

Pembangunan Sistem Informasi Penjualan Produk Songket Bali Berbasis Website (Studi Kasus: Matahari Songket Bali)

I Gusti Ngurah A Pradnya Kuswara¹, Stephanie Pamela Adithama²

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Jl. Babarsari No. 43, Sleman 55281, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

Email: ¹pradnyakuswara24@gmail.com, ²stephanie.pamela@uajy.ac.id

Abstract. Matahari Songket Bali is a small and medium-sized enterprise (SME) that produces and sells traditional Balinese songket fabric with beautiful motifs and high quality. The problems faced include manual payment processes, order tracking through employees, and operational data recording in written form. The solution to these issues is to build a web-based sales information system. A website platform was chosen due to its quick and easy access. This system is developed using the Waterfall method with the Laravel framework and MySQL database. The main features of the website include product information, online payments, order tracking, and digital operational data management. The research results show that this information system was successfully built and helped Matahari Songket Bali in online sales, data management, and as a branding platform. This website facilitates sales processes, tracking, and data management while strengthening the company's identity.

Keywords: sales information system, website, Waterfall, Songket, Matahari Songket Bali

Abstrak. Matahari Songket Bali adalah UMKM yang memproduksi dan menjual kain songket tradisional khas Bali dengan motif indah dan kualitas tinggi. Permasalahan yang dihadapi meliputi proses pembayaran manual, pelacakan pesanan melalui karyawan, dan pencatatan data operasional secara tertulis. Solusi dari permasalahan adalah membangun sistem informasi penjualan berbasis website. Platform website dipilih karena akses yang cepat dan mudah. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode Waterfall dengan framework Laravel dan basis data MySQL. Fitur utama website meliputi informasi produk, pembayaran online, pelacakan pesanan, dan manajemen data operasional digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi ini berhasil dibangun dan membantu Matahari Songket Bali dalam penjualan online, manajemen data, serta sebagai platform branding. Website ini memudahkan proses penjualan, pelacakan, dan pengelolaan data, sekaligus memperkuat identitas perusahaan.

Kata Kunci: sistem informasi penjualan, website, Waterfall, Songket, Matahari Songket Bali

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam beberapa dekade terakhir telah mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Teknologi menjadi kekuatan pendorong utama dalam transformasi global, mengubah secara fundamental cara manusia berinteraksi dan menjalani kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi didorong oleh penggunaan internet yang telah menjadi tulang punggung bagi transformasi digital di berbagai sektor kehidupan manusia. Sebanyak kurang lebih 73,7% dari total populasi di Indonesia telah menggunakan internet, berdasarkan hasil survei yang dilaksanakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada periode 2019-2020 [1]. Pemanfaatan internet dan teknologi, terutama untuk sektor perekonomian menunjukkan dampak yang positif yang luar biasa pada perkembangan digital dilihat dari adanya platform perdagangan elektronik yang sudah dikenal masyarakat luas.

Tingkat signifikan keberadaan UMKM di Indonesia dapat dilihat dari fakta bahwa 99,98% dari total pelaku usaha di negara Indonesia merupakan para pemilik UMKM [2]. Meskipun demikian, masih banyak UMKM yang sepenuhnya belum mengenal dan memanfaatkan potensi teknologi modern untuk proses penjualan produk mereka. Salah satu UMKM di Bali yang belum memanfaatkan teknologi dalam operasional mereka adalah

Matahari Songket Bali. Matahari Songket Bali merupakan sebuah UMKM yang beroperasi di Bali, Indonesia. Bisnis ini memiliki fokus utama pada industri kerajinan tekstil, dengan spesialisasi dalam penjualan produk kain songket khas Bali.

UMKM Matahari Songket Bali menghadapi beberapa tantangan operasional yang signifikan. Penjualan produk Matahari Songket Bali masih dilakukan secara manual, hal ini dapat membatasi potensi penjualan. Proses pembayaran transaksi masih dilakukan secara manual, sehingga ingin beralih ke sistem pembayaran *online*. Pengelolaan status pengiriman juga masih dilakukan secara manual dengan bertanya langsung ke karyawan, sehingga tidak efisien. Pencatatan data-data masih dilakukan secara manual, yang sering kali menyebabkan kehilangan data dan dokumen penting. Selain itu, UMKM Matahari Songket Bali ingin memiliki *company branding* yang memanfaatkan teknologi, sehingga dapat memiliki *platform* yang dapat dijadikan identitas yang kuat.

Untuk mengatasi masalah ini, dibangun sistem informasi penjualan produk untuk Matahari Songket Bali berbasis *website*. *Website* ini dibangun menggunakan *framework Laravel* karena proses dalam membangun sistem ini dapat dilakukan secara fleksibel dan cepat. *Website* dipilih karena merupakan *platform* yang cocok untuk proses penjualan dan juga dapat dijadikan platform *company branding* mengingat setiap produk Matahari Songket Bali memiliki ciri khas yang unik. *Website* ini menyediakan fitur informasi produk, *company branding*, pembayaran *online* dengan *payment gateway* Midtrans, pengelolaan status pengiriman untuk *tracking order*, dan pengelolaan laporan digital melalui *dashboard*.

Dengan adanya *website* Matahari Songket Bali, proses penjualan dan operasional bisnis digital menjadi lebih mudah dan efisien. Penjualan dilakukan secara digital dengan metode pembayaran *online* yang mempercepat transaksi, serta adanya sistem *tracking order* yang memudahkan pengguna mencari informasi status pengiriman. Selain itu, pengelolaan laporan digital yang jelas membantu menghindari kehilangan data penting.

