

Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web untuk Manajemen Transaksi Penjualan dan Persediaan di Mediatama Cell

Robby Mukthar

Pelita Raya Institute, Indonesia

Alamat: Jalan Prof. Dr. H. Sumantri Brojonegoro No. 1, Kelurahan Pakuan Baru, Kecamatan Kota Jambi, Kota Jambi, Provinsi Jambi, Indonesia

Korespondensi penulis: Robbymukhtar@ipr.ac.id

Abstract. *The rapid development of information technology has driven transformation in various aspects of human life, including the business world. Mediatama Cell, a store that operates in the sale of cellphones, vouchers, and accessories, faces challenges in managing sales transactions and inventory manually. The manual process of recording transactions and managing inventory often leads to problems such as data inaccuracies, recording errors, and difficulties in monitoring stock in real-time. This research aims to design a web-based information system that can help simplify the process of recording sales transaction data and managing inventory at Mediatama Cell. The system is designed to increase the store's operational efficiency, reduce errors in transaction recording, and facilitate easier stock monitoring. The methodology used in this research includes data analysis, requirements gathering, and system design. The result of this research is an integrated information system design that can help Mediatama Cell automatically record transactions and manage inventory more efficiently. With this system design, it is expected that Mediatama Cell can improve operational performance and provide better service to customers.*

Keywords: *Mediatama cell, Design, Transaction, Inventory, Web*

Abstrak. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong transformasi dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia bisnis. Mediatama Cell, sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan handphone, voucher, dan aksesoris, menghadapi tantangan dalam mengelola transaksi penjualan dan stok barang secara manual. Proses perekapan transaksi dan pengelolaan stok yang dilakukan secara manual sering kali menimbulkan masalah seperti ketidakakuratan data, kesalahan dalam pencatatan, dan kesulitan dalam memantau stok secara real-time. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi berbasis web yang dapat membantu mempermudah proses pencatatan data transaksi penjualan dan persediaan barang di Mediatama Cell. Sistem ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi operasional toko, mengurangi kesalahan dalam pencatatan transaksi, dan memudahkan pemantauan stok barang. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis data, kebutuhan, dan perancangan sistem. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah rancangan sistem informasi yang terintegrasi, yang dapat membantu Mediatama Cell dalam melakukan perekapan transaksi secara otomatis, mengelola stok barang secara lebih efisien. Dengan rancangan sistem ini, diharapkan Mediatama Cell dapat meningkatkan kinerja operasional dan memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan.

Kata kunci: Mediatama Cell, Rancangan, Transaksi, Persediaan, Web-Based System

1. LATAR BELAKANG

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia dalam mengakses data, pola hidup pun bergeser menuju arah yang lebih modern dan berkembang. Perkembangan teknologi yang begitu pesat dan canggih kini dianggap sebagai komponen penting yang diperlukan dalam setiap aspek kehidupan manusia. (Widya Novita Sari & Hwihanus Hwihanus, 2023). Teknologi telah meresap ke berbagai sendi kehidupan, memainkan peran kunci dalam mempermudah dan meningkatkan efisiensi berbagai aktivitas sehari-hari. (Abdillah et al., 2024)

Pada awalnya, komputer hanya digunakan sebagai alat hitung sederhana. Namun, seiring waktu, fungsinya berkembang menjadi alat yang handal dalam penyebaran informasi, pengolahan data, pengamanan data, dan banyak lagi. Teknologi informasi dan komunikasi menawarkan cara-cara yang lebih efisien dan modern untuk melakukan berbagai pekerjaan, sehingga waktu yang dibutuhkan dapat dihemat dan aktivitas pekerjaan menjadi lebih mudah dan produktif.

Teknologi Informasi adalah teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas—informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu. Informasi tersebut digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari pribadi, bisnis, hingga pemerintahan, serta menjadi informasi strategis yang mendukung pengambilan keputusan yang cepat dan tepat, meminimalisir potensi kerugian.

