

PROJEK AKHIR

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN
DI TOKO SNEAKERSAREA88 BERBASIS WEBSITE**



Oleh

M. Haikal Ardiansyah

09010582125010

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

JURUSAN SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

LEMBAR PENGESAHAN

PROJEK AKHIR

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN
DI TOKO SNEAKERSAREA88 BERBASIS WEBSITE**

Sebagai salah satu syarat untuk membuat Tugas Akhir Program Studi Manajemen
Informatika Jenjang Diploma III

Oleh :

M. Haikal Ardiansyah
09010582125010

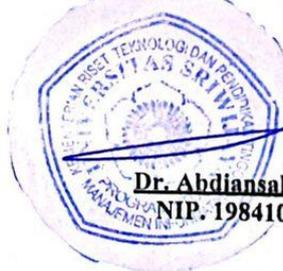
Palembang, Juni 2024

Menyetujui,
Pembimbing,



M. Rudi Sanjaya S.Kom., M.Kom.
NIP.198611272019031005

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Manajemen Informatika,



Dr. Abdiansah, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198410012009121005

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Kamis

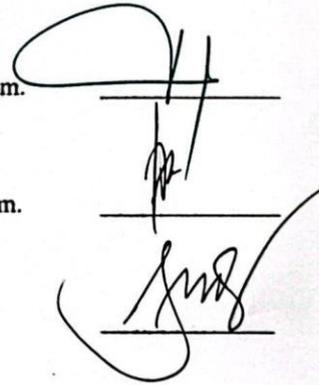
Tanggal : 12 September 2024

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.

2. Pembimbing : M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom.

3. Penguji : Rusdi Efendi, M.Kom.



Mengetahui

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika,



Dr. Abdiansyah, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198410012009121005

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Haikal Ardiansyah

NIM :09010582125010

Program Studi : Manajemen Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Dengan penyusunan penulisan projek akhir harus bersifat orisinal dan tidak melakukan plagiatisme baik produk software/hardware.
2. Dalam penyelesaian projek akhir dilaksanakan di Laboratorium Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan tidak diselesaikan atau dikerjakan oleh pihak lain diluar civitas akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia diberikan sanksi apabila dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar yaitu:

1. Tidak dapat mengikuti ujian komperhensif atau tidak lulus ujian komperhensif
2. Bersedia mengganti judul atau topik projek akhir setelah mendapat persetujuan dari pembimbing projek akhir.



Palembang, 09 Juli 2024



M. Haikal Ardiansyah
NIM.09010582125010

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto :

*“Pengetahuan yang baik adalah yang dapat memberikan manfaat,
bukan hanya dapat diingat.”
(Imam Syafi’i)*

Kupersembahkan kepada :

- ❖ *Kedua orang tua tercinta*
- ❖ *Dosen Pembimbing*
- ❖ *Teman-temanku MI UNSRI 2021*
- ❖ *Almameterku*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Projek Akhir yang berjudul “**Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Di Toko Sneakersarea88 Berbasis Website**” sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Diploma III pada program Diploma Komputer Universitas Sriwijaya. Adapun dalam penulisan laporan projek akhir ini, penulis banyak mendapat dukungan, doa dan serta semangat yang dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar- besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan waktu dan kesehatan serta kelancaran untuk menyelesaikan laporan projek akhir dengan baik.
2. Kedua Orang Tua tercinta, yang selalu memberikan dukungan baik dalam dan materi, sehingga tetap menyemangati penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
4. Bapak Dr. Abdiansah, S.Kom., M.Cs. selaku Koordinator Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak M.Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom. sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dalam menyelesaikan laporan Projek Akhir ini.
6. Bapak/Ibu Pejabat Struktural dan Fungsional di Lingkungan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
7. Seluruh teman-teman jurusan MI angkatan 2021 yang telah memberikan motivasi dan dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
8. Seluruh pihak yang memberikan banyak dukungan kepada penulis baik

secara moril maupun materil, yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih telah meluangkan waktu, memberikan semangat, motivasi dan doa baik yang diberikan kepada penulis selama ini.

Sungguh peneliti menyadari bahwa laporan projek akhir ini masih jauh dari kata sempurna, kepada semua pihak terutama pembaca, peneliti senantiasa mengharapkan saran dan kritiknya demi kesempurnaan laporan projek akhir ini. Akhir kata, semoga laporan ini bermanfaat bagi berbagai pihak.

