

## **Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sepatu Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Dan MySQL Pada Aman Store Rantau Prapat**

**<sup>1</sup>Nia Edi Putri, <sup>2</sup>Syaiful Zuhri Harahap, <sup>3</sup>Irmayanti, <sup>4</sup>Angga Putra Juledi**

<sup>1,2,3,4</sup>Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email : [1niaediputri@gmail.com](mailto:1niaediputri@gmail.com), [2syaifulzuhriharahap@gmail.com](mailto:2syaifulzuhriharahap@gmail.com),  
[3irmayantiritonga2@gmail.com](mailto:3irmayantiritonga2@gmail.com), [4anggapj19@gmail.com](mailto:4anggapj19@gmail.com)

Corresponding Author : [niaediputri@gmail.com](mailto:niaediputri@gmail.com)

### ***Abstract***

*The rapid development of information technology has pushed various business sectors, including Aman Store Rantau Prapat, to adapt digital technology to enhance operational efficiency and market reach. Currently, Aman Store still relies on a manual system, which results in inefficiencies in monitoring transactions and stock, as well as a limited market reach. This research aims to design and build a web-based shoe sales information system using PHP and a MySQL database. The system development follows the Waterfall method, which includes stages of requirement analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. System modeling is represented using the Unified Modeling Language (UML), including Use Case, Activity, and Sequence Diagrams, to visualize actor-system interactions and business processes. The result of this research is a web-based application that provides digital product catalogs, online ordering and payment features, and automated stock management. Implementation of this system is expected to accelerate the transaction process, reduce human error, and expand market coverage beyond the local area, thereby increasing the store's competitiveness.*

**Keywords :** *Information System, Web-based Sales, PHP, MySQL, Waterfall Method.*

### **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dalam beberapa dekade terakhir telah membawa dampak besar, terutama di dunia bisnis dengan meningkatkan efisiensi operasional dan membuka peluang jangkauan pasar yang lebih luas. Salah satu bentuk digitalisasi yang dominan adalah e-commerce, sebuah platform berbasis web yang memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara online. Penggunaan sistem berbasis web ini sangat diminati karena memberikan kemudahan akses dan efisiensi waktu bagi konsumen yang kini lebih memilih berbelanja tanpa harus datang ke toko fisik. Fenomena ini mendorong berbagai sektor usaha, termasuk penjualan produk fisik seperti sepatu, untuk mengadaptasi teknologi digital guna meningkatkan volume penjualan tanpa batasan ruang dan waktu. Aman Store Rantau Prapat merupakan salah satu unit usaha sepatu yang saat ini masih menghadapi tantangan besar karena mengandalkan sistem operasional manual. Masalah utama yang dihadapi meliputi ketidakefisienan dalam pemantauan transaksi dan stok barang, serta jangkauan pasar yang terbatas hanya pada pelanggan yang datang langsung ke toko. Selain itu, ketergantungan pada komunikasi telepon atau pesan singkat rentan terhadap kesalahan pencatatan pesanan, sehingga toko sering kehilangan peluang pasar di luar jam operasional atau luar area

sekitar. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan sepatu berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Sistem ini dirancang untuk menyediakan katalog produk digital, fitur pemesanan dan pembayaran online, serta manajemen stok otomatis setiap kali transaksi terjadi. Melalui implementasi teknologi ini, Aman Store diharapkan dapat mempercepat proses transaksi, mengurangi kesalahan manusia, dan memperluas jangkauan pasar hingga ke luar daerah. Adopsi sistem informasi ini menjadi langkah strategis bagi Aman Store untuk meningkatkan daya saing dan memberikan layanan yang lebih baik serta efisien bagi pelanggan.

## **2. Landasan Teori**

### **Konsep Dasar Sistem Informasi**

Konsep dasar sistem informasi menggambarkan bagaimana sekumpulan komponen seperti perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan sumber daya manusia saling berinteraksi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan mendistribusikan informasi. Hal ini bertujuan untuk mendukung proses operasional, manajerial, dan pengambilan keputusan dalam suatu organisasi melalui alur input–process–output. Keterpaduan tiap komponen memastikan informasi yang dihasilkan akurat, relevan, tepat waktu, dan mudah diakses.

### **Sistem**

Sistem adalah suatu kesatuan, baik obyek nyata atau abstrak yang terdiri dari berbagai komponen atau unsur yang saling berkaitan, saling tergantung, saling mendukung, dan secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien (Farhan & Handayani, 2024). Sistem juga merupakan kumpulan elemen-elemen saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (input) yang ditujukan kepada system tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan (Rahman et al., 2022). Informasi adalah hasil pengolahan data yang dilakukan dengan cara tertentu, sehingga data tersebut menjadi lebih bermakna dan berguna bagi penerimanya (Fikri et al., 2025).

### **Sistem Informasi**

Sistem informasi yaitu kesatuan sistem yang bertujuan untuk menghasilkan informasi dan sebuah sistem yang terdiri dari pengumpulan, pemasukan, pemrosesan data, penyimpanan, pengolahan, pengendalian, dan pelaporan sehingga tercapai sebuah informasi yang mendukung pengambilan keputusan didalam suatu organisasi untuk mencapai sasaran dan tujuannya (Hendriansyah & Lisdarti, 2024).

Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai (Priyanto & Athiyah, 2022). Sistem informasi secara umum dikenal sebagai alat untuk mempermudah proses penggunaan data atau pemrosesan dalam suatu organisasi, institusi, maupun badan usaha. Lewat hasil pemrosesan data menjadi informasi nantinya pengambilan keputusan dalam suatu organisasi dapat dilakukan secara observative (Melyani et al., 2023)

## **Komponen Sistem Informasi**

Komponen sistem informasi terdiri dari berbagai hal yang memiliki fungsi masing-masing namun tetap memiliki tujuan untuk membentuk satu informasi yang valid. Ada 6 komponen utama dalam sistem informasi yang harus ada sehingga bisa terbentuk sebuah sistem yang bisa bekerja dengan baik. Komponen-komponen itu antara lain yang pertama adalah *Hardware* (perangkat keras). Perangkat keras ini meliputi berbagai piranti fisik yang dibutuhkan guna mendapatkan dan mengolah data informasi. Contoh komponen ini misalnya komputer. Komponen kedua adalah perangkat lunak (*software*) atau yang juga biasa disebut sebagai program. *Software* atau program ini adalah kumpulan instruksi-instruksi yang membuat perangkat keras bisa mengolah data yang didapatkan (Maharani et al., 2024).

## **Perancangan**

Perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik. Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Ratna Sari Dewi, 2023).

## **Unified Modeling Language (UML)**

*Unified Modelling Language (UML)* UML adalah bahasa standar yang sangat penting dalam dunia pengembangan perangkat lunak. Dengan menggunakan UML, pengembang memiliki kemampuan untuk secara efektif memodelkan dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak yang kompleks. UML memberikan kerangka kerja yang kuat untuk menggambarkan struktur, perilaku, dan interaksi antar komponen sistem secara visual (Andini et al., 2023).

UML (Unified Modeling Language) merupakan pengganti dari metode analisis berorientasi object dan design berorientasi object (OOAD&D/*object oriented analysis and design*) yang dimunculkan sekitar akhir tahun 80-an dan awal tahun 90-an. UML merupakan gabungan dari metode *Booch*, Rumbaugh (OMT) dan *Jacobson*. Tetapi UML mencakup lebih luas daripada OOAD. Pada pertengahan saat pengembangan UML, dilakukan standarisasi proses dengan OMG (*Object Management Group*) dengan harapan UML bakal menjadi bahasa standar pemodelan pada masa yang akan datang (yang sekarang sudah banyak dipakai oleh berbagai kalangan (Marwanto Rahmatuloh1, 2022).

## **3. Metode Penelitian**

### **Metode Waterfall**

*Model waterfall* adalah model yang paling banyak digunakan untuk tahap pengembangan. *Model waterfall* ini juga dikenal dengan nama model tradisional atau model klasik. Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*Classic cycle*)". Model air terjun ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*) (Supiyandi et al., 2022).

## Model Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan model pengembangan sistem Waterfall (Siklus Hidup Klasik). Metode ini dipilih karena menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut. Penggunaan metode ini memastikan alur kerja yang rapi dan terstruktur di mana setiap tahapan harus diselesaikan secara penuh sebelum berpindah ke tahap berikutnya.

### Tahapan Penelitian

Sesuai dengan kerangka kerja Waterfall, tahapan penelitian ini meliputi :

1. Analisis Kebutuhan (*Requirement Definition*). Melakukan pengumpulan kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem serta menganalisa sifat perangkat lunak dan antarmuka yang akan dibuat.
2. Desain Sistem (*System and Software Design*) Menerjemahkan syarat atau kebutuhan yang telah dianalisa ke dalam bentuk rancangan arsitektur, alur proses, dan tampilan antarmuka.
3. Implementasi (Implementation): Tahap pembangunan sistem dengan menerjemahkan desain ke dalam kode program menggunakan bahasa pemrograman yang dipilih.

Pengujian (Integration and System Testing): Melakukan verifikasi untuk memastikan seluruh fungsi bekerja sesuai spesifikasi dan meminimalisir kesalahan (bug) yang dapat mengganggu kinerja.

4. Operasi dan Pemeliharaan (Operation and Maintenance): Melakukan pemantauan sistem setelah peluncuran dan meningkatkan layanan sistem jika diperlukan.

### Alat Bantu dan Instrumen Penelitian

Untuk mendukung proses perancangan dan implementasi, penelitian ini menggunakan instrumen sebagai berikut:

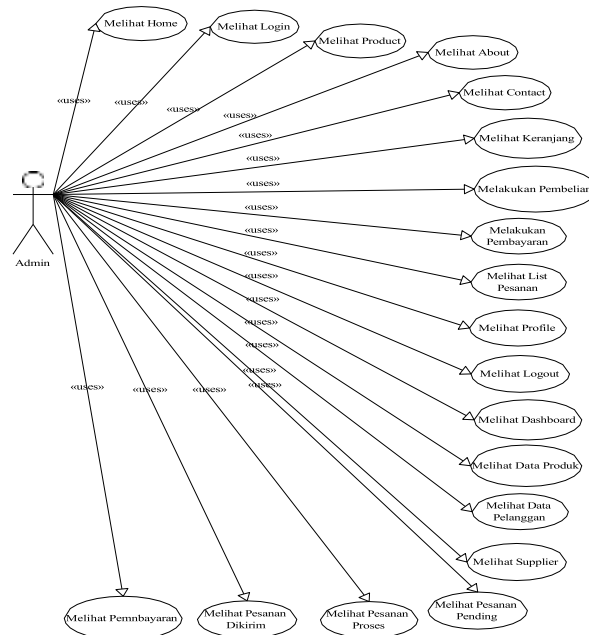
1. Menggunakan Unified Modeling Language (UML) untuk representasi visual yang mencakup Use Case Diagram (interaksi aktor-sistem), Activity Diagram (aliran proses), Class Diagram, dan Sequence Diagram.
2. Perangkat Lunak Pengembangan: Pembangunan antarmuka menggunakan Macromedia Dreamweaver 8.