2. Tinjauan Pustaka

Pada tahun 2016, Nugroho [3] melaksanakan penelitian mengenai perancangan suatu sistem informasi penjualan *online* dengan studi kasus menggunakan Tokoku. Permasalahan terjadi ketika toko ini masih menerapkan sistem penjualan konvensional, di mana proses transaksi dilakukan dengan pelanggan datang langsung ke toko. Pemilik Tokoku menyadari bahwa sistem penjualan tersebut memiliki beberapa keterbatasan. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem yang dapat mengatasi kendala ruang dan waktu, sehingga konsumen dapat melakukan pemesanan produk dari lokasi manapun dan kapan saja.

Pada tahun 2016, Ambayu & Hartomo [4] melaksanakan penelitian mengenai analisis dan pengujian untuk sistem informasi penjualan bagi UMKM kain perca menggunakan metode *Scrum*. Permasalahan terlihat ketika sulitnya untuk menemukan bahan kain perca dan keberadaan kain perca yang kurang diperhatikan. Hal ini menjadi tantangan bagi UMKM untuk memanfaatkan teknologi dalam memasarkan produknya lebih luas. Ketika kain perca di suatu toko mengalami kekosongan stok, pembeli harus mencari toko lain dengan cara mulut ke mulut, sehingga menghambat proses produksi.

Pada tahun 2021, Ifanah, dkk., [5] melakukan penelitian mengenai pengembangan *website e-commerce* dengan menerapkan sistem *payment gateway* Midtrans. Meskipun perkembangan *e-commerce* di Indonesia telah mengalami kemajuan pesat, tetap saja terdapat sejumlah masalah, salah satunya terkait dengan proses transaksi pembayaran. Banyak *platform e-commerce* masih menggunakan metode pembayaran konvensional, oleh karena itu, diperlukan suatu sistem pembayaran yang dapat mempermudah pengguna dalam melaksanakan transaksi.

Pada tahun 2021, Saputi, dkk., [6] melaksanakan penelitian mengenai pembuatan sistem informasi untuk penjualan berbasis *website* pada RM Sinar Minang. Permasalahan ditemukan dari RM Padang Sinar Minang belum menggunakan teknologi untuk sistem pembayaran dan pencatatan laporan keuangan mereka. Dikarenakan proses pencatatan laporan saat ini masih dilakukan secara manual menggunakan tulisan tangan, maka perlu adanya pengimplementasian sistem baru untuk memasukkan data yang mencakup menu, transaksi, dan laporan penjualan.

Pada tahun 2021, Nugroho & Manuputty [7] melaksanakan penelitian mengenai pembangunan sistem informasi untuk gelanggang olahraga berbasis *website*. Saat ini, proses bisnis peminjaman gedung masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu, peneliti menciptakan pendekatan dengan menerapkan metode *Scrum* untuk mengatasi masalah yang terkait. Selain itu, peneliti juga merancang strategi implementasi agar proses peminjaman gedung dapat diubah menjadi sistem informasi gelanggang olahraga berbasis web.

Pada tahun 2022, Faqih dan Wahyudi [8] melaksanakan penelitian mengenai rancang bangun sistem informasi *website* untuk penjualan *Matchmaker*. Dilihat dari masalah dimana seluruh proses penjualan masih dilakukan secara manual. Termasuk pencatatan laporan penjualan yang masih mengandalkan buku folio. Hal ini dapat menimbulkan risiko kesalahan dalam pencatatan. Selain itu, metode promosi yang saat ini diterapkan oleh toko *Matchmaker* melibatkan pemasangan *banner* di depan toko. Dengan merujuk pada masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, fokus utama permasalahan adalah bagaimana menciptakan sebuah *website* penjualan.

Pada tahun 2022, Suwartono [9] melaksanakan penelitian mengenai pembuatan sistem informasi untuk penjualan sembako melalui *website*. Masalah ditemukan ketika proses penjualan produk sembako di Toko Elis saat ini masih dilakukan dengan metode konvensional tanpa memanfaatkan teknologi informasi. Pelanggan Toko Elis cenderung melakukan pembelian dalam jumlah besar dan variasi yang beragam. Hal ini menjadi tantangan karena penjual harus mencatat setiap pesanan secara manual, memastikan ketepatan pesanan, dan terkadang mencatatnya di kardus atau kertas yang dapat menyebabkan hilangnya nota.

Pada tahun 2022, Azharandi, dkk., [10] melaksanakan penelitian mengenai sistem *e-commerce* untuk kedai HP berbasis Model, View, Controller (MVC) dengan metode *Scrum*. Permasalahan didapat ketika peneliti mengetahui bahwa perkembangan internet yang terjadi saat ini konsumen mendapatkan kemudahan melalui keberadaan situs web yang menampilkan berbagai produk yang dijual. Hal ini memungkinkan calon konsumen untuk bebas memilih atau sekadar menelusuri produk tanpa perlu berkunjung langsung ke toko fisik.

Pada tahun 2022, Maharani, dkk., [11] melaksanakan penelitian terkait pengembangan aplikasi penjualan berbasis web untuk Toko Wulan dengan memanfaatkan Midtrans sebagai *payment gateway* nya. Toko Wulan saat ini masih menerapkan sistem jual-beli secara manual, yang mengakibatkan lonjakan antrian pelanggan di toko dan menghambat efisiensi pelayanan. Hal ini disebabkan oleh tingginya jumlah pengunjung harian yang mencapai 100-200 orang.

