

Analisa Perancangan Sistem Informasi Pada Toko Rafatar Berbasis Web Menggunakan PHP MySQL

¹Dinda Nurinayah Pane, ²Masrizal, ³Syaiful Zuhri Harahap, ⁴Ibnu Rasyid Munthe

^{1,2,3,4}Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email : [1dindapane1001@gmail.com](mailto:dindapane1001@gmail.com), [2masrizal120405@gmail.com](mailto:masrizal120405@gmail.com),
[3syaiifulzuhriharahap@gmail.com](mailto:syaiifulzuhriharahap@gmail.com), [4ibnurasyidmunthe@gmail.com](mailto:ibnurasyidmunthe@gmail.com)

Corresponding Author : dindapane1001@gmail.com

Abstract

Rafatar stores today still rely on manual sales systems that are prone to human error, inefficient, and make inventory management difficult. This study aims to design and build a website-based sales system to overcome these problems. The system was developed using the PHP programming language and MySQL database to improve operational efficiency, data accuracy, and expand market reach. For inventory management, this study applies the FIFO method (First-In, First-Out) to ensure accurate stock management and minimize the risk of loss. The development of this website is expected to increase the competitiveness of Rafatar stores in a competitive market.

Keywords : sales Website, PHP, MySQL, FIFO, Inventory Management.

1. Pendahuluan

Walaupun Teknologi dizaman sekarang berkembang sangat pesat,akan tetapi masih banyak pembisnis yang berjualan dengan cara manual dimana penjual dan pembeli berinteraksi secara langsung,dan mencatat transaksi atau bon secara fisik,biasanya penjual menggunakan buku kas atau nota tulis tangan. Keuntungan dari penjualan manual adalah penjual dapat membangun hubungan baik dengan pembeli.selain itu sistem manual tidak memerlukan investasi awal untuk perangkat keras atau perangka lunak, sehingga bisa dipakai oleh usaha kecil atau mikro. Namun,penjualan secara manual juga memiliki beberapa resiko seperti proses pencatatan dan pelaporan penjualan yang dilakukan secara manual rentan terhadap kesalahan manusia, seperti salah mencatat jumlah atau harga produk. Selain itu,sistem ini cenderung memakan waktu lebih lama dan kurang efisien dibanding dengan sistem berbasis web atau teknologi. Owner mungkin kesulitan dalam melihat atau melacak inventaris secara akurat,mengelola data pelanggan, atau menghasilkan laporan keuangan yang detail dan akurat. Oleh karna itu, meskipun penjual manual masih memakai cara tradisional dalam beberapa konteks, sudah banyak juga usah kecil atau mikro beralih ke sistem penjualan digital utuk meningkatkan efisiensi dan akurasi operasional mereka. Penjualan dapat dilakukan dengan baik jika menggunakan sistem teknologi yang lebih efisien. Dengan menerapkan sistem manajemen penjualan yang berbasis komputer atau prangkat lunak,proses transaksi dapat dilakukan dengan cepat dan akurat. Sistem ini memungkinkan otomatis berbagai tugas, seperti

pencatatan penjualan, pengolahan inventaris, dan pembuatan laporan keuangan, sehingga mengurangi risiko kesalahan manusia dan meningkatkan efisiensi operasional. Dan dengan data yang terorganisir dan mudah di akses, penjual dapat lebih mudah menganalisis tren penjualan, memahami preferensi pelanggan, dan merencanakan strategi pemasaran yang lebih efektif. Penulis perlu membuat sebuah web penjualan untuk toko Rafatar. Pembuatan web penjualan ini akan memungkinkan toko Rafatar untuk mengakses pasar yang lebih luas, melampaui batasan geografis toko fisik. Dengan web penjualan ini, pelanggan dapat melihat dan membeli produk kapan saja, selain itu, dengan fitur seperti keranjang belanja, pengalaman belanja pelanggan akan lebih nyaman dan efisien. Web penjualan juga akan membantu toko dalam mengelola inventaris dan penjualan dengan lebih baik.

Selain itu, web penjualan dapat menyediakan data analitik yang berguna untuk memahami perilaku pelanggan, mengidentifikasi produk terlaris, dan merancang strategi pemasaran yang lebih efektif. Dengan ini, pembuatan web penjualan tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional tetapi juga membantu toko Rafatar untuk berkembang dan bersaing di pasar yang semakin kompetitif. Penelitian ini menggunakan metode FIFO (*First-In First-Out*), Metode fifo adalah metode persediaan yang populer untuk persediaan yang memiliki masa kadaluarsa. metode ini mengasumsikan bahwa barang yang paling awal masuk ke persediaan adalah barang yang pertama kali dijual. Hal ini memudahkan pencatatan persediaan dan akuntansi, serta memberikan informasi pendapatan yang akurat.