## 4. Hasil dan Pembahasan

Analisis Sistem Analisis sistem dilakukan untuk memahami mekanisme kerja yang sedang berjalan serta mengidentifikasi kendala guna merumuskan solusi yang meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional. Berdasarkan pengamatan lapangan, data penimbangan menjadi acuan utama dalam perancangan sistem baru. Tujuan dari tahap ini adalah menciptakan pengelolaan data yang lebih terstruktur dan aman untuk mendukung pengambilan keputusan manajemen yang lebih optimal. Perancangan Sistem dengan UML Sistem baru dirancang menggunakan metode pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) untuk memberikan gambaran arsitektur dan interaksi sistem secara detail.

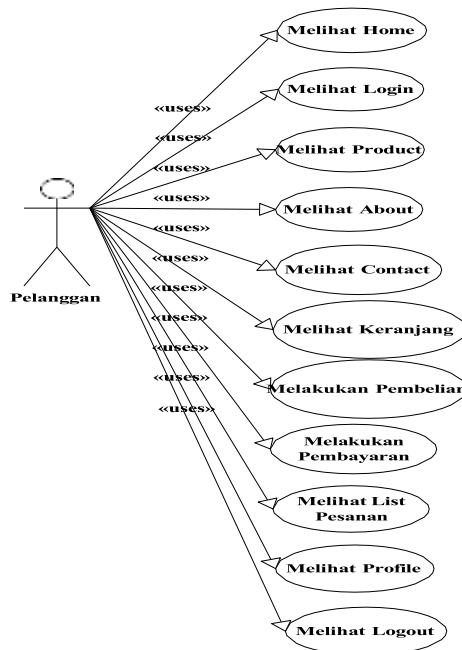
### Use Case Diagram

*Use case diagram* menggambarkan interaksi antara aktor (admin, pelanggan, dan calon pelanggan) dengan fungsi-fungsi utama sistem.



**Gambar 1. Class Diagram Admin**

*Diagram use case ini menggambarkan peran admin dalam sistem penjualan, meliputi pengelolaan data produk, pelanggan, pesanan, pembayaran, supplier, serta pemantauan proses transaksi melalui dashboard sistem untuk memastikan kelancaran operasional, akurasi data, efisiensi kerja.*

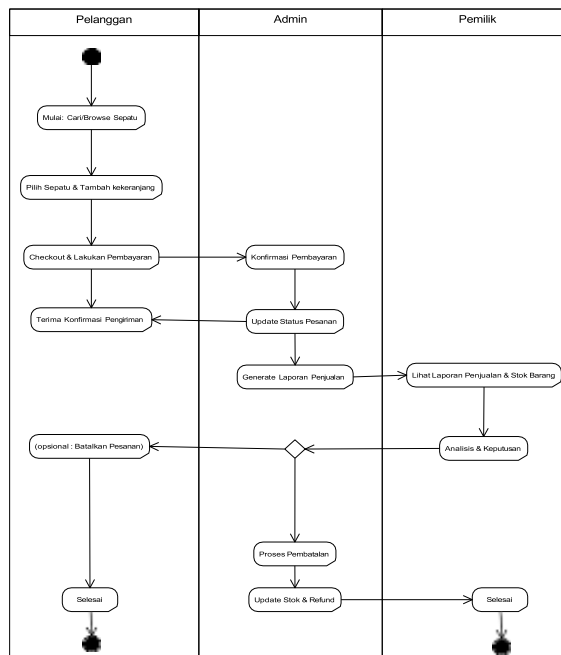


**Gambar 2. Class Diagram Pelanggan**

*Diagram use case* ini menggambarkan aktivitas pelanggan dalam sistem penjualan, meliputi melihat informasi, mengelola keranjang, melakukan pembelian dan pembayaran, melihat pesanan, mengelola profil, serta *logout* dari sistem secara terstruktur, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam proses transaksi *online*.

**Activity Diagram**

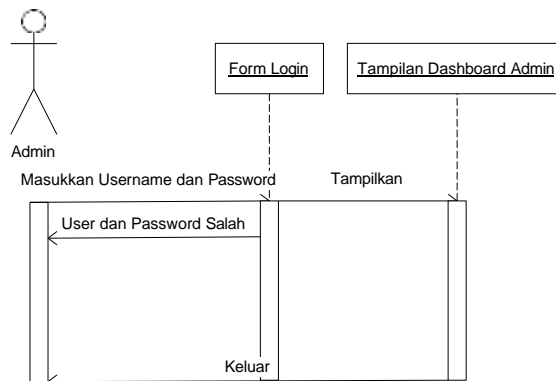
*Activity diagram* ini menggambarkan alur proses penjualan sepatu yang melibatkan pelanggan, admin, dan pemilik, mulai dari pemilihan produk, pembayaran, konfirmasi, pelaporan, hingga pembatalan pesanan.



**Gambar 3. Activity Diagram**

**Sequence Diagram Admin**

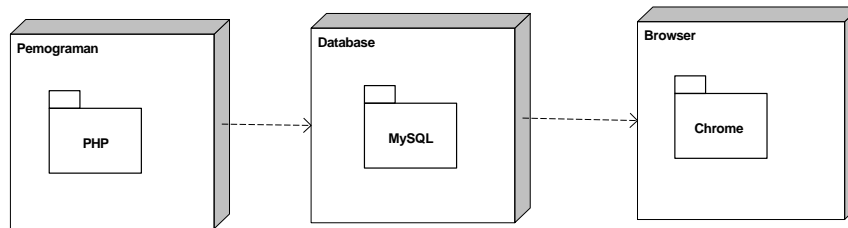
*Sequence Diagram Admin* menggambarkan proses login, dimana admin memasukkan username dan password, sistem memvalidasi data, menampilkan dashboard jika benar, serta memberikan notifikasi kesalahan atau keluar jika gagal dari sistem aplikasi.



