

Sistem Informasi Penjualan Mebel Pada Toko Jepara Kotapinang Berbasis Web

Ayu Ningsih

Manajemen Informatika, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email : ayuningsih381997@gmail.com

Corresponding Author : ayuningsih381997@gmail.com

Abstract

Jepara shop is a company engaged in the field of furniture production, especially in teak wood. The problem in this study is that consumers are still difficult to get information on products offered by Jepara Stores, so consumers must come directly to Jepara Stores. To get information about the products being marketed, therefore the author makes a web-based marketing system that can help to obtain information, so that it can easily access the website whenever you want, besides that with online sales are expected to improve service to consumers.

Keywords: System, Sales, PHP, MySQL.

1. Pendahuluan

Pada era globalisasi teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan di bidang lainnya merupakan bahwa semakin memerlukan teknologi dalam kehidupan ini. Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang disebut dengan internet. Dengan internet semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia. Adapun kelebihan pemakaian komputer pada suatu pekerjaan baik mengenai perhitungan dengan jumlah data yang sangat besar. Maka dengan kelebihan komputer ini perusahaan sangat membutuhkannya. Akibat dari kelebihan serta kemajuan dalam bidang komputer maka banyak pihak perusahaan bergerak di bidang jasa dan perdagangan.

Toko Jepara merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan mebel yang berbahan kayu jati seperti meja, kursi, lemari, dan lain-lain. Toko ini masih memerlukan adanya perluasan wilayah dalam penjualan produk yang disediakan baik untuk pelanggan di dalam kotapinang maupun di wilayah lainnya. Dalam proses pemesanan barang dilakukan dengan mencatat ke nota permintaan, dalam beberapa pesanan ada kalanya pekerja salah mencatat pesanan dari pelanggan sehingga pemilik salah dalam memesan barang, yang tentu saja tidak sesuai dengan yang diinginkan pelanggan. Pelanggan yang merasa pesannya salah tentu saja meminta ganti, hal ini mengakibatkan kerugian bagi toko, baik rugi materi maupun kepercayaan pelanggan yang berkurang.

2. Landasan Teori

Definisi Sistem

Sistem adalah suatu himpunan dari berbagai bagian atau elemen, yang saling berhubungan secara terorganisasi berdasar fungsi-fungsinya, menjadi satu kesatuan. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa sistem dapat didefinisikan sebagai suatu

kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen elemen atau *subsistem* yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem adalah input, proses, dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran. Selain itu, sebuah sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem.

Menurut Tata Sutabri, Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. **Komponen Sistem (*Components*)**
Suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem keseluruhan. suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar yang disebut dengan “supra sistem”.
2. **Batasan sistem (*Boundary*)**
Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang dapat dipisahpisahkan.
3. **Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)**
Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan. Kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.
4. **Penghubung Sistem (*Interface*)**
Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lain. Bentuk keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lain melalui penghubung tersebut. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.
5. **Masukan Sistem (*Input*)**
Energi yang dimasukan kedalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). Contoh, didalam suatu unit sistem komputer, “program” adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan “data” adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.
6. **Keluaran Sistem (*output*)**
Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Seperti sistem informasi. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi. Informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang menjadi input bagi subsistem lain.
7. **Pengolah Sistem (*Procces*)**

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran, contohnya adalah sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.

8. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat *deterministic*. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sebuah sistem yang mempunyai fungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik.

Komponen Sistem Informasi

Menurut Tata Sutabri Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen antara lain sebagai berikut:

1. Blok Masukan (*input block*), mewakili data yang masuk kedalam system informasi. *Input* yang dimaksud adalah metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen – dokumen dasar.
2. Blok model (*model block*), Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
3. Blok Keluaran (*output block*), Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
4. Blok teknologi (*technology block*), Teknologi merupakan “*tool box*” dalam sistem informasi.
5. Blok basis data (*database block*), Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.
6. Blok kendali (*control block*), Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu,kecurangan-kecurangan, kegalankeagalan sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase, dan lain sebagainya. [2]

Pengertian Mebel

Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan,berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan sebagainya,yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi pemakainya. Mebel juga merupakan salah satu produk kayu olahan yang pertumbuhannya amat pesat dalam beberapa dekade terakhir ini adalah produk mebel. Berawal dari pekerjaan rumah tangga, produk mebel kini telah menjadi industri yang cukup besar dengan tingkat penyerapan tenaga kerja terdidik yang tidak sedikit. Produk jenis ini secara prinsip dibagi dalam dua kategori yaitu mebel untuk taman (*garden*) dan interior dalam rumah.