Palembang, Juni 2024
Penulis,

M. Haikal Ardiansyah
09010582125010

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DI TOKO SNEAKERSAREA88 BERBASIS WEBSITE

Oleh

M. Haikal Ardiansyah 09010582125010

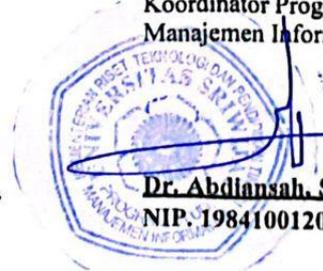
Permasalahan yang dihadapi oleh sneakersarea88 dalam sistem yang berjalan, yaitu belum memiliki aplikasi yang dapat diakses langsung oleh pelanggan, sehingga mengharuskan pelanggan untuk datang langsung ke gerai Sneakersarea88 untuk melihat-lihat produk yang dijual. Untuk pendataan transaksi, hanya disimpan dalam bentuk catatan dan tulisan tangan, sehingga belum tertata dengan baik dan ada risiko kerusakan dan kehilangan data. Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu pelanggan dalam melihat daftar produk yang dijual, serta sekaligus melakukan pemesanan secara *online*. Manfaat yang diharapkan dengan dukungan *database* sehingga aplikasi yang dibangun dapat mempermudah dalam pencarian data, serta mempermudah proses pembuatan laporan yang dapat diakses secara langsung oleh pimpinan tanpa harus menunggu pegawai untuk membuat dan mencetak laporan terlebih dahulu, karena telah terintegrasi secara otomatis. Adapun pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Waterfall yang terdiri dari Analisis, Perancangan, *Coding/ Implementasi* dan Pengujian. Dari hasil pengujian menggunakan metode *black box*, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik dan dapat digunakan untuk menangani proses penjualan di SneakersArea88 Palembang.

Kata Kunci: Aplikasi, Penjualan, Toko, PHP, *Website*.

Menyetujui,
Pembimbing,

M. Rudi Saniaya S.Kom., M.Kom.
NIP.198611272019031005

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika,



Dr. Abdiansah, S.Kom., M.Cs.
NIP.198410012009121005

ABSTRACT

**DESIGN OF WEBSITE-BASED SALES APPLICATION AT
SNEAKERSAREA88 STORE**

By

M. Haikal Ardiansyah 09010582125010

Currently, the problem faced by sneakersarea88 is that it does not have an application that can be accessed directly by customers, so customers have to come directly to the Sneakersarea88 outlet to see the products being sold. In transaction data collection, it is only stored in the form of notes and handwriting, so it is not well organized and there is a risk of data damage and loss. Through this research, the author provides a solution, namely by building an application that can help customers see a list of products being sold, as well as make orders online. The expected benefits with database support so that the application that is built can make it easier to search for data, and simplify the process of making reports that can be accessed directly by management without having to wait for employees to create and print reports first, because it has been automatically integrated. The data collection method is in the form of interviews with Sneakersarea88 management, then the system development method is the Waterfall method consisting of Analysis, Design, Testing, Coding/Implementation. From the results of testing using the black box method, the author concludes that the application is in accordance with the research objectives and in accordance with the needs of Sneakersarea88.

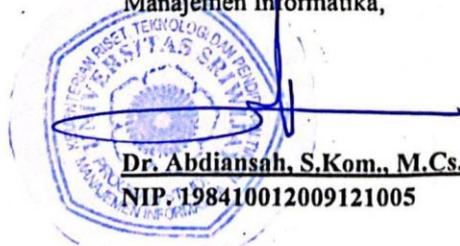
Keywords: Application, Sales, Store, PHP, Website.

Menyetujui,
Pembimbing,



M. Rudi Sanjaya S.Kom., M.Kom.
NIP.198611272019031005

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika,



Dr. Abdiansah, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198410012009121005

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Batasan Masalah	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Aplikasi.....	5
2.2 Penjualan.....	5
2.3 Barang/Produk	6
2.4 <i>Personal Hypertext Preprosesor (PHP)</i>	6
2.5 Pengertian HTML	8
2.6 Basis Data	9
2.7 MySql.....	10
2.8 Pengertian Xampp.....	11
2.9 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	11
2.10 <i>Entity Relation Diagram (ERD)</i>	12
2.11 Referensi Penelitian Terdahulu.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17