**Gambar 4. Sequence Diagram Admin**

## Deployment Diagram

Arsitektur Sistem (*Deployment Diagram*) sistem dibangun dengan arsitektur berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman PHP. Implementasi database menggunakan MySQL yang diakses melalui peramban (browser) oleh pengguna, memastikan sistem dapat diakses secara fleksibel.

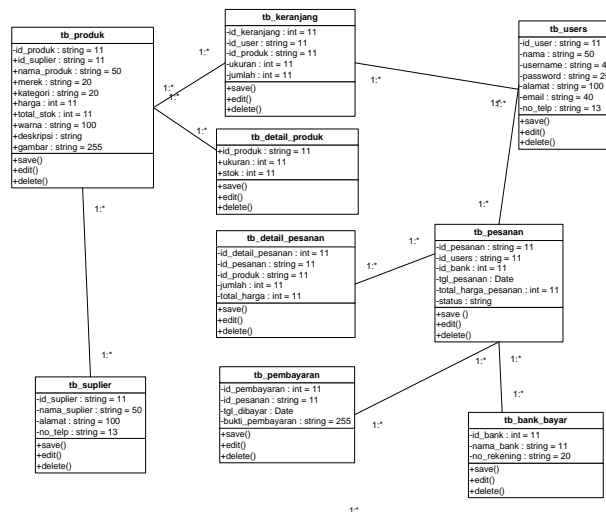


**Gambar 5. Deployment Diagram**

*Deployment diagram* ini menunjukkan arsitektur sistem berbasis *web*, di mana aplikasi PHP berjalan pada *server* pemrograman, terhubung dengan database MySQL, dan diakses pengguna melalui browser chrome.

## Class Diagram

Diagram relasi basis data ini menggambarkan keterkaitan antar tabel produk, keranjang, detail pesanan, pesanan, pembayaran, pengguna, *supplier*, dan bank bayar dalam mendukung proses transaksi sistem penjualan.



**Gambar 6. Class Diagram**

## Desain Input Data Barang

*Desain input* data barang ini berfungsi untuk memfasilitasi admin dalam memasukkan informasi produk sepatu secara terstruktur, mencakup identitas barang, kategori, harga, ukuran, stok, warna, deskripsi, dan gambar produk, sehingga data tersimpan rapi, mudah diakses, meminimalkan kesalahan input, serta mendukung pengelolaan data barang secara efektif dan efisien.

Selain itu, desain ini membantu mempercepat proses pendataan, meningkatkan akurasi informasi, serta memudahkan admin dalam melakukan pembaruan dan pencarian data barang saat dibutuhkan guna menunjang operasional sistem penjualan yang berjalan secara optimal dan berkelanjutan, serta memberikan kemudahan integrasi dengan modul lain, meningkatkan kontrol persediaan, mendukung pelaporan berkala, dan membantu pengambilan keputusan berbasis data yang akurat bagi pihak manajemen sistem terkait.

Form Tambah Produk

ID Produk  
Varchar(11)

Nama Sepatu  
Varchar(11)

Merk  
Varchar(50)

Kategori  
Varchar(20)

Supplier  
Varchar(20)

Harga  
Int(11)

Ukuran & Stok  
Int(11)

36 <> 39 <>

37 <> 40 <>

38 <> 41 <>

Warna  
Varchar(100)

Deskripsi  
text

File Input  
Varchar(225)

Simpan

**Gambar 7. Input Data Barang**

### Desain Output Detail Produk

Desain output menampilkan halaman detail produk yang memuat gambar, nama produk, ukuran, jumlah beli dengan tombol tambah dan kurang, harga rupiah, serta tombol beli sekarang untuk memudahkan proses pembelian pengguna.

IMAGE  
Varchar(50)

Nama Produk  
Varchar(50)

Ukuran  
Int(11)

Jumlah Beli  
Int(11)

- 1 +

Rp.

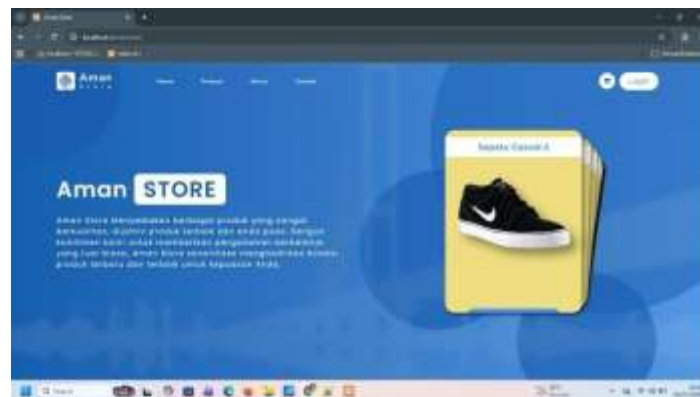
Beli Sekarang

**Gambar 8. Output Detail Produk**

## Hasil

### 1. Tampilan Halaman Beranda

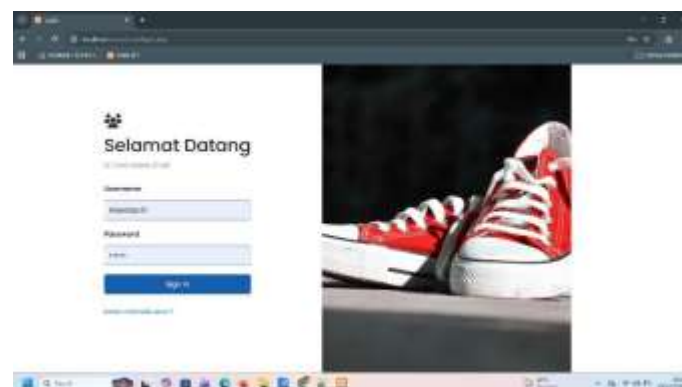
Tampilan beranda berfungsi sebagai antarmuka utama bagi calon pelanggan dan pelanggan untuk mengakses katalog produk, profil perusahaan, dan fitur kontak. Halaman ini dirancang secara interaktif untuk memfasilitasi proses navigasi, pendaftaran akun, hingga login guna meningkatkan efisiensi pengguna dalam memulai transaksi pada sistem penjualan.