Mediatama Cell, yang bergerak di bidang penjualan handphone, voucher, dan aksesoris memiliki sejumlah karyawan yang berperan dalam operasional harian toko. Setiap hari, pemilik toko harus melakukan perekapan transaksi yang terjadi, untuk memastikan bahwa penjualan yang dilakukan sesuai dengan uang fisik yang tersedia. Namun, mengingat banyaknya jenis barang yang dijual di Mediatama Cell, proses perekapan transaksi ini sering kali menjadi tantangan tersendiri. Pemilik toko harus mencatat satu per satu barang yang terjual dan menghitung total transaksi dengan mengalikan jumlah barang dengan harga jual, yang tentu memakan waktu dan rawan kesalahan.

Keragaman jenis barang juga menambah kompleksitas dalam pengelolaan stok. Tanpa sistem yang terstruktur, pemilik toko akan kesulitan untuk mengetahui jumlah stok yang tersisa dan barang mana saja yang perlu diisi ulang jika tidak ada sistem yang mengatur secara otomatis.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, diperlukan sebuah sistem informasi yang mampu membantu Mediatama Cell dalam perekapan transaksi, dan pengelolaan stok, Oleh karena itu, peneliti merancang sistem informasi berbasis web dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Data Transaksi Penjualan dan Data Transfer Dana pada Mediatama Cell Berbasis Web,” yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi operasional toko secara keseluruhan.

2. KAJIAN TEORITIS

Perancangan

Perancangan merupakan proses yang bertujuan untuk menganalisis, mengevaluasi, memperbaiki, dan menyusun suatu sistem, baik itu sistem fisik maupun non-fisik, secara optimal untuk kebutuhan di masa depan dengan memanfaatkan informasi yang tersedia.

Menurut Yunita Sartika Sari dan Suhaimi Alfaris, perancangan adalah proses menggambarkan, merencanakan, dan membuat sketsa dari beberapa elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. (Alfaris & Sartika Sari, 2020)

Menurut Farhan Nur Agung, Ifan Junaedi, dan Akmal Budi Yulianto, perancangan adalah proses menggambarkan, merencanakan, dan membuat sketsa atau mengatur beberapa elemen terpisah menjadi sebuah kesatuan yang utuh. (Agung et al., 2022)

Penjualan

Penjualan juga berarti proses kegiatan menjual, yaitu dari kegiatan penetapan harga jual sampai produk didistribusikan ke tangan konsumen (pembeli).

Terdapat dua jenis penjualan, yaitu (Heprasetyo, 2022):

1. Penjualan tunai, merupakan penjualan yang tidak memerlukan waktu lama untuk menerima sejumlah uang pembayaran.
2. Penjualan kredit, merupakan penjualan yang membutuhkan sejumlah waktu yang telah disepakati untuk menerima sejumlah pembayaran. Semakin singkat waktu pembayaran semakin baik

Website

Situs web adalah kumpulan halaman web yang saling terkait dan biasanya ditempatkan pada peladen yang sama, berisi informasi yang disediakan oleh individu, kelompok, atau organisasi. Fungsi utama dari web adalah menghubungkan pengguna dengan informasi.

Menurut Tia Siti Maulidda Lestari dan Suhana Minah Jay, Website dapat didefinisikan sebagai "sekelompok halaman yang menyajikan berbagai jenis informasi, termasuk teks, gambar statis dan bergerak, animasi, suara, video, atau kombinasi dari semuanya. Halaman-halaman ini, baik yang bersifat statis maupun dinamis, membentuk sebuah struktur yang saling terhubung melalui jaringan halaman atau hyperlink. (Sinaga & Samsudin, 2021)

Menurut Nina Fadilah Najwa, Mutia Sari Zulfi, dkk, situs web, atau portal adalah "sekumpulan halaman web yang saling terhubung. Halaman utama dari sebuah website dikenal sebagai home page, sedangkan setiap halaman di dalamnya disebut web page. Dengan kata

lain, website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh pengguna internet di seluruh dunia” (Sinaga & Samsudin, 2021)