2. Landasan Teori Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu kesatuan terintegrasi yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berhubungan untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam suatu organisasi. Sistem informasi merupakan kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Komponen utama dalam sistem informasi mencakup perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), data, prosedur, dan sumber daya manusia (brainware). Sistem ini bertugas untuk mengubah data mentah menjadi informasi yang bernilai guna menunjang proses bisnis, strategi organisasi, dan efisiensi operasional (Adriamal et al., 2024).

Sistem

Sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan elemen atau komponen yang saling berinteraksi dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks informasi, sistem merujuk pada rangkaian prosedur dan alat yang saling terhubung, yang digunakan untuk mengelola, memproses, dan mendistribusikan data atau informasi. Sistem dapat berupa sistem fisik, seperti perangkat keras komputer, maupun sistem abstrak seperti perangkat lunak atau prosedur operasional. Sistem ini juga dapat terdiri dari berbagai sub-sistem yang saling mendukung satu sama lain, seperti sistem informasi yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, manusia, dan data (Mulyati et al., 2023).

Selain itu, sistem juga dapat dilihat sebagai suatu entitas yang terbuka atau tertutup, tergantung pada interaksinya dengan lingkungan luar. Sistem terbuka berinteraksi dengan lingkungan eksternal untuk memperoleh input dan menghasilkan output, sedangkan sistem tertutup lebih bersifat otonom dalam operasionalnya. Dalam dunia teknologi dan manajemen, penerapan sistem menjadi penting untuk mempermudah pengelolaan informasi, meningkatkan efisiensi, dan menghasilkan keputusan yang lebih baik berdasarkan data yang terstruktur dan terkelola dengan baik (Mulyati, 2019).

Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah dan diorganisasikan sedemikian rupa sehingga memiliki makna dan dapat digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi merupakan hasil dari pengolahan data mentah melalui proses tertentu, seperti pengumpulan, pengklasifikasian, penghitungan, penyimpanan, dan penyajian. Informasi adalah data yang telah diproses sehingga memberikan arti dan manfaat tertentu bagi penerimanya. Dengan kata lain, informasi adalah data yang relevan, akurat, tepat waktu, dan dapat dimengerti sehingga bermanfaat bagi pengguna dalam konteks tertentu (Bagus Saputro et al., 2024).

Penjualan

Penjualan adalah aktivitas bisnis yang berfokus pada penyediaan produk atau jasa kepada pelanggan dengan tujuan memperoleh keuntungan. Proses penjualan melibatkan berbagai tahapan, mulai dari identifikasi calon pelanggan, promosi produk, negosiasi harga, hingga penyelesaian transaksi. Dalam konteks bisnis modern, penjualan tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan pendapatan tetapi juga untuk membangun hubungan jangka panjang dengan pelanggan. Penjualan dalam konteks sistem informasi, penjualan tidak hanya sebatas transaksi tukar menukar barang atau jasa dengan uang, ia mencakup seluruh proses mulai dari pencatatan pesanan, pengelolaan inventori, hingga analisis data penjualan untuk mendukung pengambilan keputusan bisnis (Muftin & Hidayat, 2024).

FIFO (*First In, First Out*)

Metode FIFO (*First In, First Out*) adalah sebuah metode manajemen persediaan di mana barang yang pertama kali masuk ke dalam gudang adalah barang yang pertama kali keluar. Sederhananya, barang yang paling lama disimpan akan dijual terlebih dahulu. Metode FIFO digunakan untuk mencegah barang kadaluarsa, metode ini sangat cocok untuk produk dengan tanggal kedaluwarsa, seperti makanan atau obat-obatan. Dengan menjual barang yang paling lama disimpan terlebih dahulu. Metode FIFO membantu dalam menghitung nilai persediaan yang lebih akurat.

Metode FIFO merupakan metode penilaian persediaan yang sangat realistis dan cocok digunakan untuk semua sifat produk. Realistisnya terletak pada barang yang pertama kali dibeli, maka barang itulah yang pertama kali dijual. Jika perusahaan menggunakan metode FIFO dalam menilai persediaan dengan asumsi telah terjadi peningkatan harga barang atau inflasi. Argumentasi yang disampaikan oleh Sari menyatakan bahwa perusahaan lebih tepat jika menggunakan metode FIFO dalam menghitung nilai persediaan akhir. Metode FIFO sangat cocok digunakan untuk

perusahaan yang menjual barang yang sejenis, cepat kadaluarsa dan model yang cepat berubah. Persediaan merupakan aktiva yang tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha normal dalam proses produksi atau dalam perjalanan berbentuk bahan atau perlengkapan untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian jasa (Winarti et al., 2020). Metode *First In First Out* (FIFO) dapat diartikan, bahwa barang yang pertama kali masuk (dibeli) menjadi barang yang pertama kali keluar (dijual) (Sitanggang Rianto et al., 2022).