**Gambar 9. Tampilan Halaman Beranda**

### 2. Tampilan Halaman Login

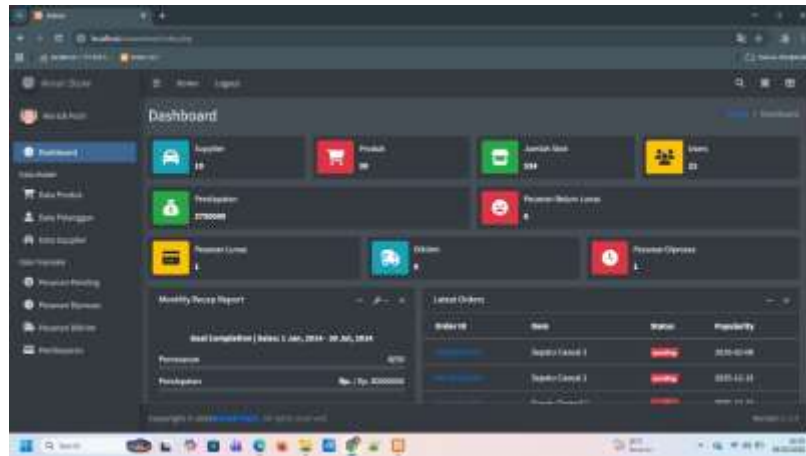
Tampilan login berfungsi sebagai gerbang keamanan bagi aktor admin dan pelanggan untuk mengakses hak akses masing-masing dalam sistem. Antarmuka ini memvalidasi username dan password pengguna guna memastikan keamanan data serta mengarahkan aktor ke halaman dashboard yang sesuai dengan peran mereka dalam proses transaksi.



**Gambar 10. Tampilan Halaman Login**

### 3. Tampilan Halaman Dashboard Admin

Tampilan *dashboard* admin berfungsi sebagai pusat kendali operasional yang menyajikan visualisasi data transaksi secara *real-time*. Antarmuka ini memungkinkan admin memantau proses penjualan, mengelola akurasi data produk, serta melihat status pesanan secara terintegrasi untuk mendukung pengambilan keputusan manajerial yang cepat dan tepat.



**Gambar 11. Tampilan Halaman DASHBOARD Admin**

#### 4. Tampilan Halaman Tambah Produk

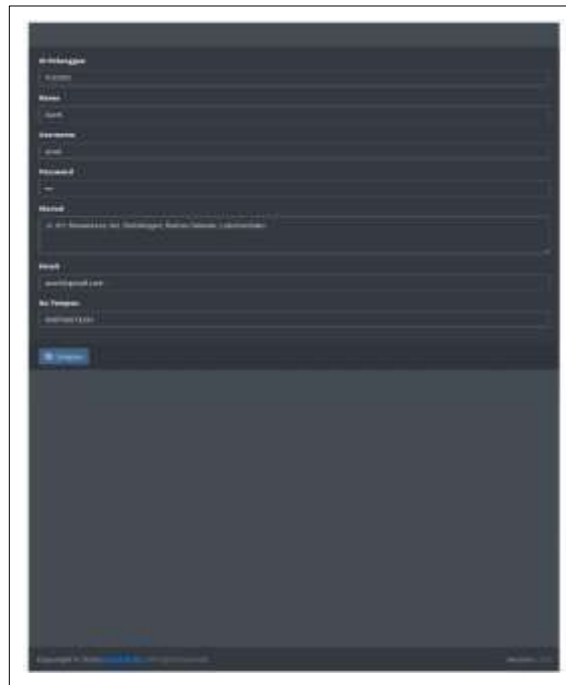
Tampilan halaman tambah produk merupakan antarmuka bagi admin untuk mengelola stok barang secara sistematis. Formulir ini mencakup input data teknis seperti kategori, harga, ukuran, warna, dan deskripsi produk, yang bertujuan untuk meminimalkan kesalahan data serta memastikan informasi produk tersimpan secara terstruktur dalam basis data.



**Gambar 12. Tampilan Halaman Tambah Produk**

## 5. Tampilan Halaman Tambah Pelanggan

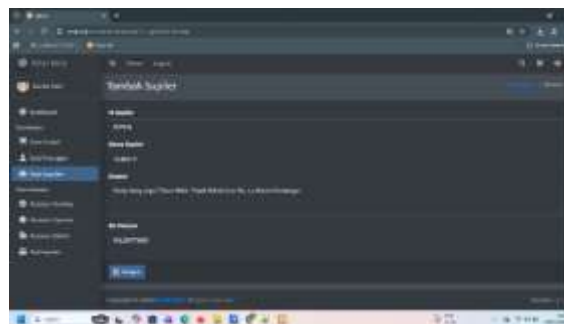
Tampilan halaman tambah pelanggan digunakan sebagai antarmuka untuk mencatat data pengguna secara sistematis ke dalam basis data. Formulir ini mencakup input identitas pelanggan, akun *login*, alamat, *email*, dan nomor telepon guna mendukung kelancaran proses transaksi serta pengelolaan data pengguna dalam sistem secara terstruktur.