3.1	Lokasi Penelitian.....	17
3.2	Metodologi Penelitian.....	18
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	18
3.5	Metode Pengembangan Aplikasi	19
3.6	Kerangka Pemecahan Masalah	20
3.6.1	Pengembangan Kerangka Kerja.....	21
3.6.2	Uraian Pengembangan Kerangka Kerja	21
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		24
4.1	Analisis Sistem	24
4.1.1	Flowchart Sistem Yang Berjalan	24
4.1.2	Permasalahan Yang Dihadapi	25
4.1.3	Solusi Pemecahan Masalah	25
4.2	Perancangan Sistem.....	25
4.2.1	Usulan Prosedur Pada Sistem Yang Baru	25
4.2.2	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	26
4.2.3	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	29
4.3	Detail <i>Database</i>	31
4.4	Rancangan Tampilan	34
4.4.1	Rancangan Menu Pelanggan	34
4.4.2	Rancangan Menu Admin	35
4.4.3	Rancangan Menu Pimpinan	37
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		38
5.1	Hasil.....	38
5.2	Pembahasan	38
5.2.1	Halaman Login.....	40
5.2.2	Menu Admin	41
5.2.3	Menu Pelanggan.....	43
5.3.4	Menu Pimpinan	45
5.3	Pengujian	46
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		48
6.1	Kesimpulan.....	48
6.2	Saran.....	48

DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol DFD	11
Tabel 2. 2 Simbol-Simbol ERD	12
Tabel 4. 1 pelanggan	31
Tabel 4. 2 pemesanan	31
Tabel 4. 3 detail_pemesanan	32
Tabel 4. 4 produk	33
Tabel 4. 5 User	33
Tabel 5. 1 Hasil Pengujian Sistem Menu Admin	46
Tabel 5. 2 Hasil Pengujian Sistem Menu Pimpinan	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh <i>Script HTML</i>	9
Gambar 2. 2 Contoh Hasil Tampilan HTML	9
Gambar 3. 1 Lokasi Maps Sneakersarea88.....	17
Gambar 3. 2 Tahapan Metode Waterfall (Sanubari et al, 2020)	19
Gambar 4. 1 Flowchart sistem yang berjalan.....	24
Gambar 4. 2 Diagram Konteks.....	26
Gambar 4. 3 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1	27
Gambar 4. 4 Diagram level 2 Proses Kelola Produk	28
Gambar 4. 5 Diagram level 2 Proses Transaksi Pemesanan	28
Gambar 4. 6 Diagram level 2 Proses Laporan	29
Gambar 4. 7 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	30
Gambar 4. 8 Rancangan Halaman Menu utama	34
Gambar 4. 9 Rancangan Halaman <i>Login</i>	35
Gambar 4. 10 Rancangan Halaman Kelola Daftar Produk	35
Gambar 4. 11 Rancangan Halaman Kelola Daftar pelanggan	36
Gambar 4. 12 Rancangan Halaman Kelola Daftar Pemesanan.....	36
Gambar 4. 13 Halaman Cetak Laporan.....	37
Gambar 5. 1 Halaman <i>Login</i>	41
Gambar 5. 2 Halaman Kelola Daftar Produk	43
Gambar 5. 3 Halaman Kelola Daftar Pelanggan	44
Gambar 5. 4 Halaman Kelola Daftar Pemesanan.....	44
Gambar 5. 5 Halaman Registrasi	41
Gambar 5. 6 Tampilan Daftar Produk.....	42
Gambar 5. 7 Halaman Pemesanan	42
Gambar 5. 8 Halaman Riwayat Pemesanan	43
Gambar 5. 9 Halaman Laporan	45

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi di era globalisasi berkembang sangat pesat dan kompetitif hampir disemua bidang. Ada beberapa elemen teknologi yang perkembangannya relatif menonjol saat ini, yaitu : teknologi informasi, teknologi manufaktur, teknologi transportasi dan teknologi komunikasi. Diantara berbagai jenis teknologi yang berkembang pesat, teknologi informasi mempunyai dampak yang paling dominan terhadap perubahan lingkungan bisnis. Istilah Teknologi Informasi yang sekarang ini lazim digunakan banyak orang, merupakan perpaduan antara teknologi komputer, komunikasi. Penggunaan teknologi dan informasi banyak digunakan juga dalam bidang ekonomi khususnya pada penjualan *online* (Sanjaya et al, 2022).