1. Menghitung Harga Pokok Penjualan (HPP)
$$HPP = \sum (\text{Quantity Barang Keluar} \times \text{Harga Per Unit Barang Masuk Pertama})$$
$$HPP = \sum (\text{Quantity Barang Keluar} \times \text{Harga Per Unit Barang Masuk Pertama})$$
2. Menghitung Nilai Persediaan Akhir
$$\text{Persediaan Akhir} = \sum (\text{Sisa Quantity} \times \text{Harga Per Unit Barang Masuk Terakhir})$$
$$\text{Persediaan Akhir} = \sum (\text{Sisa Quantity} \times \text{Harga Per Unit Barang Masuk Terakhir})$$

Pengertian UML (Unified Modelling Language)

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML menyediakan cara standar untuk memvisualisasikan desain suatu sistem, termasuk interaksi antar komponen, alur kerja, serta struktur internalnya. Dikembangkan oleh Object Management Group (OMG), UML telah menjadi standar industri dalam pengembangan perangkat lunak berbasis objek (Aswiputri, 2022).

Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu use case digunakan untuk menggambarkan fungsi-fungsi yang dibutuhkan oleh pengguna dan bagaimana sistem merespons setiap tindakan yang dilakukan oleh pengguna tersebut.

Website

Website (situs web) adalah merupakan alamat (URL) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Web adalah sistem hypertext, terdiri dari jutaan halaman teks yang dihubungkan oleh (*hyperlink-hyperlink*). Web, atau lebih dikenal dengan *World Wide Web (WWW)*, adalah sistem informasi yang memungkinkan pengguna untuk mengakses dan berbagi data melalui internet. Web terdiri dari berbagai situs dan aplikasi yang dapat diakses menggunakan browser, yang memungkinkan pengguna untuk melihat informasi dalam bentuk teks, gambar, video, dan multimedia lainnya (Winarti et al., 2020).

HTML

HTML (*HyperText Markup Language*) adalah bahasa marka standar yang digunakan untuk membuat dan menyusun halaman web. HTML mengatur bagaimana elemen-elemen di halaman web seperti judul, paragraf, gambar, dan link. Kamu bisa menambahkan teks, gambar, video, dan elemen multimedia lainnya ke dalam halaman web menggunakan tag HTML. HTML bekerja secara sinergis dengan PHP dan MySQL. PHP digunakan untuk memproses logika bisnis dan interaksi dengan basis data MySQL, sedangkan HTML digunakan untuk menampilkan hasil pemroses tersebut kepada pengguna. Misalnya, ketika pengguna menambahkan produk baru ke dalam sistem. PHP akan menangani logika untuk menyimpan data produk ke dalam database MySQL. Dan HTML akan digunakan untuk menampilkan formulir penambahan produk serta mengonfirmasi penyimpanan data kepada pengguna (Yusriadi, 2018).

Database

Basis data adalah kumpulan informasi yang terorganisir secara sistematis sehingga mudah diakses, dikelola, dan diperbarui. Database digunakan untuk menyimpan berbagai jenis informasi, mulai dari informasi pelanggan dan produk dalam sebuah perusahaan, hingga informasi medis di rumah sakit. Basis data memungkinkan pengguna dengan mudah mengambil informasi yang diperlukan dan melakukan berbagai seperti premis informasi relasional, premis informasi berdasarkan objek, dan premis informasi NoSQL, masing-masing dengan karakteristik dan kegunaan yang berbeda-beda (Whitmore & Appel, 2003).

Aplikasi Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) adalah salah satu editor kode sumber terpopuler yang dikembangkan oleh Microsoft. Dikenal dengan antarmuka yang bersih dan ringan, VS Code menyediakan berbagai fitur yang mempermudah pengembangan perangkat lunak, termasuk penyorotan sintaks, penyelesaian kode otomatis, dan integrasi dengan sistem kontrol versi seperti Git. Selain itu, VS Code juga mendukung berbagai bahasa pemrograman seperti JavaScript, Python, dan Java, serta memiliki ekosistem yang luas dengan ribuan ekstensi yang dapat diinstal untuk meningkatkan fungsionalitas editor sesuai kebutuhan pengguna (Aprianti & Maliha, 2018).

3. Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Data memiliki peran yang sangat penting dalam proses penelitian karena menjadi dasar utama untuk mencapai tujuan penelitian. Data dapat berupa angka, teks, gambar, atau bentuk lain yang sesuai dengan kebutuhan studi yang dilakukan. Kualitas data sangat dipengaruhi oleh metode pengumpulan yang digunakan. Pengumpulan data yang efektif dapat meningkatkan validitas hasil penelitian dan mendukung pengambilan keputusan yang tepat. Dalam penelitian, data umumnya dibagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung dari sumber pertama melalui interaksi langsung, seperti wawancara, survei, atau observasi. Sementara itu, data sekunder adalah informasi yang berasal dari sumber yang telah ada sebelumnya, seperti dokumen resmi, laporan penelitian terdahulu, atau publikasi lainnya. Kedua jenis

data ini saling melengkapi, sehingga penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan dan cakupan penelitian untuk menghasilkan temuan yang komprehensif.

1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data atau informasi yang dilakukan melalui penelaahan berbagai literatur atau sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Studi pustaka bertujuan untuk mendapatkan landasan teori, konsep, atau kerangka berpikir yang mendukung penelitian. Sumber yang digunakan dalam studi pustaka dapat berupa buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian, dokumen resmi, atau publikasi lainnya yang dapat dipercaya dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek, fenomena, atau aktivitas tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Metode ini sering digunakan dalam penelitian kualitatif maupun kuantitatif dan sangat berguna untuk memahami perilaku, interaksi sosial, atau situasi tertentu dengan lebih mendalam.

4. Hasil dan Pembahasan

Analisis Sistem

Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang ditemukan dalam sistem lama di Toko Rafatar antara lain:

1. Pencatatan Manual: Berisiko menimbulkan kesalahan dan kehilangan data.
2. Akses Informasi Terbatas: Calon pelanggan harus datang langsung atau menghubungi pemilik, yang kurang efisien.
3. Tidak Ada Riwayat Transaksi: Sulit melakukan rekap data karena tidak tersimpan secara sistematis.

Desain Sistem

Desain sistem merupakan salah satu tahap dalam siklus hidup pengembangan sistem informasi dimana para analis sistem melakukan desain atau perancangan terhadap sistem baru yang akan dibuat. Dalam perancangan atau desain sistem diperlukan alat bantu dalam perancangan sistem, dalam penelitian ini penulis menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*.

Rancangan Database

Setelah permodelan dan desain selesai, selanjutnya adalah merancang database, database akan digunakan untuk menyimpan data berdasarkan dengan peran masing-masing, rancangan database akan menggunakan MySQL.

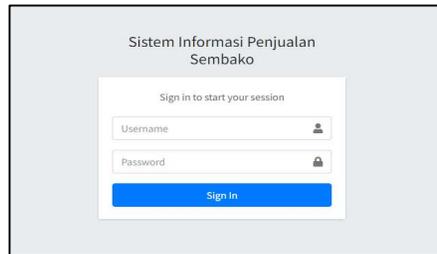
Hasil

Pengujian Sistem

Pengujian sistem ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dirancang dapat memberikan solusi terhadap masalah

1. Tampilan Login Admin

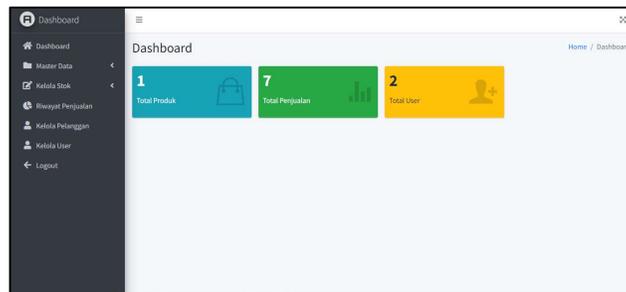
Tampilan login merupakan tampilan awal untuk admin mengakses sistem informasi toko sembako.



Gambar 1. Tampilan Login Admin

2. Tampilan *Dashboard*

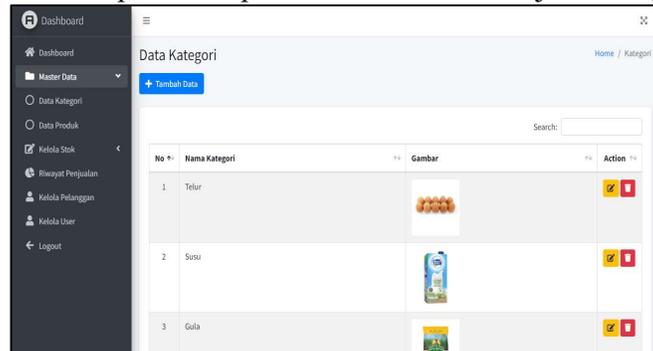
Tampilan dashboard merupakan tampilan setelah melakukan login dan berhasil.



