

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO KING MOTOR KOTA PEKANBARU

Edo Arribe¹, Febrian Lopez², Salsa Nouvalia Devega³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Riau
Jl. Tuanku Tambusai, Delima, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, 28294, Indonesia.
e-mail: edoarribe@umri.ac.id¹, 230402089@student.umri.ac.id², 230402086@student.umri.ac.id³

Abstrak - Seringnya terjadi kesalahan data dalam pencatatan barang, salahnya data harga, atau terjadinya kehilangan data hingga kurangnya tingkat pelayanan terhadap pelanggan, membuat Toko King Motor memiliki kesulitan dalam mempertahankan dan meningkatkan kualitas toko di mata pelanggan. Hal ini terjadi dikarenakan toko masih menggunakan sistem manual untuk mengelola proses usaha pada toko, hingga dalam melayani pelanggan. Maka rancangan pengembangan sistem informasi jual beli ini bertujuan untuk meningkatkan proses usaha pada Toko King Motor, Kota Pekanbaru. Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode *waterfall*, dengan metode ini peneliti akan melakukan serangkaian tahapan yang dimulai dari analisa kebutuhan hingga perancangan sistem. Dengan adanya rancangan sistem ini, peneliti berharap dapat membantu Toko King Motor dalam meningkatkan proses usaha pada toko menjadi lebih efektif dan efisien. Sehingga karyawan akan dengan nyaman melakukan pekerjaannya dan pelanggan memiliki pengalaman berbelanja yang menyenangkan.

Kata Kunci: *website*, sistem informasi, *e-commerce*

Abstract- *Frequent data errors in inventory records, incorrect pricing data, or data loss, as well as poor customer service, have made it difficult for King Motor Store to maintain and improve its quality in the eyes of customers. This occurs because the store still uses a manual system to manage business processes and customer service. Therefore, the design of this sales information system aims to improve the business processes at King Motor Store in Pekanbaru City. The method to be used in this research is the waterfall method, where the researcher will go through a series of stages starting from requirements analysis to system design. With this system design, the researcher hopes to help King Motor Store improve its business processes to become more effective and efficient, allowing employees to work comfortably and providing customers with a pleasant shopping experience.*

Keywords: *website, information system, e-commerce*

PENDAHULUAN

Meningkatnya teknologi di zaman *modern* ini, membuat kemudahan disegala bidang kehidupan, terutama dibidang jual beli. Dari tahun ke tahun semakin banyak UMKM yang mulai menggunakan teknologi untuk mempermudah kinerja usaha yang sedang berjalan. Namun di zaman yang sudah berkembang ini, masih ada beberapa UMKM yang masih mengelola segalanya dengan manual, hal ini tentunya membuat kinerja sebuah usaha kurang efisien ataupun lambat. Terutama dibidang jual beli, tanpa teknologi pelaku usaha akan sering mengalami kesalahan dalam mendata barang, mengecek stock, hingga kurangnya pelayanan terhadap pelanggan. UMKM yang sudah mulai menggunakan teknologi tentunya akan minim terjadinya kesalahan dalam proses usahanya, karena dengan adanya sistem, data-data yang ada akan tersimpan dengan baik dan rapi. Dengan menggunakan sistem pengalaman belanja yang dimiliki oleh pelangganpun akan lebih menyenangkan. Karena, dengan sistem pelanggan tidak perlu datang ke toko secara langsung untuk melihat ataupun memesan barang.

Sama halnya dengan Toko King Motor, toko yang bergerak di bidang jual beli *sparepart* otomotif ini masih melakukan proses usahanya secara manual. Hal ini membuat kinerja toko kurang maksimal, sehingga sering terjadinya kesalahan dalam mendata barang. Tidak hanya itu, dikarenakan pelanggan yang masih harus mendatangi toko, membuat toko akan padat dengan pelanggan, hal ini sangat tidak seimbang dengan jumlah karyawan yang dimiliki. Kesalahan dalam hal mendata pesanan ataupun penyebutan harga menjadi hal yang sering terjadi. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk membantu mengembangkan sebuah sistem informasi jual beli untuk Toko King Motor. Sistem informasi ini akan membantu owner dalam mengelola stock barang yang lebih detail dan efisien. Tidak hanya itu sistem ini juga dapat digunakan oleh pelanggan untuk melihat informasi dan harga barang, hingga melakukan pesanan, sehingga pelanggan tidak datang ke lokasi. Dengan penelitian ini, diharapkan rancangan sistem informasi jual beli Toko King Motor berbasis web dapat bermanfaat bagi pelaku usaha dalam meningkatkan kinerja toko dan pelayanan toko terhadap pelanggan.