**Gambar 13. Tampilan Halaman Tambah Pelanggan**

## 6. Tampilan Halaman Tambah Supplier

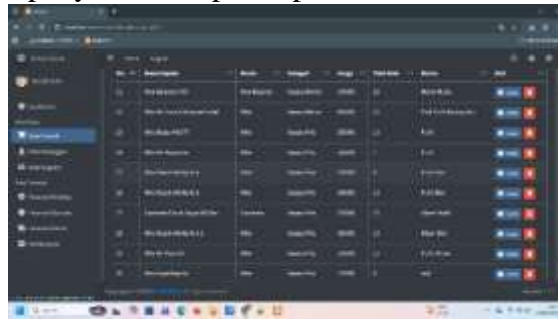
Halaman tambah supplier merupakan antarmuka yang dirancang untuk memfasilitasi admin dalam mengelola data pemasok secara terstruktur dan sistematis. Formulir ini digunakan untuk mencatat informasi penting meliputi identitas supplier, nama, alamat, serta nomor telepon guna memastikan ketersediaan data pemasok yang akurat dalam sistem. Dengan adanya fitur ini, proses administrasi pengadaan barang dapat dilakukan secara lebih efektif dan mendukung integrasi data pada modul manajemen produk.



**Gambar 14. Tampilan Halaman Tambah Supplier**

## 7. Tampilan Halaman Laporan Produk

Halaman laporan produk menyajikan data inventaris seluruh produk sepatu yang tersedia dalam sistem secara komprehensif. Antarmuka ini dirancang dalam bentuk tabel yang memuat informasi mendetail meliputi identitas barang, kategori, harga, stok, hingga deskripsi visual. Untuk mendukung kebutuhan manajerial, halaman ini dilengkapi dengan fitur filter, pencarian, dan fungsi ekspor data guna memudahkan proses pemantauan stok serta penyusunan laporan persediaan secara akurat dan berkelanjutan



**Gambar 15. Tampilan Halaman Laporan Produk**

## 8. Tampilan Halaman Laporan Pelanggan

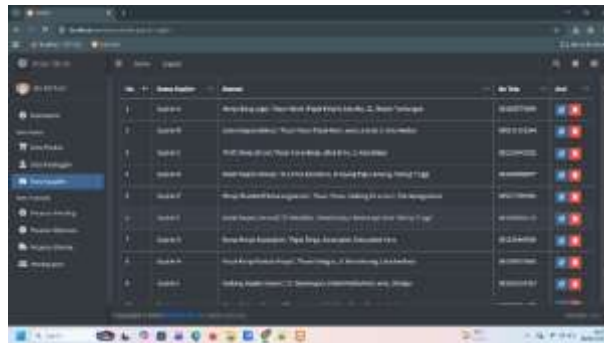
Halaman laporan pelanggan berfungsi sebagai media untuk menyajikan data seluruh pengguna yang terdaftar dalam sistem secara terorganisir. Antarmuka ini menampilkan informasi sistematis dalam bentuk tabel yang meliputi identitas pelanggan, akun login, alamat, *email*, dan nomor telepon. Untuk mendukung kebutuhan manajerial dan administrasi, halaman ini dilengkapi dengan fitur pencarian data serta fungsi ekspor laporan guna mempermudah pemantauan profil pelanggan dan pengarsipan data pengguna secara efektif dan akurat.



**Gambar 16. Tampilan Halaman Laporan Pelanggan**

## 9. Tampilan Halaman Laporan Pelanggan

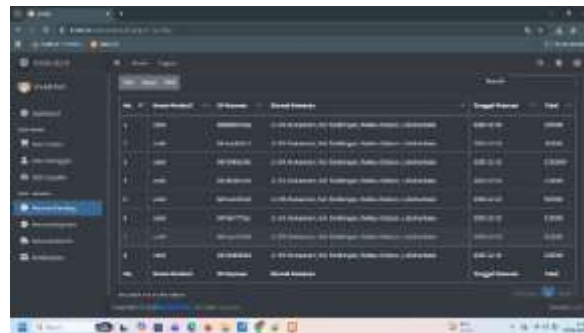
Halaman laporan pelanggan dirancang sebagai media untuk menyajikan data seluruh pengguna yang terdaftar dalam sistem secara terorganisir. Antarmuka ini menampilkan informasi sistematis dalam bentuk tabel yang mencakup identitas pelanggan, akun login, alamat, email, dan nomor telepon. Untuk mendukung kebutuhan manajerial, halaman ini dilengkapi dengan fitur pencarian data serta fungsi ekspor laporan guna mempermudah proses pemantauan profil pelanggan dan pengarsipan data pengguna secara efektif serta akurat.



**Gambar 17. Tampilan Halaman Laporan Pelanggan**

### 10. Tampilan Laporan Pesanan Pending

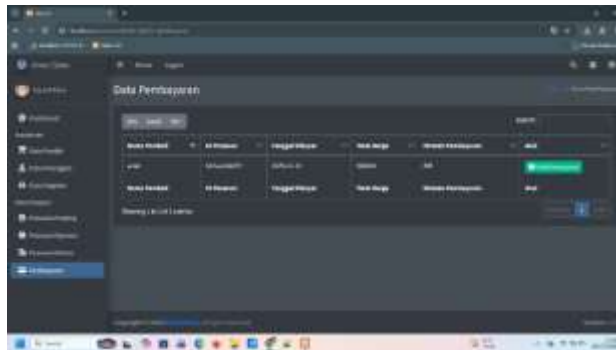
Halaman laporan pesanan pending berfungsi untuk menyajikan data transaksi yang telah dilakukan oleh pelanggan namun belum diproses oleh admin. Antarmuka ini menampilkan informasi terstruktur dalam bentuk tabel yang meliputi identitas pembeli, detail pesanan, alamat pengiriman, tanggal pemesanan, dan total pembayaran. Untuk mempermudah pengelolaan operasional, halaman ini dilengkapi dengan fasilitas pencarian data serta fitur ekspor laporan guna mendukung efektivitas pemantauan transaksi yang tertunda.