Pengertian PHP

PHP adalah bahasa *scripting* yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada *server side*. Artinya semua sintaks yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada *server* sedang yang dikirim ke *browser* hanya hasilnya saja. Ketika seorang pengguna *internet* membuka situs yang menggunakan fasilitas *server side scripting* PHP, maka terlebih dahulu *server* yang bersangkutan akan memproses semua perintah PHP di server lalu mengirimkan hasilnya dalam format TML ke web *server* pengguna *internet* tadi. Sehingga kode asli yang ditulis dengan PHP tidak terlihat di *browser* pengguna. PHP berfungsi mengambil informasi dari form berbasis web dan menggunakannya untuk berbagai macam fungsi, sebagai bahasa untuk mengidentifikasi seberapa banyak pengunjung menggunakan bahasa PHP, Pengaturan layout dalam berbagai macam browser seperti Firefox, Bahasa Pemrograman Php dalam web sangat luas, jadi semua tergantung pada anda, kalau anda sangat teliti anda akan tau fungsinya. Contoh sekilas php
<? print (“Nama saya ayuningsih”); ?>
(Suryatiningsih, 2009).

Pengertian MySQL

MySQL adalah database yang cepat dan tangguh, sangat cocok jika digabungkan dengan php, dengan database kita dapat menyimpan, mencari dan mengklasifikasikan data dengan lebih akurat dan profesional. MySQL menggunakan SQL language (*Struktur Query Language*) artinya MySQL menggunakan query atau bahasa pemrograman yang sudah standar didalam dunia database. MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

Pengertian Database

Database adalah sekumpulan data atau informasi yang teratur berdasarkan kriteria tertentu yang saling berhubungan. Database merupakan salah satu komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi, menentukan kualitas informasi (akurat, tepat pada waktunya dan relevan). Informasi dapat di katakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya serta database mampu mengurangi pemborosan tempat simpanan luar.

Pengertian UML (Unified Modeling Language)

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut:

Pengertian Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

Pengertian Diagram Kelas (*Class Diagram*)

Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. *Class Diagram* juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan *constraint* yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan. *Class Diagram* secara khas meliputi : Kelas (*Class*), Relasi *Associations*, *Generalisation* dan *Aggregation*, atribut (*Attributes*), operasi (*operation/method*) dan *visibility*, tingkat akses objek eksternal kepada suatu operasi atau atribut. Hubungan antar kelas mempunyai keterangan yang disebut dengan *Multiplicity* atau *Cardinality*.

Pengertian Diagram Urutan (*Sequence Diagram*)

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Sequence Diagram* yaitu:

Pengertian Diagram Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*)

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah istem atau proses bisnis.

Pengertian Deployment Diagram

Deployment Diagram digunakan untuk menggambarkan detail bagaimana komponen disusun di infrastruktur sistem

Toko Jepara Kotapinang

Toko Jepara Kotapinang merupakan suatu usaha dalam bidang industri. Toko Jepara ini berdiri pada tahun 2013 di Jl.Bukit Kotapinang, dalam memasarkan produk mereka dari secara offline. Dalam jumlah pengrajin mebel jepara yang beredar di indonesia yang semakin cepat, bahkan sebagian besar dari mereka tidak hanya memiliki showroom di jepara.