UML

UML (Unified Modelling Language) adalah metode pemodelan visual yang digunakan untuk merancang sistem berorientasi objek. Tujuan utama UML adalah untuk memvisualisasikan perilaku dan struktur sistem

Menurut Fifin Sonata dan Vina Winda Sari UML adalah "alat atau model untuk merancang pengembangan perangkat lunak berbasis objek. UML juga menyediakan standar untuk membuat blueprint sistem, yang mencakup konsep proses bisnis, penulisan kelas dalam bahasa pemrograman tertentu, skema database, dan komponen yang diperlukan dalam perangkat lunak”. (Fifin Sonataa, 2019)

Menurut M Teguh Prihandoyo, UML adalah "model perancangan sistem yang memudahkan pengembang dalam merancang sistem yang akan dibuat, berkat sifatnya yang berorientasi pada objek.".(Prihandoyo M T, 2018)

Use Case

Diagram use case adalah representasi dari fungsionalitas yang diharapkan dari sistem. Diagram ini digunakan untuk memodelkan perilaku sistem yang akan dikembangkan dan menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem tersebut.

Menurut Rossa A.S. dan M. Shalahuddin Use case atau diagram use case adalah "alat pemodelan untuk menggambarkan perilaku sistem informasi yang akan dikembangkan. Use case menjelaskan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi tersebut. Secara umum, use case digunakan untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi yang ada dalam sistem informasi dan siapa saja yang berwenang menggunakan fungsi-fungsi tersebut”.(M.Shalahuddin, 2016)

Menurut T. Bayu Kurniawan Use Case Diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi tipikal antara pengguna sistem dan sistem itu sendiri melalui skenario penggunaan. Diagram ini mencakup aktor, yang bisa berupa manusia, perangkat keras, sistem lain, atau entitas lain yang berinteraksi dengan sistem, serta bagaimana mereka berinteraksi dalam konteks sistem tersebut. (Kurniawan & Syarifuddin, 2020). Dapat disimpulkan bahwa use case adalah diagram permodelan untuk menggambarkan interaksi aktor dan sistem untuk sistem informasi yang akan dibuat.

Activity Diagram

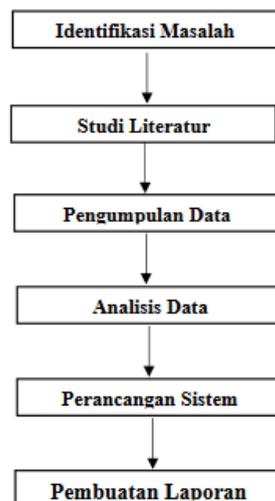
Diagram aktivitas adalah representasi visual dari alur kerja yang mencakup aktivitas dan tindakan, serta dapat mencakup opsi, pengulangan, dan concurrency. Diagram ini dirancang untuk menggambarkan perilaku dinamis suatu sistem dan menyajikannya dalam bentuk diagram aliran yang menunjukkan hubungan antara berbagai aktivitas.

Menurut Rossa A.S. dan M. Shalahuddin Diagram aktivitas, atau activity diagram, adalah "diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari suatu sistem, proses bisnis, atau menu dalam perangkat lunak." Penting untuk diingat bahwa diagram aktivitas fokus pada aktivitas yang dilakukan oleh sistem, bukan pada tindakan yang dilakukan oleh aktor.(M.Shalahuddin, 2016)

Menurut T. Bayu Kurniawan Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, termasuk bagaimana setiap aliran dimulai, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana aliran tersebut berakhir. Diagram ini juga dapat menunjukkan proses paralel yang mungkin terjadi selama eksekusi beberapa aktivitas secara bersamaan.(Kurniawan & Syarifuddin, 2020)

3. METODE PENELITIAN

Berikut tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. sebagai bahan acuan untuk menyelesaikan langkah-langkah apa saja yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini. Yaitu



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian diatas, berikut penjelasan tahapan-tahapan tersebut:

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan dengan peneliti melakukan pengamatan dan mengidentifikasi permasalahan ataupun proses yang menghambat kerja owner maupun pekerja di Mediatama cell.