Penjualan online lebih dari sekedar membeli dan menjual produk secara online. Penjualan online meliputi seluruh proses dari pemasaran, penjualan, pengiriman, pelayanan, dan pembayaran para konsumen. Selain alasan untuk pengembangan bisnis, penggunaan sumber daya internet dikarenakan jumlah potensial dari pengguna internet di seluruh dunia yang dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Indonesia termasuk dalam 10 besar negara Asia dengan pengguna internet terbanyak. Meningkatnya penetrasi internet di Indonesia memunculkan pergeseran teknologi pemasaran (Rakhmawati & dkk, 2021).

Banyak orang saat ini mengeksplorasi manfaat internet sebagai media untuk memenuhi kebutuhan. Hal ini sangat mempengaruhi dunia online sehingga mengalami perubahan yang sangat cepat terutama pada cara konsumen berbelanja. Mereka tidak lagi hanya di toko offline namun juga di toko online. Perubahan suplier atau konsumen menjadi salah satu pendorong perubahan dalam bidang strategi pemasaran yang dilakukan perusahaan. Konsumen mendapatkan banyak manfaat dengan berbelanja secara online, yaitu lebih nyaman saat berbelanja, transaksi lebih cepat, produk lebih beragam, tanpa antrian, rahasia konsumen terlindungi, dan dapat menghemat waktu, tenaga serta biaya. Selain itu belanja

online juga memiliki kelemahan, yaitu minimnya bantuan saat berbelanja dimana konsumen tidak dapat melakukan kontak fisik secara langsung dengan penjual, selain itu produk juga tidak bisa diraba dan dicoba, salah satunya bisa diterapkan pada penjualan sepatu (Zuhdi & dkk, 2021).

Sneakersarea88 adalah sebuah entitas perdagangan yang menjual sepatu sneakers di Kota Palembang. Sneakersarea88 menjual berbagai jenis sepatu sneaker dari berbagai merk yang cukup berkualitas baik dari brand lokal maupun dari brand-brand besar. Sneakersarea88 juga berupaya untuk tetap meningkatkan pelayanan serta senantiasa memperbanyak jenis dan merk sneakers yang disediakan untuk memanjakan selera dan minat dari pelanggan.

Saat ini sneakersarea88 belum memiliki aplikasi yang dapat diakses langsung oleh pelanggan, sehingga mengharuskan pelanggan untuk datang langsung ke gerai Sneakersarea88 untuk melihat-lihat produk yang dijual. Sekarang ini data-data yang disimpan hanya dalam bentuk catatan dan tulisan tangan secara konvensional dalam buku, sehingga belum tertata dengan baik. Sehingga menyulitkan dalam pencarian data dan proses pembuatan laporan menjadi lebih lambat. Melalui penelitian ini, penulis memberikan solusi yakni dengan membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu pelanggan dalam melihat daftar produk yang dijual, serta sekaligus melakukan pemesanan secara *online*. Dengan dukungan *database* sehingga aplikasi yang dibangun dapat mempermudah dalam pencarian data, serta mempermudah proses pembuatan laporan yang dapat diakses secara langsung oleh pimpinan tanpa harus menunggu pegawai untuk membuat dan mencetak laporan terlebih dahulu, karena telah terintegrasi secara otomatis.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka dari itu penulis ingin merancang dan membangun sebuah aplikasi yang akan membantu dalam mengelola transaksi penjualan, serta mengurangi kesalahan dan kekeliruan dalam perhitungan transaksi dan pelaporan diharapkan dapat mempermudah dan membantu meningkatkan suatu kinerja toko tersebut, maka dengan demikian judul tugas akhir ini ialah **“Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Di Toko Sneakersarea88 Berbasis Website”**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ditentukan dalam penulisan tugas akhir ini adalah:

- 1) Bagaimana merancang dan membangun aplikasi penjualan di toko Sneakersarea88 berbasis website.
- 2) Bagaimana mengelola data transaksi penjualan sepatu sehingga mempermudah bagi manajemen Sneakersarea88 dalam proses pembuatan laporan penjualan.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun Aplikasi Penjualan pada sneakersarea88 Berbasis *Website*.

1.4 Manfaat

Penulis melakukan penelitian dengan merancang dan membangun aplikasi penjualan pada Sneakersarea88 dengan harapan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Mempermudah dan membantu pelanggan untuk bisa melihat informasi produk yang dijual, yakni jenis-jenis sneakers beserta informasi harga dan stok barang yang tersedia.
2. Mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara online, sehingga dapat menghemat waktu dan proses pemesanan menjadi lebih cepat.
3. Mempermudah admin atau petugas toko dalam mengelola transaksi pemesanan.
4. Membantu dalam proses pembuatan laporan.