Pada tahun 2024, Germecca, dkk., [12] melaksanakan penelitian mengenai implementasi sistem informasi berbasis *website* untuk antrian. Ditemukan masalah ketika saat ini, masih banyak perusahaan atau layanan publik yang menangani proses antrian secara manual, termasuk dalam hal penomoran, pemanggilan, dan pendaftaran. Khususnya dalam pelayanan pelanggan, sistem antrian dapat menjadi kendala karena kurangnya keteraturan dalam pelayanan dapat berdampak buruk pada kualitas layanan dan dapat menyebabkan ketidakpuasan pelanggan.

3. Metodologi Penelitian

Selama menjalani proses penelitian, penulis akan melewati banyak alur untuk mencapai tujuan akhir penelitian. Tahapan pengembangan *Waterfall* dalam sistem informasi penjualan produk Matahari Songket Bali terdiri dari lima yaitu analisis kebutuhan perangkat lunak, desain, *code generation*, *testing*, dan *maintenance* [13]. Berikut merupakan tahapan pengembangan yang akan dijalani: (a) Analisis kebutuhan perangkat lunak: Pada tahapan ini dilakukan analisis intensif tentang sistem informasi penjualan produk Matahari Songket Bali yang mencakup kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi dan dipertimbangkan. (b) Desain: Pada tahapan ini dilakukan perancangan antarmuka, Entity Relationship Diagram (ERD), *Use Case*, dan *Class Diagram* terkait sistem informasi penjualan produk Matahari Songket Bali. (c) *Code Generation*: Pada tahapan ini dilakukan implementasi perancangan dengan membuat program menggunakan kode (pengkodean) agar sistem informasi bisa berjalan. (d) *Testing*: Pada tahapan ini dilakukan pengujian fokus kepada perangkat lunak dari segi *logic*. Pengujian menggunakan

metode *Black Box Testing*. (e) *Maintenance*: Pada tahapan ini terjadi pemeliharaan sistem informasi yang bertujuan untuk menjaga kelancaran sistem agar berfungsi secara maksimal.

4. Hasil dan Diskusi

4.1 Fungsi Produk

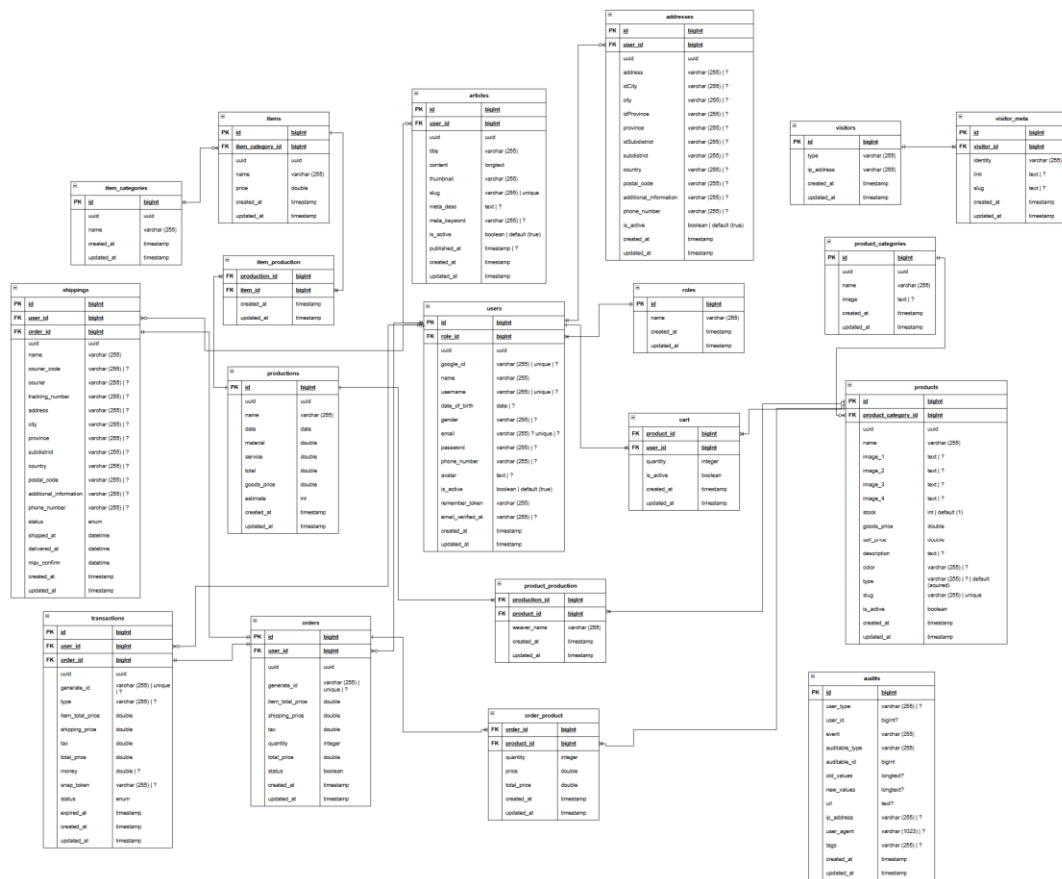
Berikut ini merupakan deksripsi fungsi produk sistem informasi penjualan produk Matahari Songket Bali berbasis *website* berdasarkan diagram *Use Case* yang telah dibuat. Sistem informasi dibagi menjadi tiga hak ases yakni admin, pelanggan, dan karyawan. Berikut merupakan gambaran *Use Case Diagram* yang telah dibuat dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Use Case Diagram