TINJAUAN PUSTAKA

1. Rancangan Sistem Informasi

Merupakan sebuah proses dalam rancangan sebuah sistem yang meliputi banyak hal seperti bagian-bagian sistem, database, interface, hingga logika apa saja yang akan digunakan pada sistem nantinya(Hafsari et al., 2023).

2. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sebuah kumpulan dari elemen yang saling memiliki hubungan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. Komponen-komponen ini akan saling bekerja sama untuk mengumpulkan dan mengelola data sehingga dapat disimpan dan menghasilkan output berupa informasi yang dapat diterima dan dapat dijadikan sebagai keputusan akhir(Mulyanto et al., 2020)

3. Web

Web merupakan sebuah layanan yang terhubung dengan internet melalui komputer ataupun *smartphone*. Tampilan web berupa data atau teks, gambar, hingga suara. Maka dapat dikatakan web merupakan ruang informasi yang dinamis(Kanedi & Zulfiandry, 2023).

4. Unified Modeling Language (UML)

UML merupakan sebuah standar yang digunakan dalam melakukan sebuah penggambaran pada sebuah sistem pemrograman yang berorientasi objek. Penggambaran ini akan memberikan gambaran yang jelas pada sebuah sistem yang akan dirancang, mulai dari struktur pada sistem hingga fungsi-fungsi yang akan ada pada sistem nantinya(Suriyanti et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Dalam metode penelitian akan mencakup segala tahapan dalam pengumpulan data ataupun teknik yang akan digunakan untuk melakukan rancangan sistem. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dengan jelas tujuan dan teknik yang akan digunakan dalam penelitian.(Luthfi Hamzah et al., 2020)

1. Tahap Pengumpulan Data

a. Wawancara

Pada metode ini, peneliti akan melakukan wawancara langsung dengan pemilik Toko King Motor, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih baik dan tepat, serta mengetahui sistem seperti apa yang diinginkan oleh pemilik toko(Novitasari et al., 2021)

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk melakukan pengumpulan data secara langsung dengan mengamati secara langsung sistem yang saat ini sedang berjalan di Toko King Motor. Sehingga

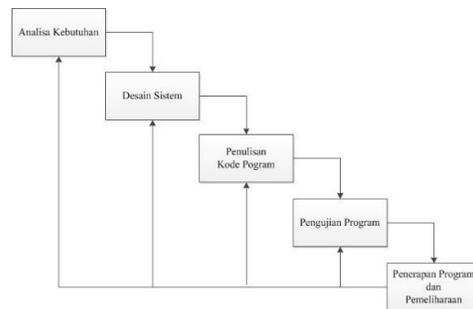
peneliti mendapatkan informasi lebih terkait sistem apa yang lebih dibutuhkan oleh Toko.

c. Studi Pustaka

Observasi dilakukan untuk melakukan Pada metode ini, peneliti akan melakukan studi pustaka untuk memperoleh informasi, baik dari buku, ataupun jurnal-jurnal terdahulu. Dengan melakukan hal ini peneliti akan mendapatkan wawasan yang lebih terkait dengan rancangan yang sedang dikembangkan.(Maezar et al., 2018)

d. Tahap Pengembangan Sistem

Dalam peneliti ini pengembang akan menggunakan metode waterfall dengan langkah-langkah yang tersusun dengan baik, dimulai dari Analisa kebutuhan sistem, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program, hingga penerapan program dan pemeliharaan. Dapat dilihat gambar dibawah yang merupakan sebuah langkah-langkah yang ada pada metode *waterfall* (Samosir & Abisono Punkastyo, 2022).