**Gambar 18. Tampilan Laporan Pesanan Pending**

### 11. Tampilan Laporan Pesanan Pembayaran

Halaman laporan pesanan pembayaran menyajikan ringkasan seluruh transaksi keuangan yang telah diverifikasi oleh sistem. Antarmuka ini menampilkan data dalam bentuk tabel terstruktur yang mencakup identitas pembeli, detail pesanan, alamat, tanggal pemesanan, serta total nominal pembayaran. Dilengkapi dengan fitur navigasi halaman (pagination) dan pencarian, halaman ini juga menyediakan fungsi ekspor data ke format PDF, Excel, dan CSV untuk mempermudah admin dalam melakukan pelaporan dan audit data pembayaran secara efektif dan akurat.



**Gambar 19. Tampilan Laporan Pesanan Pembayaran**

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi sistem informasi penjualan berbasis web yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil mengimplementasikan metode Waterfall dan pemodelan UML untuk membangun sistem informasi penjualan berbasis web yang lebih terstruktur dibandingkan sistem manual sebelumnya.
2. Penggunaan basis data MySQL meningkatkan efisiensi dan keamanan dalam pengelolaan data produk, pelanggan, serta pengarsipan transaksi pembayaran secara akurat.
3. Sistem menyediakan fitur laporan otomatis yang dapat diekspor ke berbagai format, sehingga memudahkan manajemen dalam memantau status pesanan dan mempercepat pengambilan keputusan.

## 6. Daftar Pustaka

- Andini, N., Taufiq, R., Priyanggodo, D. Y., & Sugiyani, Y. (2023). Penggunaan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Informasi Imunisasi Posyandu. *JIKA (Jurnal of Informatika)*, 7(4), 431–439. <https://doi.org/10.31000/jika.v7i4.9329>
- Andreani, S., Ariansyah, A., & Barnianto, A. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Dokumen Tagihan Pada PT. Subur Sedaya Maju Berbasis Web. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 1362–1367. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14062>
- Arif, S. M. (2023). PEMBUATAN WEBSITE INFORMASI & PENDAFTARAN WEBINAR UMUM MENGGUNAKAN PHP & MYSQL. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research.*, 7(3), 789–796. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i3.1168>
- Farhan, M., & Handayani, P. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada CV. Cahaya Baru Jakarta. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 100–111. <https://doi.org/10.55338/jikoms.v7i1.2596>
- Fauzi, R., Zainy, A., Nasution, H. N., Hastini, F., Simanjuntak, F. A., Artikel, I., & Simanjuntak, F. A. (2023). PERANCANGAN APLIKASI PARIWISATA BERBASIS ANDROID DI KOTA PADANG SIDEMPUAN. *Jurnal Education and Development*, 11(1), 437–442. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.2687>
- Fikri, M., Husain, B. M., Ndruru, I. P., Ndruru, F., & Laiya, F. (2025). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEBSITE Muhammad.

- JURNAL RISET TEKNIK KOMPUTER*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.69714/sp2ps883>
- Hartati, E. (2022). SISTEM INFORMASI TRANSAKSI GUDANG BERBASIS WEBSITE PADA CV. ASYURA. *Jurnal Ilmu Komputer*, 3(1), 12–18. <https://doi.org/10.56869/klik.v3i1.323>
- Hartiwati Ertie Nur. (2022). Aplikasi Inventori Barang Menggunakan Java Dengan PHPMYADMIN. *Cross-Border*, 5(1), 601–610. <https://journal.iaisambas.ac.id/>
- Hendriansyah, R., & Lisdarti. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURAT MENYURAT BERBASIS WEB ( STUDI KASUS : DMPTPSP KABUPATEN MUARO JAMBI ). *Jurnal Akademika*, 16(2), 26–32. <https://doi.org/10.53564/akademika.v16i2.1181>
- Kumalasari, I., Saputra, A. A., Pakpahan, A. G. S., Kurtubi, A., Amiruddin, A., Fridaniarta, B., Wicaksono, E. Y., Saputra, H., Putra, M. A., & Azahra, R. Y. (2023). PELATIHAN DAN PEMBUATAN WEBSITE MEENGGUNAKAN HTML DAN CSS. *Jurna Pemberdayaan Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 119–125. <https://doi.org/10.61579/beujroh.v1i1.41>
- Maharani, N. F., Nugraha, M. A., Aldiansyah, M., & Pibriana, D. (2024). Analisis Metode Dan Bidang Pengembangan Sistem Informasi Menggunakan Systematic Literature Review. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 45–56. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i1.6844>
- Mahdiania, D., Lubis, I. A., & Siahaan, A. T. A. A. (2022). PENDAFTARAN WASIT BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL PADA KANTOR DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA KOTA MEDAN. *SITek: Jurnal Sains, Informatika, Dan Tekonologi*, 1(3), 88–93. <https://jurnal.insanciptamedan.or.id>
- Mardiansyah, A., Kasah, B. N., Zamzami, H. R., Arabu, M. Y., Nasro, M. A., Kristanto, N., Paojiah, R., & Wulandari, Y. (2025). Pengenalan Dasar Html Dan Css: Langkah Pertama Dalam Pengembangan Web. *AJP - Abdi Jurnal Publikasi*, 3(3), 165–170. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Marwanto Rahmatuloh1, M. R. R. P. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI JASA PENGIRIMAN BARANG PADA PT. HALUAN INDAH TRANSPORINDO BERBASIS WEB. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 54–59. <https://ejurnal.ulbi.ac.id/index.php/informatika/article/view/1944>
- Melyani, R. I., Rosita, & Aji, S. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel dengan Metode Agile Software Development. *JASIKA (Jurnal Sistem Informasi Akuntansi)*, 03(01), 31–36. <https://doi.org/10.31294/jasika.v3i01.2195>
- Miftahuljannah, V., & Suharso, A. (2023). Pengimplementasian Berbagai Web Berdasarkan Kebutuhan Pengguna Dengan Menggunakan Metode Systematic Literature Review. *INFOTECH Journal*, 9(2), 402–405. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i2.6341>
- Muhajir Arafat, Yunita Trimarsiah, & Hendy Susantho. (2022). INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI (INTECH) Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website. *INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI (INTECH)*, 3(2), 6–11. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/INTECH>
- Muridin, D., & Sobirin, M. (2022). Perbandingan Metodologi Waterfall Dan RAD Dalam Pengembangan Sistem Informasi. *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains)*, 4(4), 302–306. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v4i4.2008>