3. Metode Penelitian

Pengertian Metode Waterfall

Penelitian Pressman Model *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering (SE)*. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Fase-fase dalam Model *Waterfall* menurut referensi Supriyanto

1. Tahap perencanaan sistem
Tahap perencanaan adalah tahap awal pengembangan sistem yang mendefinisikan perkiraan kebutuhan sumber daya seperti perangkat fisik, manusia, metode (teknik dan operasi), dan anggaran yang sifatnya masih umum (belum rinci).
2. Analisa kebutuhan sistem
Tahap analisa kebutuhan sistem merupakan tahap penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan merancang sistem yang baru atau diperbaharui. Tahap ini merupakan tahap kritis dan sangat penting karena akan menentukan berhasil tidaknya sistem yang akan dibangun atau dikembangkan.
3. Perancangan sistem
Tujuan pada tahap perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan kepada para pemakai, serta memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli teknik lain yang terlibat.
4. Implementasi
Tahap implementasi atau penerapan adalah tahap dimana desain sistem dibentuk menjadi suatu kode (program) yang siap untuk dioperasikan.
5. Manajemen dan pemeliharaan
Tahap pemeliharaan merupakan tahap yang dilakukan setelah implementasi, yang meliputi pemakaian atau penggunaan, audit, penjagaan, perbaikan, dan peningkatan sistem.

Metode Pengumpulan Data.

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan sistem kedalam dua bagian metode yaitu metode pengumpulan data yang menggunakan metode deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan berdasarkan data yang sebenarnya dengan membandingkan teori kemudian mengambil kesimpulan. Adapun metode penelitian dan teknik pengumpulan data yaitu :

1. Pengamatan (*Observasi*)
Dimana penulis melakukan observasi dilapangan, artinya melihat secara langsung rutinitas keseharian proses penjualan mebel pada toko jepara kotapinang. Sehingga bisa mempelajari bentuk dokumen yang digunakan dari laporan yang dihasilkan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.
2. Wawancara (*Interview*)
Melakukan wawancara secara langsung kepada pihak yang berkaitan dengan mengajukan pertanyaan sehingga memperoleh data yang benar & akurat.
3. Kepustakaan (*Studi Literature*)
Kepustakaan ini digunakan untuk menentukan acuan teori dasar yang dipakai dalam menyelesaikan pembahasan masalah sampai dengan selesai. Metode ini dilaksanakan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari jurnal, catatan yang sudah ada termasuk juga buku pegangan yang tersedia di perpustakaan AMIK Labuhanbatu, terutama yang berhubungan dengan Tugas Akhir.

4. Hasil dan Pembahasan

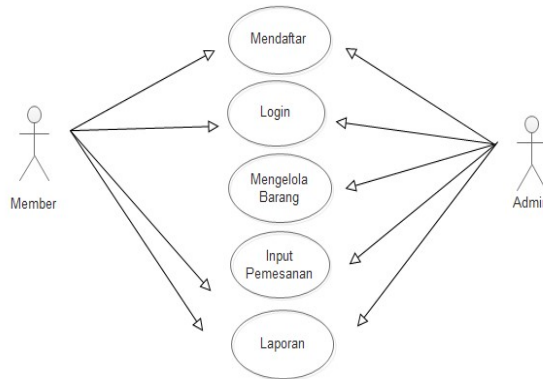
Rancangan Proses

Dengan demikian maka rancangan proses yang digunakan yaitu UML sebagai bahasa pemodelan untuk merancang sistem yang dibangun. UML adalah bahasa

spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem.

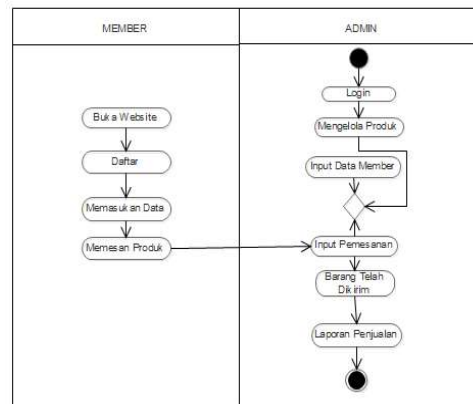
Use Case Diagram

Use case diagram merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit – unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. Use Case Diagram dalam aplikasi Sistem informasi penjualan obat pada apotek medan Rantaurapat yaitu:



Gambar 2. Use Case Diagram

Activity Diagram



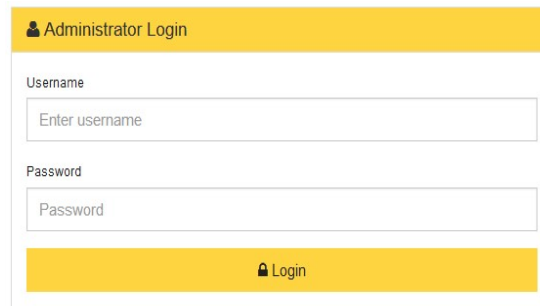
Gambar 3. Activity Diagram

Hasil

Pada tahap ini akan dijelaskan hasil bagian dari semua fungsi yang ada pada sistem seperti tampilan login, tampilan home, tampilan input dan output. Agar user dapat memahamiscara detail cara menjalankannya agar dapat menghasilkan hasil yang memuaskan untuk user yang menjalankan program ini. Berikut pembahasan hasil dari perancangan.

Tampilan Login

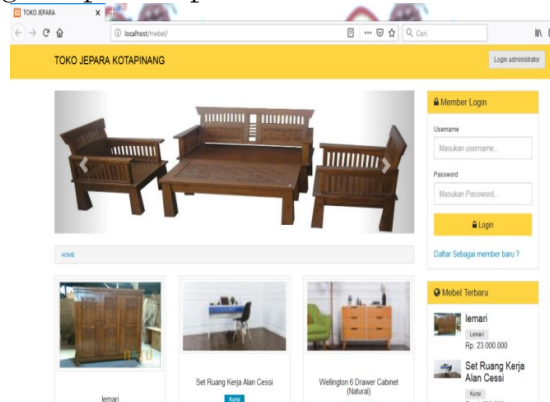
Berikut ini adalah tampilan login dimana user wajib mengisi username dan password dengan benar. Berikut ini tampilan login :



Gambar 4. Tampilan *Login*

Menu Utama (Home)

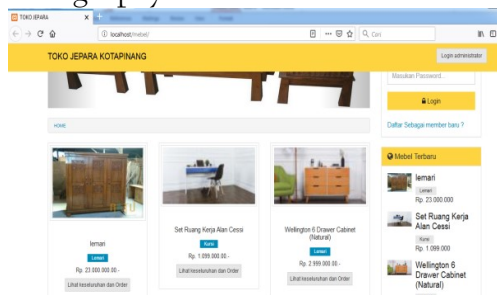
Tampilan utama merupakan tampilan dari sistem informasi penjualan mebel pada toko jepara kotapinang, tampilan ini pada saat mau membeli barang.



Gambar 5. Form Menu Home

Menu Input

Tampilan Pembelian Barang Pada tampilan ini terdapat berbagai jenis barang – barang mebel adalah nama barang, harga barang, dan foto barang. Jika sudah memilih maka tekan tombol lihat selengkapnya dan order.



Gambar 6. Tampilan Pembelian Barang

Tampilan Detail Barang

Pada tampilan ini kita melihat detail barangnya dan jika sesuai yang kita inginkan maka akan tekan tombol simpan dan kirim.



Gambar 7. Tampilan Detail Barang

Tampilan Detail Order

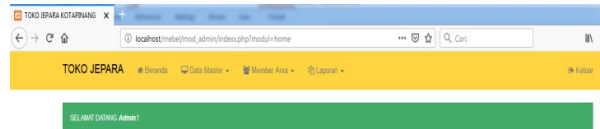
Yang dimana kita melihat barang yang sudah kita order.