Sumber: Samosir & Abisono Punkastyo, 2022

Gambar 1. Metode *Waterfall*

Dengan menggunakan metode ini diharapkan pengembangan sistem yang akan dilakukana akan terorganisir dengan baik dan rapi, sesuai dengan tahap-tahap yang ada.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini akan merujuk pada permasalahan yang sedang dihadapi oleh toko dan akan menganalisis kebutuhan sistem yang sesuai untuk menyelesaikan masalah yang ada.(Hidayati, 2019)

b. Desain Sistem

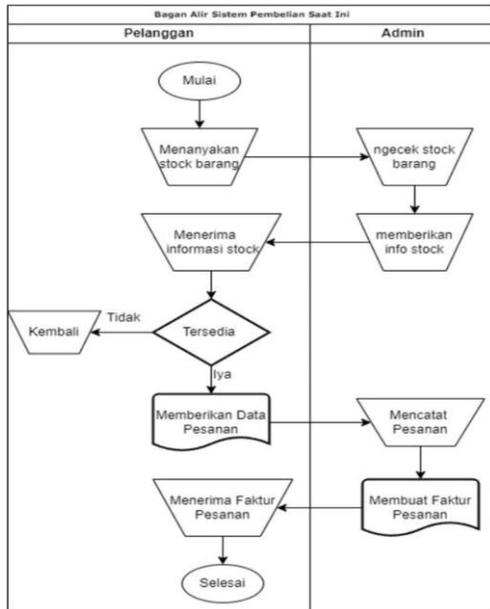
Desain merupakan tahap untuk melakukan penggambaran pada sistem yang akan dirancang, penggambaran ini dilakukan dengan menggunakan diagram UML (*Unified Modelling Language*). Tidak hanya penggambaran diagram, dalam tahap ini desain *interface* juga akan dirancang.(Nawang et al., 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Sistem Berjalan

Analisis sistem berjalan ini bertujuan untuk mengenali proses kerja yang saat ini terjadi pada toko. Sehingga dapat menentukan jenis sistem apa yang cocok untuk di rancang, demi membantu proses kerja yang ada pada toko (Rizka Hafsari et al., 2023).

Berikut penggambaran diagram alir dari sistem manual yang berjalan saat ini pada Toko King Motor.



Gambar 2. Bagan Alir Sistem Pembelian Saat Ini

Dari gambar 2 diatas, dapat diketahui beberapa tahapan pelanggan ketika ingin melakukan pesanan masih dilakukan dengan cara yang manual. Yakni meliputi:

2. Analisa Kebutuhan

a. Analisa Kebutuhan User

Analisa ini dibutuhkan untuk mengetahui siapa saja yang dapat menggunakan sistem dan hak apa yang dimiliki setiap user. Tabel berikut merupakan penjelasan mengenai user yang dapat mengakses sistem.

Tabel 1. Analisa User

No	User	Fungsi
1	Owner	Memantau sistem serta mengelola sistem.
2	Pemilik	Melayani setiap aktivitas ataupun pemesanan barang.
3	Pelanggan	Melakukan pencarian barang, pemesanan, hingga pembayaran.

b. Analisa Prosedur Sistem

Analisa ini digunakan untuk mengetahui prosedur apa saja yang akan tersedia di sistem. Hal ini berguna untuk penggambaran yang jelas terkait penggunaan sistem.

Tabel 2. Analisa Prosedur Sistem

No	Aktifitas	Prosedur
1	Data Barang	Menampilkan informasi terkait barang, harga, stock, hingga fungsi dari barang.
2	Pesanan	Menampilkan data pesanan yang dipesan oleh pelanggan.
3	Pembayaran	Menampilkan informasi terkait pembayaran.
4	Riwayat Pembelian	Menampilkan informasi terkait Riwayat pembelian yang dilakukan oleh pelanggan.
5	Lacak Pengiriman	Menampilkan informasi terkait proses pengiriman yang sedang berlangsung.
6	Laporan Penjualan	Membuat dan menampilkan hasil dari laporan penjualan toko.
7	History	Menampilkan history dari sistem yang digunakan oleh admin.
8	Data Transaksi	Menampilkan data transaksi yang telah dilakukan oleh pembeli.
9	Management Pengguna	Menampilkan dan mengelola informasi pengguna.
10	Login	Menampilkan input username dan password bagi pengguna sistem, sebelum masuk ke halaman pengguna

c. Analisa Kebutuhan Hardware

Analisa ini digunakan untuk mengetahui hardware apa yang cocok untuk digunakan selama proses perancangan dilakukan. hal ini bertujuan untuk menghindari kendala selama proses perancangan. Berikut hardware yang digunakan selama proses penelitian dan perancangan.