4.2. Perancangan Data

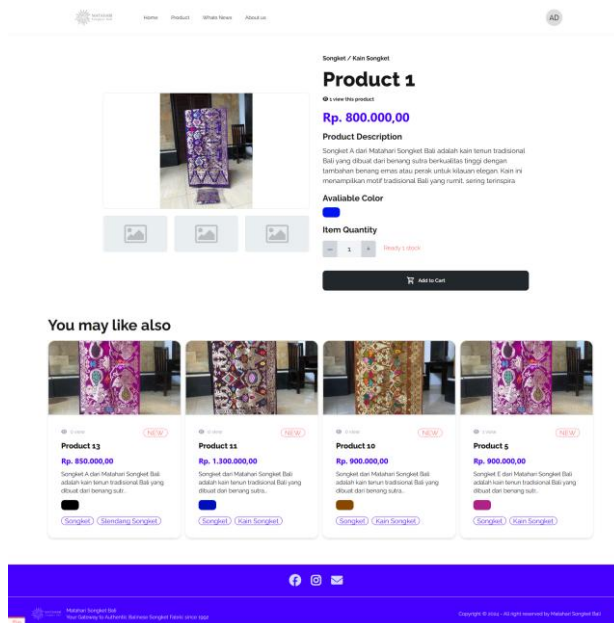
Gambar 2 merupakan Entity Relational Diagram (ERD) sistem informasi penjualan Matahari Songket Bali berbasis *website*. ERD tersebut akan digunakan sebagai basis data untuk sistem informasi penjualan Matahari Songket Bali. Secara keseluruhan, terdapat 19 tabel dengan masing-masing memiliki atribut yang digunakan untuk menampung data. ERD pada sistem ini dapat menggambarkan bagaimana cara mengatur data yang ada dengan baik serta bagaimana tabel-tabel tersebut saling berinteraksi satu sama lain.



Gambar 2. Entity Relationship Diagram

4.3. Implementasi Sistem

4.3.1. Implementasi Antarmuka Halaman Detail Produk



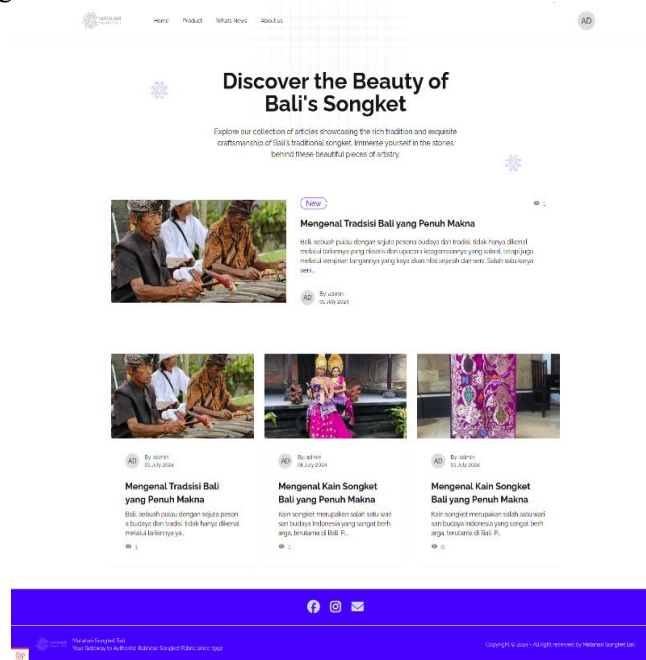
Gambar 3. Implementasi Antarmuka Halaman Detail Produk

Gambar 3 merupakan implementasi antarmuka halaman detail produk. Halaman berisi informasi lengkap dari produk tertentu. Semua data produk ditampilkan lebih rinci di halaman

ini. Terdapat juga tampilan produk lainnya di bagian bawah untuk memudahkan pengguna dalam memilih produk lainnya. Terdapat tombol pengaturan kuantitas produk dan tombol tambah keranjang. Tombol tersebut digunakan pengguna untuk melakukan tambah data keranjang sesuai dengan kuantitas produk yang diinginkan. Namun pengguna hanya bisa menambahkan produk jika stok sesuai dengan kuantitas produk yang diinginkan.

4.3.2. Implementasi Antarmuka Halaman Artikel

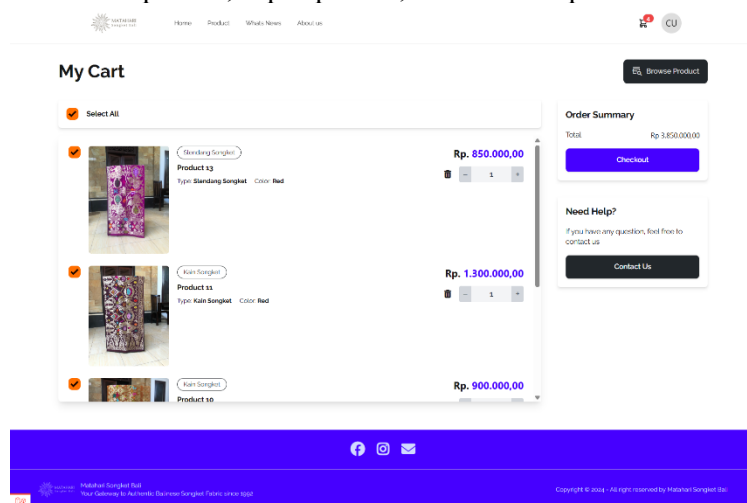
Gambar 4 merupakan implementasi antarmuka halaman artikel. Halaman Artikel berisi informasi berita seputar produk Matahari Songket Bali. Halaman ini digunakan sebagai wadah untuk memperkenalkan produk Songket Bali secara mendetail. Pada halaman artikel terdapat *card list* artikel yang memiliki status aktif.



