sistem Informasi Berbasis Web Sma Al-Mukhtariyah Mamben Lauk Berbasis Php Dan Mysql Dengan Framework Codeigniter. *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, Vol. III No. I, 79-83. Retrieved from <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/infotek/article/view/1793>
- Wanty Eka Jayanti, E. M. (2019, Dec). SISTEM INFORMASI PEMESANAN BARANG PERCETAKAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : CV. MANGGARA MAKMUR SEJAHTERA). *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, Vol. IV No. II, 77-85. Retrieved from <https://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jutim/article/view/57>