Tabel 3. Analisa Kebutuhan Hardware

No	Kebutuhan
1	AMD Ryzen 3 5000 series
2	Multicore Processore
3	RAM 4 Gygabytes Up to 12 Gygabytes.
4	256 SSD
5	Windows 11 home + OHS 2021

d. Analisa Kebutuhan Software

Analisa ini digunakan untuk mengetahui software apa yang cocok untuk digunakan selama proses perancangan dilakukan. hal ini bertujuan untuk menghindari kendala selama proses perancangan. Berikut software yang digunakan selama proses perancangan.

Tabel 4. Analisa Kebutuhan Software

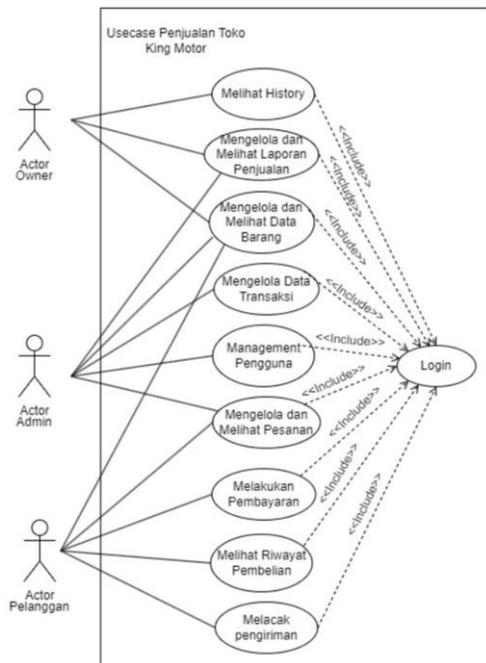
No	Kebutuhan
1	Microsoft Windows 11
2	MySQL (Software Basis Data)
3	VSCODE (Code Editor)
4	Laragon (Penyedia server)

3. Desain

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan hal yang sangat penting dalam perancangan sebuah sistem, dikarenakan use case memiliki fungsi untuk memodelkan fitur-fitur yang ada pada sistem begitu juga dengan penggambaran akses pengguna pada fitur-fitur yang ada pada sistem (Informatika et al., 2020).

Berikut rancangan use case diagram untuk owner, admin dan pelanggan pada sistem jual beli Toko King Motor.



Gambar 3. Use Case

Pada gambar 3 diatas, dapat diketahui bahwa setiap user memiliki akses yang berbeda pada sistem. Walaupun akses yang dimiliki sama, namun fungsi dari setiap akses pada user akan berbeda. Seperti

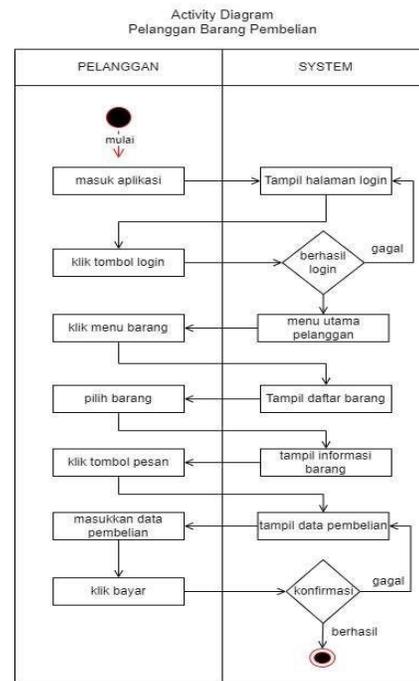
contoh owner dan admin dapat mengelola dan melihat data barang. Namun pada akses pelanggan nantinya hanya bisa melihat data produk.

b. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan salah satu diagram UML yang berfungsi untuk menunjukkan alur aktifitas yang terjadi pada sistem. Mulai dari sistem dimulai, bagaimana prosesnya, hingga hasil akhir apa yang akan sistem hasilkan nantinya (Lestari et al., 2023).

1) Activity Diagram Pelanggan

Berikut rancangan activity diagram untuk pelanggan pada sistem jual beli Toko King Motor.