Gambar 2. Tampilan Dashboard

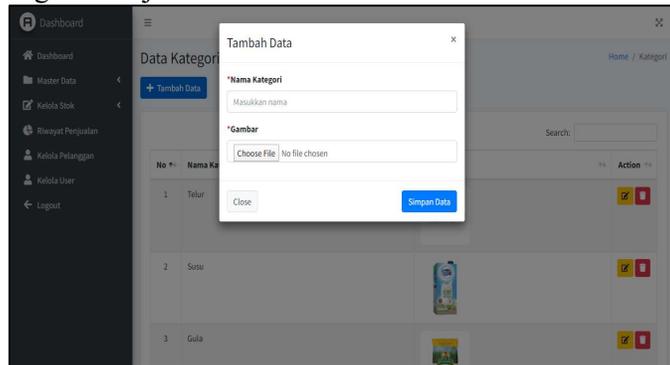
3. Tampilan Data Kategori Barang

Tampilan ini merupakan tampilan untuk menentukan jenis kategori barang.



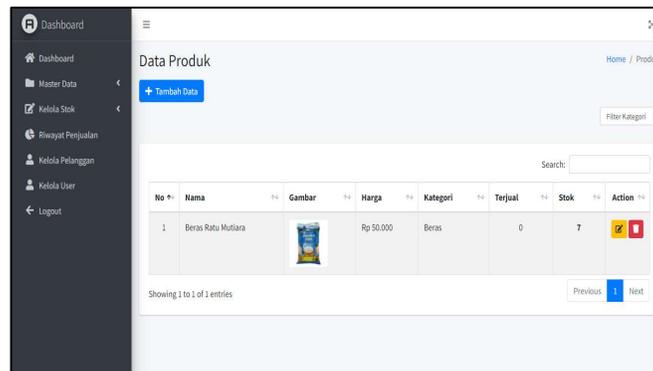
Gambar 3. Tampilan Data Kategori Barang

4. Tampilan Tambah Data Kategori
Tampilan ini merupakan tampilan untuk menambahkan kategori atau jenis barang yang akan dijual.



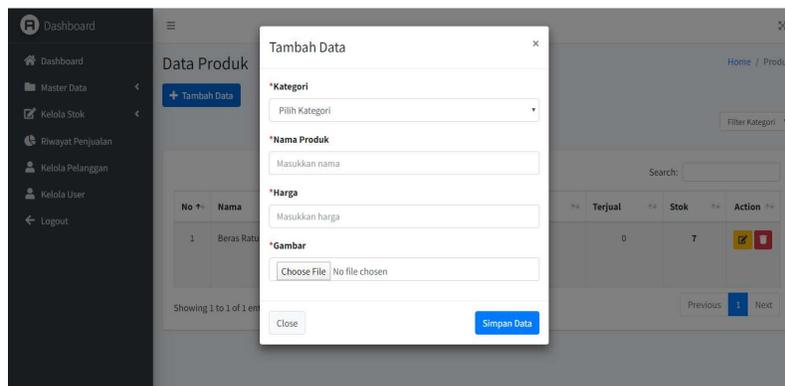
Gambar 4. Tambah Data Kategori

5. Tampilan Data Produk
Tampilan data produk merupakan tampilan untuk menginput barang yang akan dijual.



Gambar 5. Tampilan Data Barang

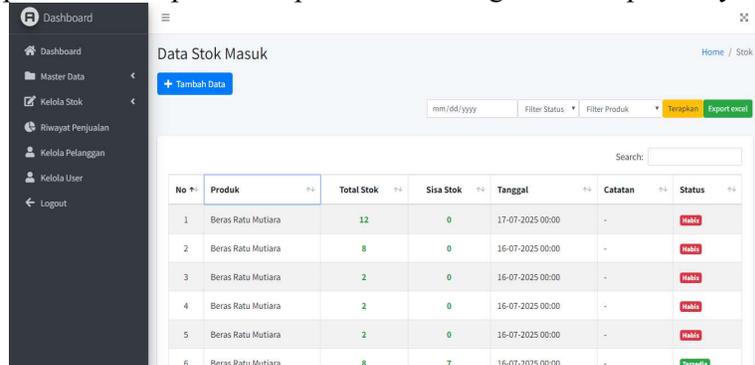
6. Tampilan Tambah Data Produk
Tampilan ini untuk menambahkan atau menginputkan barang/produk yang akan dijual.



Gambar 6. Tambah Data Produk

7. Tampilan Kelola Stok Masuk

Tampilan ini merupakan tampilan untuk mengelola stok produk yang masuk.