- Narulita, S., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2024). Diagram Unified Modelling Language ( UML ) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat ( SIMLITABMAS ). *Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Telekomunikasi*, 2(3), 244–256. <https://doi.org/10.62951/bridge.v2i3.174>
- Ningsih, K. S., Aruan, N. J., & Siahaan, A. T. A. A. (2022). APLIKASI BUKU TAMU MENGGUNAKAN FITUR KAMERA DAN AJAX BERBASIS WEBSITE PADA KANTOR DISPORA KOTA MEDAN. *SITek: Jurnal Sains, Informatika, Dan Tekonologi*, 1(3), 95–99. <https://jurnal.insanciptamedan.or.id>
- Nur Ichsan, M. A., & Malabay, M. (2024). Perancangan dan Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Promosi Inovatif Pada Fakultas Ilmu Komputer. *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 8(3), 1–8. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i3.4357>
- Nurdiyani, Y., Ibrahim, A., Ambarita, A., & Abdullah, S. Do. (2022). Membangun E-Government Sistem Informasi Pemerintah Desa Berbasis Web Di Pulau Maitara. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 7(1), 49–58. <https://doi.org/10.36549/ijis.v7i1.191>
- Nurlailah, E. (2023). Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Oleh-Oleh Khas Kota Pagaralam. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(4), 1175–1185. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i4.4006>
- Nurul Safitri, A., & Supriady. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Serba Usaha Masyarakat Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 47–53. <https://ejournal.ulbi.ac.id/index.php/informatika/article/view/1943>
- Priyanto, A., & Athiyah, U. (2022). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Apotik Dengan Metode Extrem Programming ( Studi Kasus : Apotik Mitra Sehat ). *Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer Volume*, 6(2), 340–350. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i2.11515>
- Rahayu, W. I., Shauqie, S. A., & Kholiq, N. A. (2023). PERANCANGAN SISTEM MARKETPLACE PADA TOKO SEMBAKO BERBASIS WEB. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(2), 49–56. <https://ejournal.ulbi.ac.id/index.php/informatika/article/view/3055>
- Rahman, A. K., Mardiyati, S., & Nugraha, Y. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan barang Berupa Alat Music Di Toko Martmusic Arizal. *JII: Jurnal Inovasi Informatika Universitas Pradita*, 7(1), 86–95.
- Rahmatillah, D. L. (2023). PELATIHAN PENGGUNAAN E-DRAW MAX UNTUK MEMBUAT DESAIN SISTEM. *Jurnal UTA'45 Jakarta*, 3(1), 1–4. <https://journal.uta45jakarta.ac.id>
- Rasiban, Septiansyah, A., Hasanah, S., Permatasari, V. N., & Yuliawati, A. (2024). SISTEM INFORMASI OTOMATISASI PELAPORAN DATA PENJUALAN TOKO BUKU NAZWA YANG MASUK DAN YANG KELUAR. *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 8(1), 279–292. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1>
- Ratna Sari Dewi. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Interior pada PT. Cipta Kreasi Buana Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 89–103. <https://doi.org/10.55606/juisik.v3i3.669>
- Reza, F., Indah, I. K. D., & Ropianto, M. (2022). Perancangan Dan Implementasi Institutional

- Repository Dengan Metadata Dublin Core. *Jurnal KomtekInfo*, 9(4), 125–132. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v9i4.318>
- Sandra, R. O., Maison, & Kurniawan, D. A. (2022). PENGEMBANGAN INSTRUMENT MISKONSEPSI MENGGUNAKAN DREAMWEAVER BERBASIS WEB PADA MATERI TEKANAN BERFORMAT FIVE-TIER. *Jurnal Fisika*, 7(1), 22–29. <https://doi.org/10.35508fisa.v7i1.6575>
- Sari, I. P., Syahputra, A., Zaky, N., Sibuea, R. U., & Zakhir, Z. (2022). Perancangan Sistem Aplikasi Penjualan dan Layanan Jasa Laundry Sepatu Berbasis Website. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 1(1), 32–37. <https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/blendsains>
- Sumarni, A., & Fajrin, A. A. (2022). IMPLEMENTASI FRAMEWORK FLUTTER APLIKASI PEMBUKUAN PENGHASILAN TOKO RUMAH REZEKI KARPET BERBASIS ANDROID. *Jurnal Comasie*, 7(2), 39–51. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal>
- Supiyandi, S., Zen, M., Rizal, C., & Eka, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Desa Tomuan Holbung Menggunakan Metode Waterfall. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(2), 274–280. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i2.3986>
- Supriatmaja, G. A., Pratama, I. P. M. Y., Mahendra, K., Widyaputra, K. D. D., Deva, J., & Mahendra, G. S. (2022). Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Framework Bootstrap Dengan PHP Native dan Database MySQL Berbasis Web Pada SMP Negeri 2 Dawan. *Jurnal Teknologi Sistem Ilmu Komputer*, 1(1), 7–15. <https://doi.org/10.56854/jtik.v1i1.30>
- Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2023). Pemodelan Sistem Penerimaan Anggota Baru dengan Unified Modeling Language (UML) (Studi Kasus: Programmer Association of Battuta). *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 1514–1521. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12870>