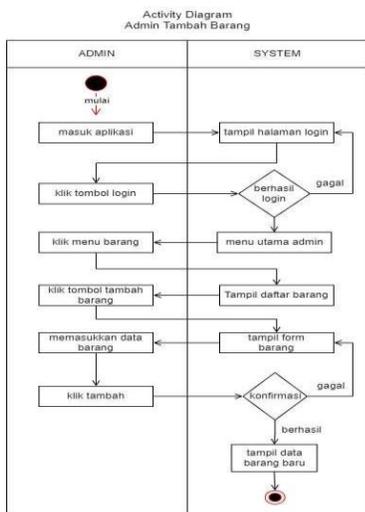


Gambar 4. Activity Diagram Pelanggan

Pada gambar 4 diatas, dapat diketahui proses dari pelanggan ketika ingin melakukan pembelian barang menggunakan sistem pada Toko King Motor. Setelah melakukan pembayaran pelanggan nantinya akan mendapatkan konfirmasi pembayaran dari sistem.

2) *Activity Diagram Admin*

Berikut rancangan *activity diagram* untuk Admin pada sistem jual beli Toko King Motor.



Gambar 5. *Activity Diagram Admin*

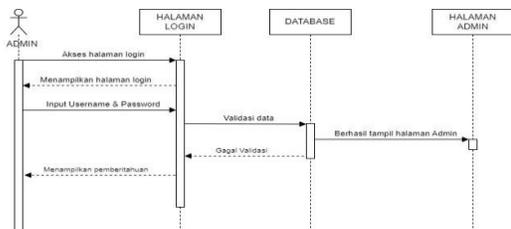
Pada gambar 5 diatas, dapat diketahui proses dari *admin* ketika ingin melakukan input barang menggunakan sistem pada Toko King Motor. Setelah melakukan input sistem akan menampilkan data barang baru pada admin.

c. *Sequence Diagram*

Sequencee diagram merupakan diagram yang menjelaskan tentang bagaimana interaksi *objek* yang ada pada suatu urutan waktu atau bisa dikatakan urutan kejadian yang dilakukan oleh pengguna sistem. Diagram ini akan menunjukkan sebuah proses yang detail antara pengguna dan sistem(Vokasional et al., 2016).

1) *Sequence Diagram Admin Login*

Berikut rancangan *sequencee diagram* untuk Admin ketika *login* pada sistem jual beli Toko King Motor.

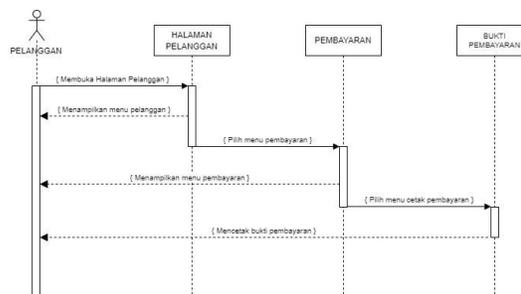


Gambar 6. *Sequence Diagram Admin Login*

Pada gambar 6 diatas dapat dilihat bagaimana interaksi admin pada sistem, dan dapat dilihat juga bagaimana sistem memproses data yang akan diinput oleh admin.

2) *Sequence Diagram Pembeli (Pembayaran)*

Berikut rancangan *sequencee diagram* untuk pelanggan ketika melakukan pembayaran pada sistem jual beli Toko King Motor.

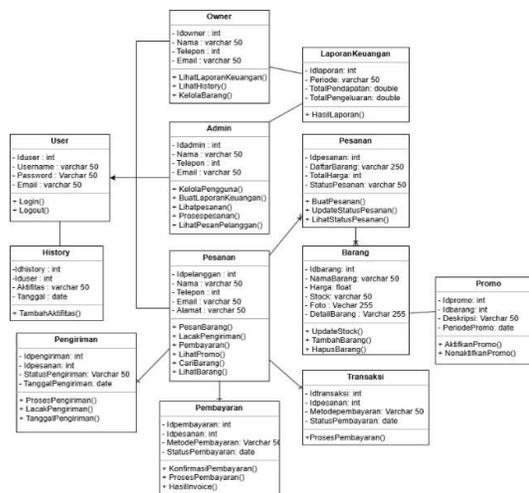


Gambar 7. *Sequence Diagram Pembeli (Pembayaran)*

Pada gambar 7 diatas dapat dilihat bagaimana interaksi pelanggan pada sistem ketika melakukan pembayaran. Dan dapat dilihat juga bagaimana sistem akan memproses pembayaran yang dilakukan.

d. *Class Diagram*

Class diagram merupakan diagram yang memberikan gambaran visual pada database yang terdapat pada sistem. *Class diagram* juga memberikan gambaran terkait relasi-relasi yang ada pada database. Hal ini sangat penting agar gambaran akan sebuah sistemnya terlihat dengan jelas.