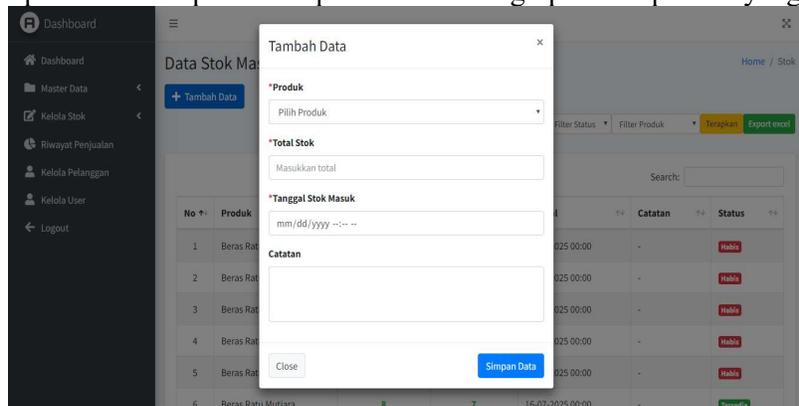
The screenshot shows the 'Data Stok Masuk' interface. It features a sidebar menu on the left with options like Dashboard, Master Data, Kelola Stok, Riwayat Penjualan, Kelola Pelanggan, Kelola User, and Logout. The main area displays a table with columns: No, Produk, Total Stok, Sisa Stok, Tanggal, Catatan, and Status. The table contains six rows of data for 'Beras Ratu Mutiara' with varying total and remaining stock values.

No	Produk	Total Stok	Sisa Stok	Tanggal	Catatan	Status
1	Beras Ratu Mutiara	12	0	17-07-2025 00:00	-	habis
2	Beras Ratu Mutiara	8	0	16-07-2025 00:00	-	habis
3	Beras Ratu Mutiara	2	0	16-07-2025 00:00	-	habis
4	Beras Ratu Mutiara	2	0	16-07-2025 00:00	-	habis
5	Beras Ratu Mutiara	2	0	16-07-2025 00:00	-	habis
6	Beras Ratu Mutiara	8	7	16-07-2025 00:00	-	tersedia

Gambar 7. Data Stok Masuk

8. Tampilan Tambah Data Stok

Tampilan ini merupakan tampilan untuk menginput stok produk yang masuk.

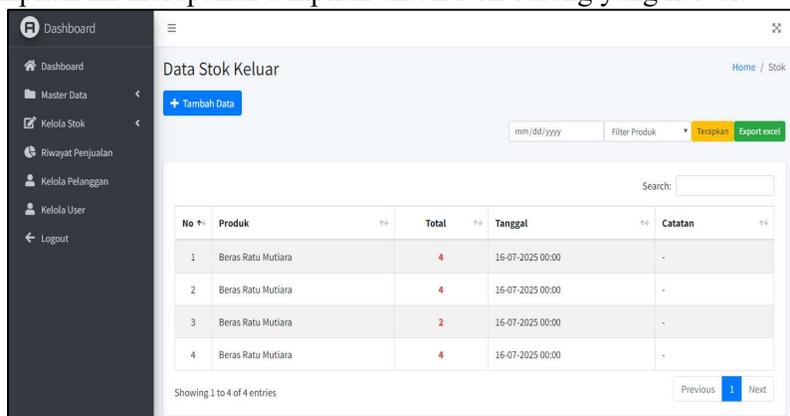


The screenshot shows the 'Tambah Data' modal form. It includes a dropdown for 'Produk', a text input for 'Total Stok', a date picker for 'Tanggal Stok Masuk', and a text area for 'Catatan'. There are 'Close' and 'Simpan Data' buttons at the bottom.

Gambar 8. Tambah Data Stok Masuk

9. Tampilan Data Stok Keluar

Tampilan ini merupakan tampilan untuk stok barang yang keluar.



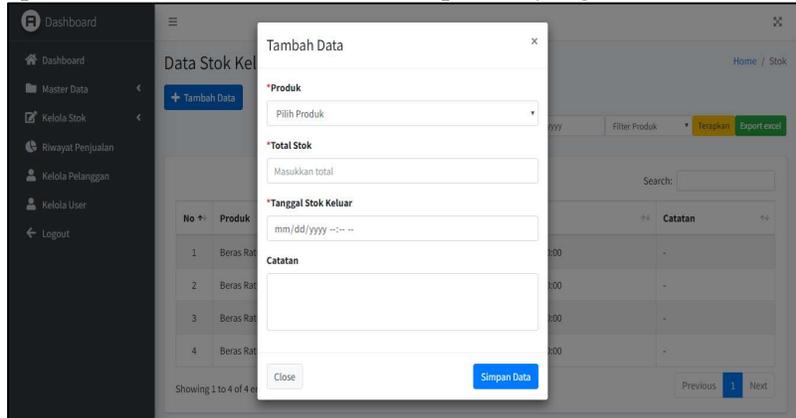
The screenshot shows the 'Data Stok Keluar' interface. It features a sidebar menu on the left. The main area displays a table with columns: No, Produk, Total, Tanggal, and Catatan. The table contains four rows of data for 'Beras Ratu Mutiara' with total values of 4, 4, 2, and 4.