1.5 Batasan Masalah

Untuk batasan masalah yakni fokus penelitian yang dilakukan penulis agar penelitian dapat terfokus dan tidak keluar dari topik permasalahan yang dibahas yakni:

1. Tempat penelitian dilakukan di Sneakersarea88 Palembang.
2. Penelitian berfokus kepada proses transaksi penjualan yang diakses oleh pelanggan secara online, dengan jenis barang yakni: sepatu sneakers, skets, sepatu lari dan sepatu olah raga.
3. Proses pendataan pada aplikasi ini meliputi: barang masuk dan barang keluar atau penjualan.
4. Akses pengguna dalam aplikasi ini yaitu pelanggan sebagai pembeli, admin dari pihak manajemen Sneakersarea88, serta pimpinan atau *owner* yang bisa melihat laporan penjualan.
5. Untuk mekanisme pembayaran, pelanggan harus melakukan transfer terlebih dahulu melalui rekening Sneakersarea88, kemudian pelanggan mengirim bukti transfERNYA, barulah admin akan melakukan proses verifikasi.
6. Untuk platform aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP berbentuk *website*, dengan menerapkan *database MySQL*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2018). *Pemrograman Web Untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Anggito, & Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Apriyanti. (2018). Pentingnya Kemasan terhadap Penjualan Produk Perusahaan. *Sosio e-kons volume 10*.
- Arief, M. (2011). *Pemrograman web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Bagaskoro. (2019). *Pengantar Teknologi Informatika dan Komunikasi Data*. Yogyakarta: Deepublish.
- Bayu, W. P., Saputra, A., Sanjaya, M. R., & Kurniawan, D. (2020). Enabling Collaboration of CodeIgniter Framework and RESTful API for Utilize Web Mobile Interface Implemented on Final Project Management System. *Sriwijaya International Conference on Information Technology and Its Applications (SICONIAN 2019) Published by Atlantis Press SARL*.
- Dhika, Isnain, & Tofan. (2019). Manajemen Villa Menggunakan Java Netbeans Dan Mysql. *Jurnal IKRA-ITH Informatika Vol 3 No 2 Juli 2019 ISSN 2580-4316*.
- Lengkong, Sengkey, & Sugiarto. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika Volume 14, No 1 Januari-Maret 2019*.
- Listianto, & dkk. (2017). Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model) Volume 8, Nomor 2, Desember 2017*.
- Muharto, & Ambarita. (2016). *Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan Mahasiswa dalam Menyusun Proposal Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.

- Mulyani, S. (2018). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Mundzir. (2018). Retrieved from <https://www.indonetsource.com/kupas-tuntas-pengertian-php-dan-menurut-para-ahli/>
- Pudjiarti, Sari, & Susanti. (2020). Sistem Informasi Penjualan Pakaian Wanita Berbasis Web (Ecommerce) Pada Pt. Bunitop Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*.
- Purbadian, Y. (2016). *Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: ANDI.
- Purnama, N. S. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Dan Pengajuan Pemesanan Mebel Pada CV Andes Teknik. *Jurnal Informatika Universitas Bina Sarana Informatika*.
- Rachmadi, T. (2020). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Penerbit Tiga Ebook.
- Rakhmawati, & dkk. (2021). Analisa Transaksi Belanja Online Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal TEKNOINFO, Vol. 15, No. 1, 2021, 32-27*.
- Rerung, R. (2018). *E-Commerce*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Santoso. (2017). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sari, & Khoirunnisa. (2019). Perancangan dan Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Website Pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam As-Syafi'iyah.
- Sastradipraja, C. K., & Munawar, Z. (2022). *Konsep Dasar Teknologi Web*. Bandung: Kaizen Media Publishing.
- Syani, & Werstantia. (2020). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android. *Jurnal Ilmiah Ilmu Dan Teknologi Rekayasa, vol.1, no. 2, 2020*.
- Widianti, S. (2000). *Pengantar Basis Data*. Jakarta: Penerbit Fajar.

- Yufita, R., & Andriani, A. (2016). Sistem Informasi dan Promosi Berbasis Web Pada Family Mebel Magelang. *IJNS - Indonesia Journal on Networking and Security*.
- Zuhdi, & dkk. (2021). Praktik masyarakat konsumsi online dalam perspektif Baudrillard. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(6), 2021, 681-687 , 681-687.