Gambar 8. *Class Diagram Sistem Penjualan*

e. *Interface*

Interface merupakan sebuah rancangan yang digunakan untuk memberikan gambaran visual pada pengguna. Rancangan ini menunjukkan tampilan contoh dari sistem seperti, tata letak menu, warna, logo, hingga jenis teks yang digunakan. Sehingga dapat menampilkan kesan yang menarik dan mudah di baca(Faizah & Pudjiarti, 2022).

Berikut rancangan *interface* untuk *Admin* pada sistem jual beli Toko King Motor.

1) *Interface Login (Admin)*



Gambar 9. *Interface Login (Admin)*

2) *Interface Dashboard (Admin)*



Gambar 10. *Interface Dashboard (Admin)*

3) *Interface Produk (Admin)*



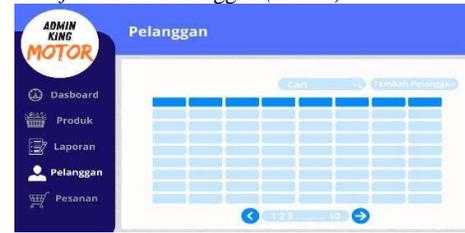
Gambar 11. *Interface Produk (Admin)*

4) *Interface Laporan (Admin)*



Gambar 12. *Interface Laporan (Admin)*

5) *Interface Data Pelanggan (Admin)*



Gambar 13. *Interface Data Pelanggan (Admin)*

Berikut rancangan *interface* untuk *owner* pada sistem jual beli Toko King Motor.

1) *Interface Login (Owner)*



Gambar 14. *Interface Login (Owner)*

2) *Interface Dashboard (Owner)*



Gambar 15. *Interface DASHBOARD (Owner)*

3) *Interface Laporan Penjualan (Owner)*



Gambar 16. *Interface Penjualan (Owner)*

4) *Interface Data Barang (Owner)*



Gambar 16. *Interface Data Barang (Owner)*

3) *Interface Produk (Pelanggan)*



Gambar 20. *Interface Produk (Pelanggan)*

5) *Interface History (Owner)*



Gambar 17. *Interface History (Owner)*

4) *Interface Pembayaran (Pelanggan)*



Gambar 21. *Interface Pembayaran (Pelanggan)*

Berikut rancangan *interface* untuk pelanggan pada sistem jual beli Toko King Motor.

1) *Interface Login (Pelanggan)*



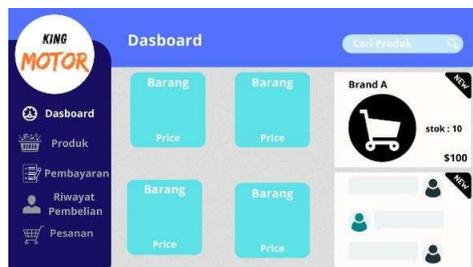
Gambar 18. *Interface Login (Pelanggan)*

5) *Interface Riwayat Pembelian (Pelanggan)*



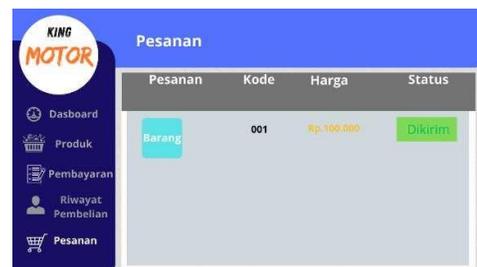
Gambar 22. *Interface Riwayat Pembelian (Pelanggan)*

2) *Interface Dashboard (Pelanggan)*



Gambar 19. *Interface Dashboard (Pelanggan)*

6) *Interface Pesanan (Pelanggan)*



Gambar 23. *Interface Pesanan (Pelanggan)*

KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah rancangan sistem informasi jual beli berbasis web pada Toko King Motor di Pekanbaru. Sistem ini akan menjawab permasalahan utama dalam operasional toko, seperti ketidakakuratan data barang, ketidaksesuaian harga barang, kehilangan data, hingga pelayanan yang kurang optimal akibat pengelolaan manual yang dilakukan. Penggunaan metode pengembangan *waterfall* dalam perancangan ini membuat rancangan lebih terstruktur dengan baik. Berdasarkan hasil rancangan, sistem dapat memberikan kemudahan bagi pemilik dan karyawan dalam memantau proses bisnis yang ada. Selain itu, pelanggan kini dapat melihat produk, harga, dan melakukan pemesanan tanpa perlu datang langsung ke toko. Tentunya hal ini dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pelanggan dalam berbelanja.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan penuh rasa syukur yang kami panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat Rahmat-Nya kami dapat menyelesaikan jurnal ini. Penulisan jurnal ini kami lakukan sebagai bagian dari tugas Ujian Akhir Semester untuk mata kuliah Perancangan Sistem Informasi di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Riau.