No	Produk	Total	Tanggal	Catatan
1	Beras Ratu Mutiara	4	16-07-2025 00:00	-
2	Beras Ratu Mutiara	4	16-07-2025 00:00	-
3	Beras Ratu Mutiara	2	16-07-2025 00:00	-
4	Beras Ratu Mutiara	4	16-07-2025 00:00	-

Gambar 9. Tampilan Data Stok Keluar

10. Tampilan Tambah Data Stok Keluar

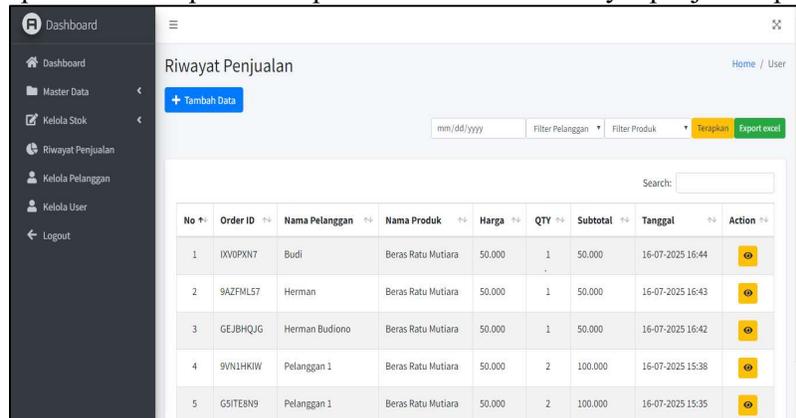
Tampilan ini untuk menambahkan stok produk yang telah keluar.



Gambar 13. Tambah Data Stok Keluar

11. Tampilan Riwayat Penjualan

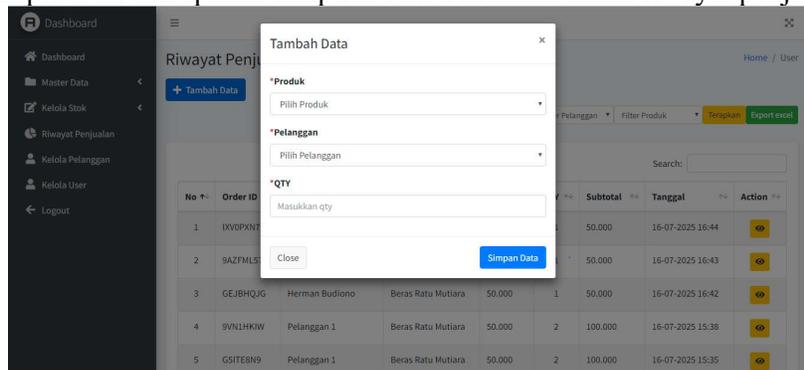
Tampilan ini merupakan tampilan untuk melihat riwayat penjualan produk.



Gambar 14. Riwayat Penjualan

12. Tampilan Tambah Riwayat Penjualan

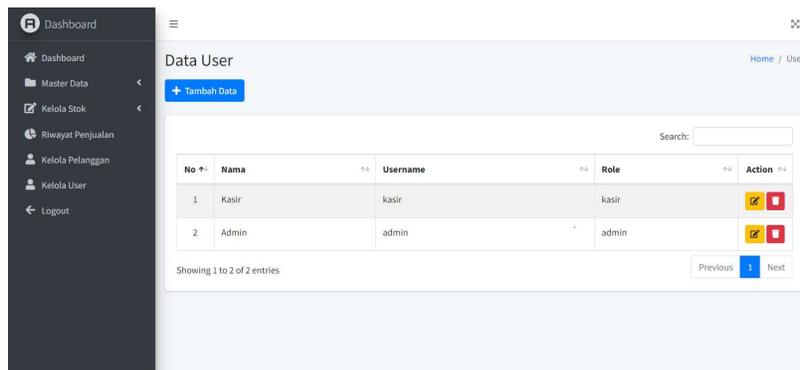
Tampilan ini merupakan tampilan untuk menambahkan riwayat penjualan.