2. Studi Literatur

Pada tahapan studi literatur peneliti akan melakukan pencarian sumber referensi yang dapat dijadikan landasan-landasan teori seperti jurnal penelitian, google, dan buku referensi.

3. Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan 3 metode, yaitu pengamatan langsung di Mediatama cell, melakukan wawancara kepada owner Mediatama cell, dan menganalisis dokumen.

4. Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap data dan informasi mengenai Mediatama cell yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya.

5. Perancangan Sistem

Setelah analisis kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh Mediatama cell berdasarkan data yang telah diterima, maka perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan model Waterfall dengan perancangan sistem pencatatan berbasis web yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di Mediatama cell. Untuk membantu perancangan sistem maka dibuat sebuah Language) berupa Class Diagram, Usecase Diagram, dan Activity Diagram yang dapat memudahkan peneliti memvisualisasikan sistem perancangan yang ingin dibuat.

6. Pembuatan Laporan

Pada tahap akhir peneliti membuat laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Data transaksi pada Mediatama cell Berbasis Web”. Pembuatan laporan ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami sistem perancangan yang ingin dibuat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem Yang Berjalan

Pada sistem yang berjalan diawali dengan pembelian barang kepada supplier, kemudian supplier akan mengirimkan barang yang dipesan ke mediatam cell. Karyawan akan menghitung jumlah barang di serahkan supplier dan tanda terima yang nantinya akan di laporkan ke owner. Pada penjualan produk pelanggan datang ke konter membeli produk, kemudian karyawan akan memberikan barang dan bukti pembayaran kepada pelanggan.

Dari analisis sistem yang berjalan dapat diketahui permasalahan yang terjadi pada persediaan dan penjualan yaitu Pada proses penjualan, karyawan sering lupa dalam mencatat penge;uaran barang dalam buku agenda dikarenakan masi dilakukan manual dan banyak nya pelanggan yang harus dilayani, sehingga sulit bagi karyawan untuk mengetahui sisa stok yang tersedia yang dapat di jual, banyaknya ragam jenis produk yang ditawarkan membuat karyawan kesulitan dalam mengingat harga jual produk kepada pelanggan, media pencatatan persediaan barang dan penjualan masi dilakukan manual tidak terjaminnya keamanan data dikarenakan menggunakan media buku dan kertas nota.

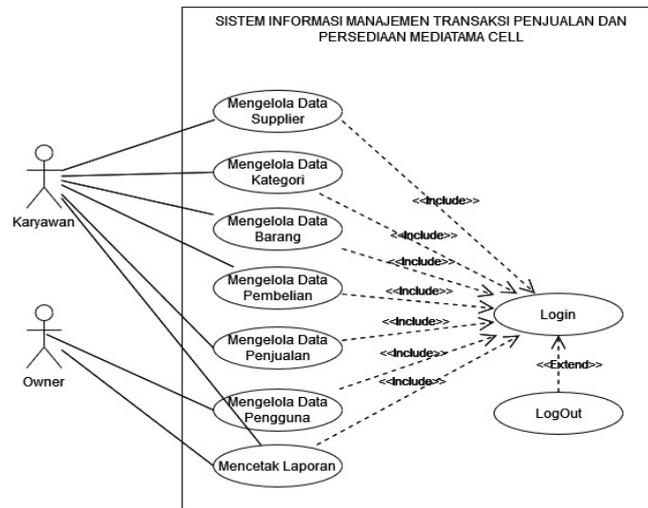
Solusi Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis permasakahan pada sistem berjalan, maka diharapkan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Manajemen Transaksi Penjualan dan Persediaan di Mediatama Cell dapat memberikan solusi yaitu :