Gambar 4. Implementasi Antarmuka Halaman Artikel

4.3.3. Implementasi Antarmuka Keranjang Pelanggan

Gambar 5 merupakan implementasi antarmuka keranjang pelanggan. Antarmuka berisi data produk yang dimasukkan ke dalam keranjang. Terdapat beberapa tombol aksi seperti tombol *checkout*, edit kuantitas produk, hapus produk, dan memilih produk.



Gambar 5. Implementasi Antarmuka Keranjang Pelanggan

4.3.4. Implementasi Antarmuka *Checkout Product*

Gambar 6 merupakan implementasi antarmuka *checkout* produk. Antarmuka berisi informasi seputar informasi pelanggan, informasi pengiriman, informasi akun, dan ringkasan pesanan pelanggan.

Gambar 6. Implementasi Antarmuka Keranjang Pelanggan

4.3.5. Implementasi Antarmuka Pembayaran Pelanggan

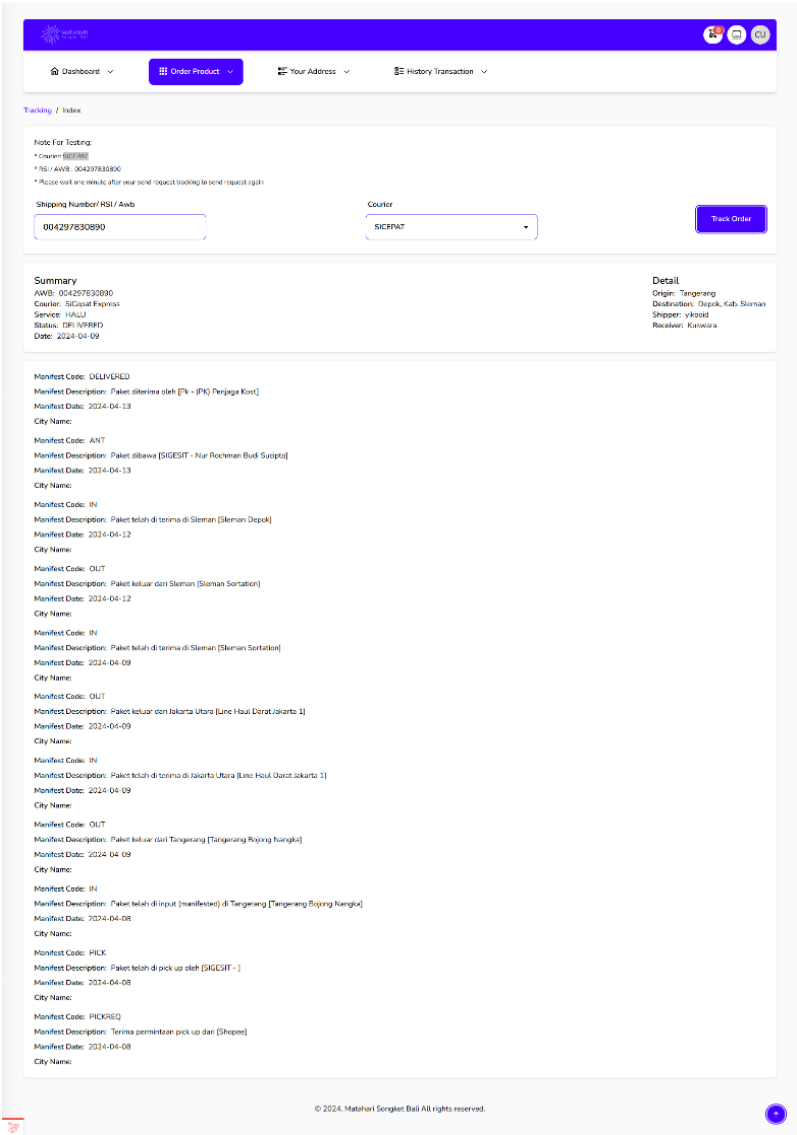
Gambar 7 merupakan implementasi antarmuka pembayaran pelanggan. Berisi informasi tagihan pelanggan dan section untuk melakukan pembayaran menggunakan Midtrans. Informasi tagihan pelanggan terdiri dari semua data yang berkaitan dengan pesanan.

ITEM	QTY	PRICE	TOTAL PRICE
Product 13	1	Rp. 850.000,00	Rp. 850.000,00
Product 11	1	Rp. 1.300.000,00	Rp. 1.300.000,00
Product 10	1	Rp. 900.000,00	Rp. 900.000,00
Product 7	1	Rp. 800.000,00	Rp. 800.000,00
Item Total		Rp. 3.850.000,00	
Tax		Rp. 385.000,00	
Shipping Price		Rp. 10.000,00	
Grand Total		Rp. 4.245.000,00	