Kami pun menyadari tanpa bantuan dan arahan dari beberapa pihak. Kami tidak akan bisa menyelesaikan jurnal ini. Oleh karena itu kami berterimakasih kepada:

1. Febrian Lopez (230402089), Salsa Nouvalia Devega (230402086), Muhammad Luthfi (230402114) dan Syafta Nuryana (230402123) selaku rekan kelompok, yang sudah membantu dalam pengerjaan jurnal ini.
2. Pemilik dan Karyawan Toko King Motor yang sudah bersedia untuk membantu dalam wawancara.

Kami pun menyadari bahwa jurnal ini jauh dari kata sempurna, dan pastinya akan ada perbaikan yang dapat dilakukan kedepannya. Oleh karena itu, kami sangat berharap atas masukan ataupun arahan yang baik demi peningkatan jurnal ini.

REFERENSI

- Faizah, S., & Pudjiarti, E. (2022). Sistem Informasi Penjualan Pada CV. Jaya Makmur Selang Berbasis Web. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 9(2), 174–186.
- Hafsari, R., Aribe, E., & Maulana, N. (2023). *Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Dan Penjualan Pada Perusahaan PT. INHUTANI V. 10(2)*.

Hidayati, N. (2019). Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. In *Generation Journal* (Vol. 3, Issue 1).

Informatika, B., Widodo, P., & Wijayanti, K. A. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Besi Berbasis Web Pada CV. Mulya Jaya Yogyakarta*. 8(1), 2020.

Kanedi, I., & Zulfiandry, R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Roti Me Time Berbasis Web. *Jurnal Media Infotama*, 19(1), 341139.

Lestari, E., Nugroho, A., & Meisak, D. (2023). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM) Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Kue JP Bakery And Cake* (Vol. 3, Issue 1). JAKAKOM.

<http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jakakom>
Luthfi Hamzah, M., Utama, A., Saputra, E., & Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, U. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Data Penjualan Motor Menggunakan Metode Object Oriented Analysis And Design Dengan Uml Modelling Design Of Information Systems Motor Sales Data Using Object Oriented Analysis And Design Method With Uml Modelling. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 3(1).

Maezar, A., Aji, B., Riyanto, V., Wijaya, G., Rudianto, B., Stmik,), & Jakarta, N. M. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk Percetakan Berbasis Web Dengan Pemodelan UML. In *Ijns.org Indonesian Journal on Networking and Security* (Vol. 8). Online. <http://www.apachefriends.org>.

Mulyanto, Y., Handani, F., & Hasmawati. (2020). *Bangun Rancang Sistem Informasi Penjualan Pada Toko OMG Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa*.

Nawang, M., Kurniawati, L., & Duta, D. (2017). *Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Data Persediaan Barang Berbasis Dekstop Dengan Model Waterfall*. 13(2), 233. www.nusamandiri.ac.id,

Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147.

<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
Rizka Hafsari, Aryanto, Rendy Rahmadani Saputra, & Muhammad Afir Wirdyansah. (2023). *Perancangan Absensi Berbasis Web Dengan Metode Waterfall (Studi Kasus: PT.GlobalRiau Data Solusi)*.

Samosir, J., & Abisono Punkastyo, D. (2022). *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science Perancangan Sistem Informasi Penjualan*

Berbasis Web Pada Toko Samo.
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>

- Suriyanti, I., Rosa, S., Tri, M., Rahmayani, I., Akutansi,), Syariah, A., Syariah, F., Islam, E., Komputer, I., Dakwah, M., Dakwah, F., & Islam, K. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Pada Butik Zahara Hijab. *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1).
<https://doi.org/10.46576/djtechno>
- Vokasional, J., Fitri, R. S., Rukun, K., Pd, M., Dwiyani, N., & Pd, S. (2016). Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Komputer Dan Accessories Pada Toko Mujahidah Computer Berbasis Web. *Teknik Elektronika & Informatika*, 4(1).