1. Sistem dapat melakukan pengolahan data persediaan secara real time saat terjadi transaksi penjualan ataupun pembelian barang dari supplier, sehingga karywaean dapat melihat dari sistem jumlah persediaan yang dimiliki
2. Sistem yang saling terintegrasi membantu karyawan dalam mengupdate data tanpa harus menginput ulang data berkali-kali kedalam sistem dan memudahkan dalam pelaporan dan pencarian data
3. Memberikan kemudahan dalam perekapan data penjualan dan pembelian kedalam bentuk laporan yang dapat di cetak sesuai periode yang dibutuhkan
4. Memiliki penyimpana data yang lebih aman dan teratur karena data dirancang menggunakan DBMS MySQL

Use Case Diagram

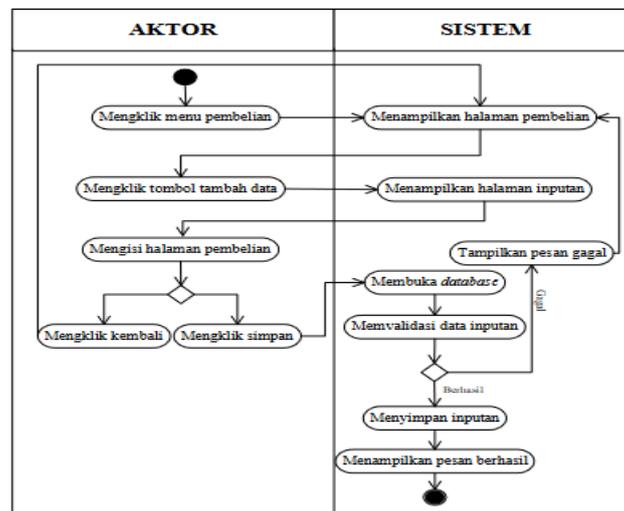
Berikut ini adalah *use case diagram* yang dibuat untuk menggambarkan sistem yang baru. *Use case diagram* memiliki 2 orang aktor yaitu karyawan dan *owner*



Gambar 2. Use Case Diagram Transaksi Penjualan dan Persediaan Mediatama

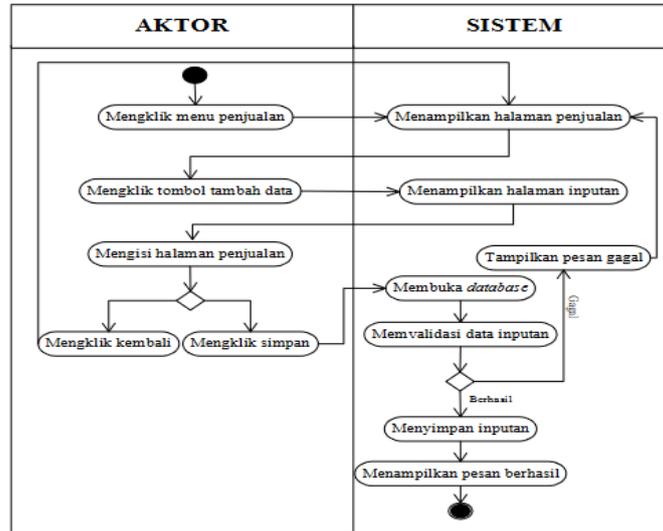
Activity Diagram

Activity diagram mengelola data pembelian menggambarkan aktifitas dari karyawan, *admin* dan *owner*. menambah data pembelian baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Activity Diagram Pembelian

Activity diagram mengelola data penjualan menggambarkan aktifitas dari karyawan, *admin* dan *owner*. Activity diagram menambah data penjualan menggambarkan aktifitas karyawan, *admin* dan *owner* menambah data penjualan baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Activity Diagram Penjualan

Perancangan Sistem

1) Tampilan Login Pengguna

Halaman *login* adalah halaman yang digunakan kasir dan *owner* untuk masuk ke halaman *home*. Adapun rancangan Halaman *login* dapat dilihat pada gambar.

Gambar 5. Tampilan Login Pengguna

2) Tampilan Input Supplier

Tampilan Input barang digunakan oleh pengguna sistem untuk memasukan barang ke dalam sistem. Tampilan Input barang dapat dilihat pada gambar.