Gambar 7. Implementasi Antarmuka Pembayaran Pelanggan

4.3.6. Implementasi Antarmuka *Tracking Order*

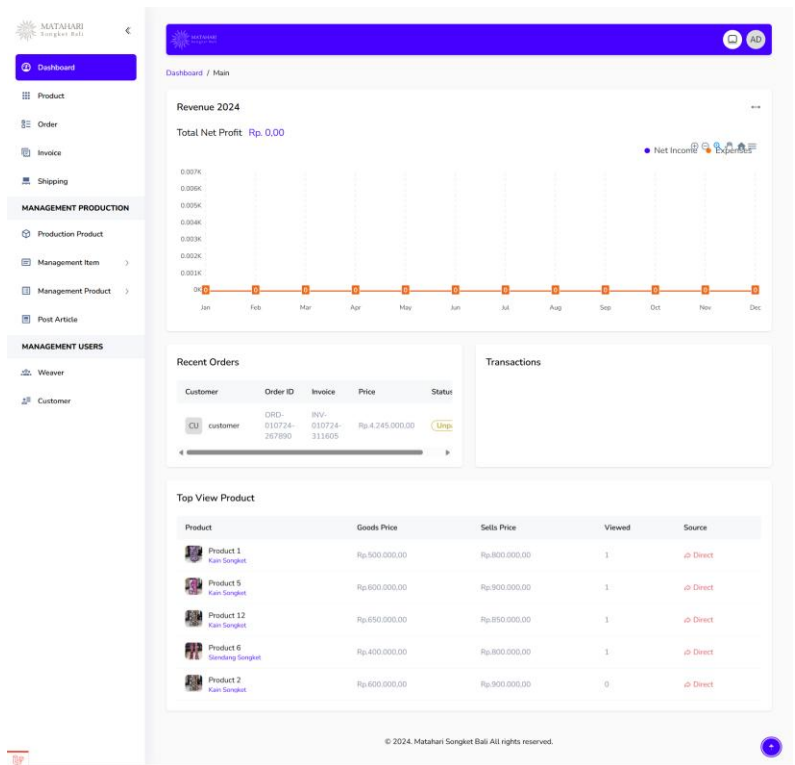
Gambar 8 merupakan antarmuka *tracking order*. Antarmuka ini digunakan oleh pelanggan untuk melacak pesanan. Terdapat filter pencarian terdiri dari nomor pengiriman dan jasa pengiriman. Hasil data pencarian akan ditampilkan di bawah filter terdiri dari ringkasan pesanan dan lacak pesanan.



Gambar 8. Implementasi Antarmuka *Tracking Order*

4.3.7. Implementasi Antarmuka *Dashboard Admin*

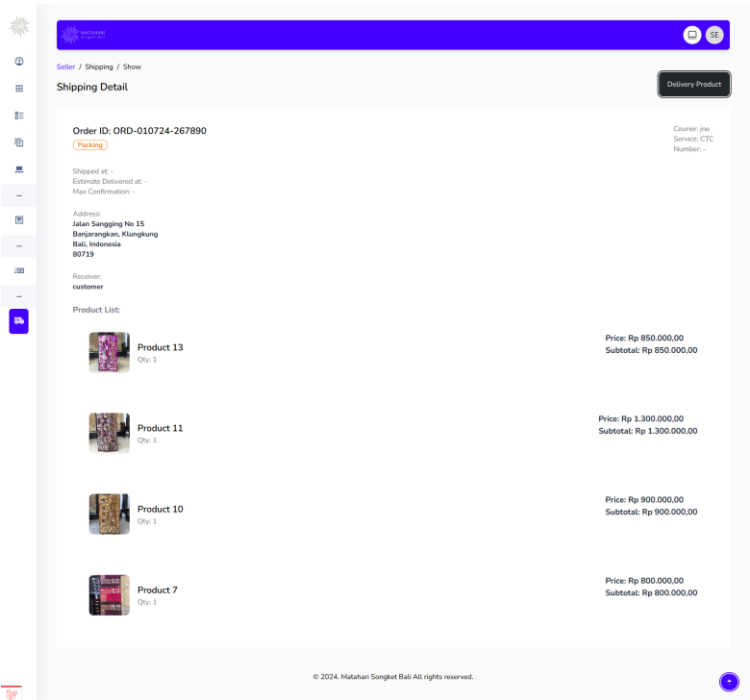
Gambar 9 merupakan implementasi antarmuka *dashboard* admin. Terlihat bahwa terdapat beberapa menu *sidebar* yang dimiliki oleh admin. Menu tersebut digunakan admin untuk menuju pengelolaan sesuai dengan fungsinya. Di *main dashboard* admin, terdapat beberapa informasi yang ditampilkan seperti laporan pendapatan tahun ini, pesanan terbaru, transaksi terbaru yang masuk, serta produk yang dikunjungi paling banyak.