NO	ID ORDER	TANGGAL	NAMA BARANG	NAMA MEMBER	NO HANDPHONE	ALAMAT	JUMLAH ORDER	AKSI
1	ORD00000005	2019-07-25	lemari	bainur	082276907789	mampang	1	Hapus

Gambar 8. Tampilan Detail Order

Tampilan Halaman Utama Admin

Pada tampilan halaman utama admin terdapat beranda, data master, member area dan logout.



Gambar 9. Tampilan menu utama admin

Tampilan Data Barang

Dimana tampilan data barang terdapat dari nomor, gambar, harga, dan aksi. Dimana aksi ini si admin dapat menghapus dan mengubah data barang tersebut.

NO	ID BARANG	NAMA BARANG	KATEGORI	HARGA	KETERANGAN	FOTO	STOK	AKSI
1	BRG00000003	Kursi Ladder (Natural)	Kursi	Rp. 1.600.000,00	Hal, atau kursi Ladder, yaitu kursi yang memiliki kaki yang dapat dipukul dengan tangan. Hal ini memungkinkan Anda untuk menghemat ruang dengan kursi yang dapat dilipat. Kursi ini memiliki desain yang modern dan elegan. Hal ini juga memiliki kaki yang dapat dilipat. Hal ini memungkinkan Anda untuk menghemat ruang dengan kursi yang dapat dilipat. Kursi ini memiliki desain yang modern dan elegan. Hal ini juga memiliki kaki yang dapat dilipat.		5	[Tambah] [Hapus]
2	BRG00000004	Mega Hutan Kopenhagen	Mega	Rp. 5.000.000,00	Kalau kamu sedang mencari meja makan yang sangat keren, atau ini jawabannya. Hal, atau meja makan Kopenhagen, ini adalah meja makan yang sangat keren. Hal ini memiliki desain yang modern dan elegan. Hal ini juga memiliki kaki yang dapat dilipat. Hal ini memungkinkan Anda untuk menghemat ruang dengan meja yang dapat dilipat. Meja ini memiliki desain yang modern dan elegan. Hal ini juga memiliki kaki yang dapat dilipat.		12	[Tambah] [Hapus]

Gambar 10. Tampilan Data Barang

Tampilan Tambah Data Barang

Pada tampilan ini admin akan menginputkan data barang yang di ingin di tambahkan berdasarkan ketentuan yang sudah ada, setelah selesai menambahkan atau

menginputkan data barang maka tahapan selanjutnya adalah tekan tombol selesai, maka data barang selesai otomatis bertambah.

Gambar 11. Tampilan Tambah Data Barang

Tampilan Laporan Daftar Order Barang

Yang dimana laporan tersebut akan di berikan kepada member atau pelanggan.

NO	ID PEMESANAN	TANGGAL	NAMA BARANG	NAMA MEMBER	JUMLAH
1	08E200000005	21 Juli 2019	banar	banar	1
2	08E200000006	30 Juli 2019	banar	jan	1
3	08E200000007	10 Agustus 2019	banar	ada	1

Kompang 06-Sep-2019
 Petypan
 (Lihat Metail)

Gambar 12. Tampilan Laporan Daftar Order Barang

Tampilan Laporan Daftar Barang

Yang dimana laporan tersebut akan di berikan kepada member atau pelanggan.

NO	ID BARANG	NAMA BARANG	KATEGORI	HARGA	FOTO BARANG
1	88G200000003	Kursi Laidler (Chapan)	Kursi	Rp. 1.000.000.00.	

Gambar 13. Tampilan Laporan Daftar Barang

Tampilan Transaksi

Pada tampilan pembayaran maka member akan diminta melakukan pembayarannya dengan setelah data order sampai ditempat.

NO	ID ORDER	TANGGAL	NAMA BARANG	NAMA MEMBER	NO HANGEPHONE	ALASAT	JUMLAH ORDER	Aksi
1	08C000000005	25.Jul.2019	banar	banar	08227897789	mampang	1	Transaksi

Showing 1 to 1 of 1 entries

Gambar 14. Tampilan Transaksi

5. Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan bab-bab di atas, penulis akan mencoba untuk menyimpulkan dari semua pembahasan secara singkat. Berikut ini beberapa kesimpulan yang dapat penulis ambil, yaitu :

1. Dengan adanya sistem penjualan mebel dapat mengelola lebih mudah dan mempromosikan produk mebel yang terbaru pada toko jepara tersebut.
2. Dapat mempermudah karyawan dalam menghasilkan laporan transaksi yang lebih akurat.
3. Pelanggan bisa mengetahui secara cepat dalam mencari informasi seputar mebel pada toko jepara.

Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan penulis berkenaan dengan pengembangan aplikasi dimasa yang akan datang adalah:

1. Sistem informasi ini kedepannya agar mengembangkan lagi program yang dirancang ini menjadi program yang lebih baik.
2. Memperbaiki dan memperindah tampilan antarmuka untuk menyajikan kenyamanan penggunaan oleh user.
3. Diharapkan melakukan pengawasan secara rutin dalam pengawasan atau pemeliharaan sistem.

6. Daftar Pustaka

- A. HENDINI, "PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG," PEMODELAN UML SIST. INF. MONIT. PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS DISTRO ZHEZHA PONTIANAK), VOL. IV, NO. 2, PP. 107-116, 2016.
- A. WICAKSONO, A. S. M. LUMENTA, AND B. A. SUGIARSO, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN FURNITURE PADA GALERI UKIR MEBEL BERBASIS WEB," E-JOURNAL TEK. INFORM., VOL. 11, NO. 1, PP. 1-7, 2017.
- D. I. TIKA SARI RAMADHANI, SUDI SURYADI, "SISTEM INFORMASI STOK GUDANG PADA PLATINUM HOTEL," J. ILM. AMIK LABUHAN BATU, VOL. 6, NO. 2, PP. 35-40, 2018.
- D. PRODI, M. INFORMATIKA, AND A. PENDAHULUAN, "SISTEM INVENTARIS BERBASIS WEB PADA GUDANG PERUSAHAAN," VOL. 3, NO. 1, 2015.
- J. TAM AND T. A. MODEL, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK BERBASIS WEB PADA CHANEL DISTRO PRINGSEWU," J. TAM (TECHNOLOGY ACCEPT. MODEL), VOL. 4, PP. 1-7, 2015.
- K. K. PERANCANGAN, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DAERAH KABUPATEN LABUHANBATU BERBASIS WEB DIGUNAKAN SEBAGAI ALAT BANTU DALAM PENYAMPAIAN INFORMASI KAWASAN WISATA DAN BUDAYA YANG ADA DI KABUPATEN LABUHANBATU KEPADA MASYARAKAT YANG INGIN MENGETAHUI DAERAH-DAERAH PA," VOL. 5, NO. 3, PP. 37-44, 2017.
- M. K. FAHRISAL, SENTOSA POHAN, S.KOM., M.KOM, MARNIS NASUTION, S.KOM., "PERANCANGAN SISTEM INVENTORY BARANG," PERANC. SIST. INVENT.

- BARANG PADA UD. MINANG DEWI BERBAS. WEBSITE, VOL. 6, NO. 2, PP. 1-7, 2018.
- N. J. SIMANJUNTAK, S. SURYADI, AND G. J. . SILAEN, "SISTEM PENGARSIPAN SURAT BAGIAN ORGANISASI DAN TATALAKSANA PADA KANTOR BUPATI LABUHANBATU BERBASIS WEB," J. ILM. AMIK LABUHAN BATU, VOL. 5, NO. 3, PP. 26-36, 2017.
- R. AISYAH, R. WATRIANTHOS, AND M. NASUTION, "SISTEM INFORMASI DATA GURU MDTA PADA KANTOR KESRA SETDAKAB LABUHANBATU BERBASIS WEB," J. ILM. AMIK LABUHAN BATU, VOL. 5, NO. 2, PP. 35-45, 2017.
- R. HIDAYAT AND S. MARLINA, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG HANDMADE BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE WATERFALL," SIMP. NAS. ILMU PENGETAH. DAN TEKNOL., PP. 175-183, 2017.