The screenshot displays the 'MEDIATAMA CELL' web application interface. At the top, there is a navigation menu with links: Home, Data Pengguna, Data Supplier, Data Kategori, Data Barang, Data Pembelian, Data Transaksi, Laporan, and Logout. Below the menu is a header section titled 'DATA SUPPLIER' with a 'Kembali' button. The main content area is titled 'Tambah Data Supplier' and contains the following form fields: 'Nama Supplier' (text input), 'Telp' (text input), and 'Alamat' (text input). A 'Simpan' button is located at the bottom left of the form. The footer of the page contains the text: 'Copyright © 2024 All rights reserved. Template by Mediatama cell'.

Gambar 6. Tampilan Input Supplier

3) Tampilan Input Barang

Tampilan Input barang digunakan oleh pengguna sistem untuk memasukan barang ke dalam sistem. Tampilan Input barang dapat dilihat pada gambar.

The screenshot displays the 'MEDIATAMA CELL' web application interface. At the top, there is a navigation menu with links: Home, Data Pengguna, Data Supplier, Data Kategori, Data Barang, Data Pembelian, Data Transaksi, Laporan, and Logout. Below the menu is a header section titled 'DATA BARANG' with a 'Kembali' button. The main content area is titled 'Tambah Data Barang' and contains the following form fields: 'Nama Barang' (text input), 'Harga Beli' (text input), 'Harga Jual' (text input), 'Persediaan Awal' (text input), 'Satuan' (dropdown menu with '-Pilih Salah Satu-'), and 'Kategori' (dropdown menu with '-Pilih Salah Satu-'). A 'Simpan' button is located at the bottom left of the form. The footer of the page contains the text: 'Copyright © 2024 All rights reserved. Template by Mediatama cell'.

Gambar 7. Tampilan Input Barang

4) Tampilan Input Pembelian

Tampilan Input Penjualan digunakan oleh pengguna sistem untuk memasukan Penjualan ke dalam sistem. Tampilan Input Penjualan dapat dilihat pada gambar

MEDIATAMA CELL

Home Data Pengguna Data Supplier Data Kategori Data Barang Data Pembelian Data Transaksi Laporan Logout

DATA PEMBELIAN Kembali

Tambah Data Pembelian

Kode Barang :

Nama Barang :

Harga Barang :

Jumlah Pembelian :

Data Pembelian

Tgl. Pembelian :

No. Pembelian :

Supplier :

Rincian Pembelian

Nama Barang	Harga Barang	Jumlah Pembelian	Subtotal Pembelian
TOTAL SEMUA			Rp. 0

Copyright © 2024 All rights reserved. Template by Mediatama cell

Gambar 8. Tampilan Input Pembelian

5) Tampilan Input Penjualan

Tampilan Input Penjualan digunakan oleh pengguna sistem untuk memasukan Penjualan ke dalam sistem. Tampilan Input Penjualan dapat dilihat pada gambar

MEDIATAMA CELL

Home Data Pengguna Data Supplier Data Kategori Data Barang Data Pembelian Data Transaksi Laporan Logout

DATA PENJUALAN Kembali

Tambah Data Penjualan

Kode Barang :

Nama Barang :

Harga Barang :

Jumlah Penjualan :

Data Penjualan

Tgl. Penjualan :

No. Penjualan :

Rincian Penjualan

Nama Barang	Harga Barang	Jumlah Penjualan	Subtotal Penjualan
TOTAL SEMUA			Rp. 0

Copyright © 2024 All rights reserved. Template by Mediatama cell

Gambar 9. Tampilan Input Penjualan

6) Laporan Pembelian

Tampilan halaman laporan pembelian berisikan informasi mengenai data pembelian yang terjadi pada periode tertentu. Halaman laporan pembelian dapat dilihat pada gambar.