Gambar 9. Implementasi Antarmuka *Dashboard Admin*

4.3.8. Implementasi Antarmuka Lihat Detail Data Pesanan Perlu Dikemas

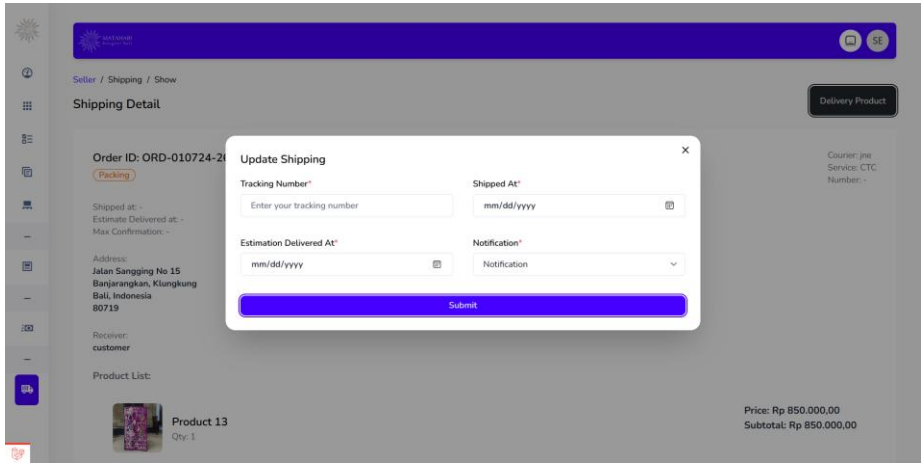
Gambar 10 merupakan implementasi antarmuka lihat detail data pesanan perlu dikemas. Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan detail rinci pesanan pelanggan. Informasi yang ditampilkan adalah informasi pesanan, informasi alamat, dan informasi produk yang dipesan. Terdapat tombol untuk memperbarui data pengiriman oleh karyawan.



Gambar 10. Implementasi Antarmuka Lihat Detail Data Pesanan Perlu Dikemas

4.3.9. Implementasi Antarmuka Ubah Status Data Pengiriman

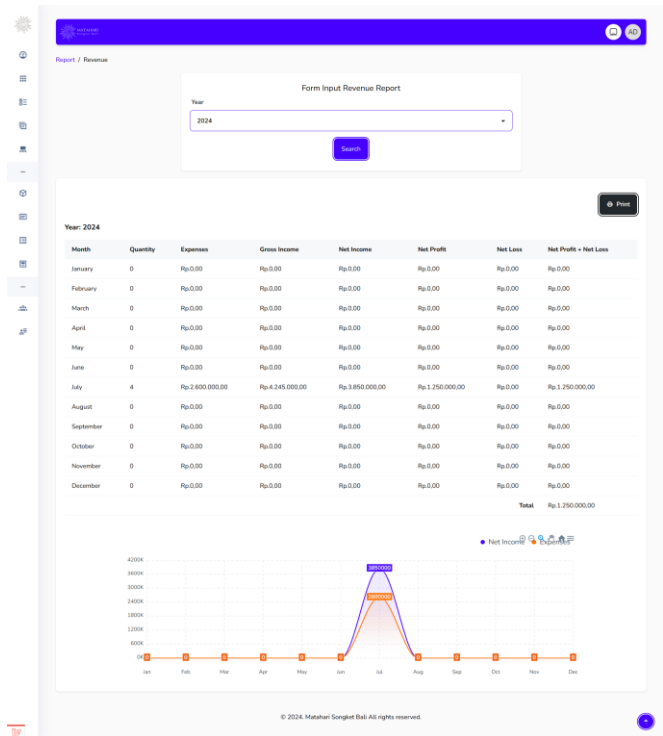
Gambar 11 merupakan implementasi antarmuka ubah status data pengiriman. Antarmuka berupa dialog berisi formulir untuk mengubah status pengiriman. Formulir terdiri dari nomor pengiriman, tanggal dikirim, estimasi pesanan diterima, dan notifikasi email ke pelanggan yang memiliki pesanan tersebut.



Gambar 3. Implementasi Antarmuka Ubah Status Data Pengiriman

4.3.10. Implementasi Antarmuka Laporan Pendapatan

Gambar 12 merupakan implementasi antarmuka laporan pendapatan pada tahun tertentu. Admin memasukkan tahun lalu menekan tombol pencarian. Data tertampil dalam bentuk tabel dan diagram. Tabel berisi bulan, kuantitas produk yang terjual, pengeluaran, pendapatan kotor, pendapatan bersih, keuntungan bersih, dan keuntungan kotor. Diagram digunakan untuk membandingkan pengeluaran dengan keuntungan bersih yang didapat. Laporan pendapatan bisa didapatkan ketika terdapat transaksi yang berhasil. Terdapat tombol cetak yang digunakan untuk mencetak laporan yang dicari.



Gambar 12. Implementasi Antarmuka Laporan Pendapatan

4.4. Hasil Pengujian Terhadap Pengguna

Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 1. Hasil yang diperoleh berasal dari kuesioner dengan subjek penelitian yaitu admin Matahari Songket Bali, pelanggan Matahari Songket Bali, dan karyawan Matahari Songket Bali. Pengisian kuesioner ini dilakukan oleh 36 responden dengan jenis pertanyaan pilihan jawaban yang sudah ditentukan sebagai berikut: (a) Sangat Setuju (SS). (b) Setuju (S). (c) Cukup (C). (d) Tidak Setuju (TS). (e) Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 1. Hasil Pengujian Terhadap Pengguna

No	Pertanyaan	SS	S	C	TS	STS
1	<i>Website</i> Matahari Songket Bali memiliki tampilan sistem yang mudah dipahami dan mudah digunakan	27	9	0	0	0
2	<i>Website</i> Matahari Songket Bali memberikan informasi yang jelas dan menarik mengenai produk Songket Bali	27	9	0	0	0
3	Desain dan fitur <i>website</i> Matahari Songket Bali membantu menonjolkan keunikan produk Songket Bali	25	11	0	0	0
4	Sistem pembayaran <i>online</i> pada <i>website</i> Matahari Songket Bali mudah digunakan	21	15	0	0	0
5	Saya merasa aman melakukan transaksi pembayaran di <i>website</i> Matahari Songket Bali	22	13	1	0	0
6	Saya merasa nyaman dengan fitur <i>tracking order</i> yang disediakan oleh <i>website</i> Matahari Songket Bali	19	17	0	0	0
7	Pencatatan data pemesanan dan transaksi pada <i>website</i> Matahari Songket Bali membantu saya dalam memantau status pembelian	25	11	0	0	0
8	Secara keseluruhan, saya puas dengan layanan dan fitur yang disediakan oleh <i>website</i> Matahari Songket Bali	22	13	1	0	0