Gambar 15. Tambah Riwayat Penjualan

13. Tampilan Kelola Data User

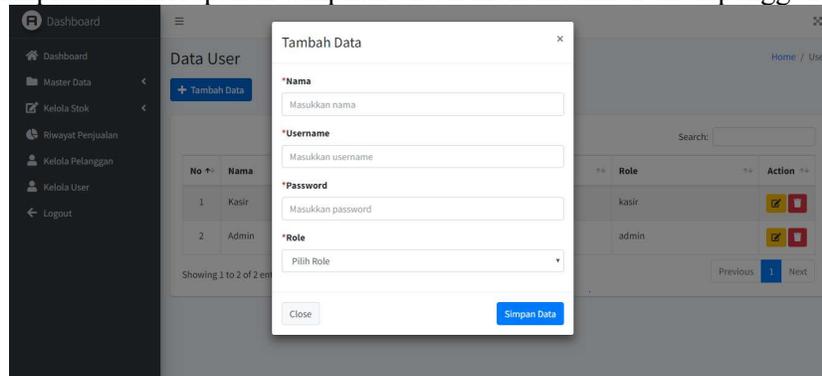
Tampilan ini untuk mengelola akun pengguna seperti nama, password dan username.



Gambar 16. Tampilan Kelola User

14. Tambah User

Tampilan ini merupakan tampilan untuk menambahkan akun pengguna.



Gambar 17. Tambah User

Pembahasan

Hasil pengujian sistem menunjukkan bahwa sistem ini dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan data penjualan, stok barang, dan pelanggan pada toko Rafatar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem informasi berbasis web dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan efisiensi dalam mengelola data pada toko rafatar.

5. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

1. Sistem informasi berbasis web dapat meningkatkan efisiensi dalam mengelola data penjualan, stok barang, dan pelanggan.
2. Sistem ini dapat membantu pemilik toko dalam membuat keputusan bisnis yang lebih baik.
3. Implementasi sistem informasi berbasis web dapat meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan dan meningkatkan kepuasan pelanggan.

Saran

1. Toko rafatar dapat mengembangkan sistem informasi ini lebih lanjut dengan menambahkan fitur-fitur lainnya
2. Pemilik toko dapat melakukan pelatihan kepada karyawan untuk menggunakan sistem ini dengan efektif
3. Sistem informasi dapat diintegrasikan dengan sistem yang lainnya, seperti sistem manajemen inventory, untuk lebih meningkatkan efisiensi dalam mengelola data.

6. Daftar Pustaka

- Adriamal, I. P., Yaakub, S., & Ikhsan, M. (2024). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO SWARNA MART. *Jurnal Informatika, Sistem Informasi Dan Kehutanan (FORSINTA)*, 3(2), 76–85. <https://doi.org/10.53978/jfsa.v3i2.466>
- Aprianti, W., & Maliha, U. (2018). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN MENGGUNAKAN UNIFIED MODELING LANGUAGE (UML). *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 1(7), 22–30. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v7i1.62>
- Aswiputri, M. (2022). LITERATURE REVIEW DETERMINASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN: DATABASE, CCTV DAN BRAINWARE. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 312–322. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.821>
- Bagus Saputro, S. H., Amroni, A., & Gusriyanti, D. A. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Lincih Variasi Store. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)*, 4(1), 845–854. <https://doi.org/10.33998/jakakom.2024.4.1.1650>
- Muftin, F. I. Al, & Hidayat, F. (2024). SISTEM INFORMASI PENJUALAN. *Zona Komputer: Program Studi Sistem Informasi Universitas Batam*, 13(3). <https://doi.org/10.37776/zkomp.v13i3.1461>
- Mulyati, S. (2019). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PENJUALAN BERBASIS WEB DENGAN PHP DAN MYSQL PADA TOKO ROYALTY. *Jurnal Teknik*, 8(1). <https://doi.org/10.31000/jt.v8i1.1599>
- Mulyati, S., Hapipah, R., Rahman, A., Bagus, A., Wahidar, A., & Saifudin, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Pakaian. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 6(1), 12–18. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v6i1.22638>
- Sitanggang Rianto, Urian Dachi Teddy, & Manurung H G Immanuel. (2022). Rancang Bangun Sistem Penjualan Tanaman Hias berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql. *Tekesnos*, 4(1), 84–90.
- Whitmore, B., & Appel, B. (2003). *Unified Modeling Language (UML) for Information Assurance (IA)*. Defense Technical Information Center. <https://doi.org/10.21236/ada417441>
- Winarti, W., Ihsan, M., & Wulandari, N. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Campus Mart Unimuda Sorong dengan PHP Dan MySql. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 1(1), 44–56.

<https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v1i1.390>

Yusriadi, Y. (2018). PENGARUH BAURAN PEMASARAN (MARKETING MIX) TERHADAP LOYALITAS KONSUMEN PADA RESTORAN CEPAT SAJI O'CHICKEN DI PEKANBARU. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 15(1), 71–77. <https://doi.org/10.31849/jieb.v15i1.1032>