MEDIATAMA CELL

Home Data Pengguna Data Supplier Data Kategori Data Barang Data Pembelian Data Transaksi Laporan Logout

LAPORAN Kembali Cetak

Laporan Pembelian Periode : 2023-12-11 5/D 2024-01-11

No.	No. Pembelian	Tgl Pembelian	Nama Supplier	Total Pembelian

Dicetak Oleh
<nama user>
<nama jabatan>

Copyright © 2024 All rights reserved. Template by Mediatama cell

Gambar 10. Laporan Pembelian

7) Laporan Penjualan

Tampilan halaman laporan penjualan berisikan informasi mengenai data penjualan yang terjadi pada periode tertentu. Halaman laporan penjualan dapat dilihat pada gambar.

MORIA CELL

Home Data Pengguna Data Supplier Data Kategori Data Barang Data Pembelian Data Transaksi Laporan Logout

LAPORAN Kembali Cetak

Laporan Penjualan Periode : 2023-12-11 5/D 2024-01-11

No.	No. Penjualan	Tgl Penjualan	Total Penjualan

Dicetak Oleh
<nama user>
<nama jabatan>

Copyright © 2024 All rights reserved. Template by Mediatama cell

Gambar 11. Laporan Penjualan

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil merancang sebuah sistem informasi berbasis web untuk pencatatan data transaksi penjualan dan persediaan barang di Mediatama Cell. Sistem ini dirancang untuk mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi oleh toko, seperti kesulitan dalam perekapan transaksi, dan pengelolaan stok. Dengan sistem yang terintegrasi, proses

pencatatan transaksi menjadi lebih efisien dan akurat, meminimalkan kesalahan manual yang sebelumnya sering terjadi. Sistem ini juga memungkinkan pemilik toko untuk memantau stok barang secara real-time dan memastikan bahwa semua transaksi penjualan serta persediaan barang tercatat dengan baik. Secara keseluruhan, implementasi sistem ini memberikan dampak positif terhadap efisiensi operasional Mediatama Cell, meningkatkan akurasi data, dan mempermudah pengambilan keputusan terkait manajemen stok dan penjualan

DAFTAR REFERENSI

- Abdillah, R., Hermawan, R., Hermawansyah, W., & Adkha, I. (2024). Pengujian perangkat lunak sistem informasi inventori pada usaha jasa pengiriman paket. *2(4)*, 166–175.
- Agung, F. N., Junaedi, I., & Yulianto, A. B. (2022). Perancangan sistem informasi pelayanan customer dengan platform web. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, *2(4)*, 320. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v2i4.916>
- Alfaris, S., & Sartika Sari, Y. (2020). Analisa dan perancangan aplikasi penyewaan gelanggang olahraga berbasis web (Studi kasus: Gor Larangan). *Sistem Informasi Dan E-Bisnis*, *2(2)*, 2655–7541. <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/298>
- Fifin Sonataa, V. W. S. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) dalam perancangan sistem informasi e-commerce jenis customer-to-customer. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, *8(1)*, 22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>
- Heprasetyo, B. K. (2022). Sukses ubah kartu kredit jadi modal usaha. *Adora Media*.
- Kurniawan, T. B., & Syarifuddin. (2020). Perancangan sistem aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada cafeteria NO Caffe di Tanjung Balai Karimun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. *Jurnal Tikar*, *1(2)*, 192–206. https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121
- M. Shalahuddin, R. A. S., & Dan. (2016). Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek. *Informatika Bandung*.
- Prihandoyo, M. T. (2018). Unified Modeling Language (UML) model untuk [Topic not specified]. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, *3(1)*, 126–129.
- Sinaga, G. R. U., & Samsudin, S. (2021). Implementasi framework Laravel dalam sistem reservasi pada restoran Cindelaras Kota Medan. *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, *1(2)*, 73–84. <https://doi.org/10.25008/janitra.v1i2.131>
- Widya Novita Sari, & Hwihanus, H. (2023). Menerapkan pentingnya sistem informasi akuntansi (SIA) dalam transaksi jual beli di bidang e-business. *Jurnal Kajian Dan Penalaran Ilmu Manajemen*, *1(1)*, 39–53. <https://doi.org/10.59031/jkpim.v1i1.48>