Berdasarkan hasil pengujian terhadap pengguna, didapatkan bahwa tampilan *website* mudah dipahami dan digunakan, *website* dapat memberikan informasi produk songket Bali dengan jelas dan menarik sehingga membantu menonjolkan keunikan produk songket Bali. Sistem pembayaran *online* mudah digunakan dan sebagian besar pengguna merasa aman melakukan transaksi pembayaran melalui *website*. Fitur *tracking order* yang ada memberikan kenyamanan bagi pengguna dalam melacak pesanan. Fitur pemesanan dan transaksi pada *website* Matahari Songket Bali sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

Beberapa kekurangan dari sistem informasi ini yaitu belum memiliki fitur untuk melakukan *review* terhadap produk yang dibeli. Pengguna merasa dengan adanya fitur ini dapat lebih meyakinkan pengguna. Sistem informasi ini juga belum memiliki fitur *barcode scanner* untuk membantu memasukkan nomor resi oleh karyawan.

5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian sistem informasi yang telah dibangun, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi penjualan produk Songket Bali berbasis *website* sebagai *company branding* dengan menyediakan informasi seputar Matahari Songket Bali telah berhasil dibangun. Selain itu, sistem informasi ini telah terintegrasi dengan proses penjualan produk Matahari Songket Bali menggunakan pembayaran *online*, sistem *tracking order* oleh pengguna, serta pencatatan data operasional yang sudah bisa dikelola secara digital.

Selain itu, terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan untuk pengembangan sistem informasi penjualan produk Matahari Songket Bali di kemudian hari. Saran tersebut antara lain, pertama, dapat ditambahkan fitur untuk melakukan *review* terhadap produk yang dibeli, sehingga pengguna merasa lebih yakin terhadap suatu produk tertentu. Kedua, dapat

ditambahkan fitur *barcode scanner* untuk memasukkan nomor resi ketika karyawan ingin menginputkan detail pengiriman pesanan.

Referensi

- [1] R. Gunawan, S. Aulia, H. Supeno, A. Wijanarko, J. Uwiringiyimana, D. Mahayana, "Adiksi Media Sosial Dan Gadget Bagi Pengguna Internet Di Indonesia," *Jurnal Techno-Socio Ekonomika*, vol. 14, no. 1, pp. 1-14, 2021, doi:10.32897/techno.2021.14.1.554.
- [2] K. A. Akhmad, "Pemanfaatan Media Sosial bagi Pengembangan Pemasaran UMKM (Studi Deskriptif Kualitatif pada Distro di Kota Surakarta)," *Duta.com: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 9, no. 1, 2015.
- [3] F. E. Nugroho, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku," *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 2, p. 717, 2016, doi:10.24176/simet.v7i2.786.
- [4] G. L. Ambayu and K. D. Hartomo, "Analisis Dan Pengujian Sistem Informasi Penjualan Produk UMKM Menggunakan Metode Scrum," *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 9, no. 3, pp. 2016-2028, 2022, doi:10.35957/jatisi.v9i3.2229.
- [5] V. W. Ifanah, W. Hayuhardhika, N. Putra, D. Pramono, "Pengembangan Website E-commerce menggunakan Payment Gateway Midtrans (Studi Kasus: Butik Kebaya Iffah)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 12, pp. 5294-5301, 2021.
- [6] Melinda, M. Hidayat, and M. A. W. Baihaqy, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada RM Sinar Minang," *SATESI: Jurnal Sains Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 21-25, 2021, doi: 10.54259/satesi.v1i1.4.
- [7] D. W. Nugroho and A. D. Manuputty, "Rancang Bangun Sistem Informasi Gelanggang Olahraga Berbasis web dengan Metode Scrum," *JATISI: (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 8, no. 4, pp. 1733-1749, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i4.1132.
- [8] A. S. Faqih and A. D. Wahyudi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus : Matchmaker)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 1-8, 2022, doi: 10.31326/sistek.v3i1.851.
- [9] R. Syahreza and F. Suwartono, "Sistem Informasi Penjualan Sembako Berbasis Website Menggunakan Metode Scrum," *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, vol. 7, no. 10, pp. 183-196, 2022, doi: 10.36418/syntax-literate.v7i10.13372.
- [10] N. Azharandi, S. Andryana, and A. Gunaryati, "E-Commerce Kedai HP Berbasis Model View Controller (MVC) dengan Metode Scrum," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 6, no. 1, pp. 49-55, 2022, doi: 10.35870/jtik.v6i1.379.
- [11] L. Galuh, I. Maharani, W. Hayuhardika, N. Putra, and W. Purnomo, "Pengembangan Aplikasi Penjualan Toko Wulan berbasis Web menggunakan Api Midtrans sebagai Payment Gateway," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, No. 2, pp. 665-672, 2022.
- [12] Germecca, N. A. Wardhani and M. M. Dewi, "Implementasi Sistem Informasi Antrian Berbasis Website Dengan Metodologi Scrum," *Journal of Information System Management (JOISM)*, vol. 5, no. 2, 2024.
- [13] W. Erawati, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode Waterfall," *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 3, no. 1, p. 1, Mar. 2019, doi: 10.30865/mib.v3i1.987.