

# SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN BAMBUPADA UD. TAMAN LESTARI BERBASIS WEBSITE

I Kadek Putra Agung Darmawan<sup>1</sup>, Ni Wayan Sumartini Saraswati<sup>2</sup>, I Dewa Made Krishna Muku<sup>3</sup>

Program Studi Teknik Informatika  
Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia  
Denpasar, Bali

Kadekputra295@gmail.com<sup>1</sup>, sumartini.saraswati@instiki.ac.id<sup>2</sup>  
dewamuku@instiki.com<sup>3</sup>

**Abstract**—UD. Taman Lestari is a business engaged in the sale of various kinds of bamboo and various types of handicrafts from bamboo such as processed Balinese handicrafts (klakat, sanggah solar, kulkul and others) and bamboo decoration crafts (bamboo wall lamps, water showers, tables). , and bamboo chairs). Based on the results of observations, the business process of selling bamboo at UD. Taman Lestari happened that in one day there were 5-15 customers who made purchases of bamboo and bamboo crafts which in one day customers could purchase 20 types of goods and the owner recorded purchases of goods made by customers who still used notebooks. Based on the problems above, the authors found an idea to design and build a website-based sales system, so that customers can see products that are sold online and admins can manage data and reports easily. The research method in designing this system uses the waterfall method. The final result of this research is the construction of a website as an intermediary medium for owners and customers and this research produces 2 reports, namely, transaction reports and inventory reports. The system development has passed blackbox testing.

**Keywords**—Waterfall model; bamboo crafts selling; blackbox testing

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah memberikan sumber (*resources*) informasi dan komunikasi yang amat luas dari apa yang telah dimiliki manusia. Sejalan dengan majunya perkembangan teknologi informasi saat ini membawa pengaruh yang besar dalam kehidupan dan cara pandang manusia terhadap teknologi informasi sekarang maupun masa. yang akan datang Perkembangan teknologi ini juga membawa pengaruh yang cukup besar dalam suatu usaha seperti di bidang usaha pemesanan barang, yang nantinya dapat membantu dalam pemrosesan data yang meliputi penyimpanan data pemesanan barang, perhitungan stok data barang.

Indonesia adalah negara pengekspor bambu terbesar ketiga di dunia yang mengindikasikan bahwa produk bambu Indonesia potensial untuk dijadikan salah satu komoditas ekspor. Teknik memasarkan produk kerajinan bambu untuk pasar ekspor dapat menggunakan metode konvensional seperti mengikuti pameran di luar negeri atau menitipkan produk pada relasi yang memiliki pasar di luar negeri. Cara yang kedua yang lebih mudah, murah dan terjangkau untuk UKM kecil dan menengah adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan internet [1].

UD. Taman Lestari beralamat di Jalan By Pass Ngurah Rai, Desa Kedongan, Badung, Bali dan dikelola oleh Bapak I Wayan Duduk. UD. Taman Lestari didirikan dari tahun 1997 sampai sekarang. Usaha ini bergerak di bidang penjualan berbagai macam bambu dan berbagai macam jenis - jenis kerajinan dari bambu seperti olahan kerajinan bali (klakat, sanggah surya, kulkul dan lain-lain) dan kerajinan hiasan bambu (lampu dinding bambu, pancoran air, meja, dan kursi bambu). Dalam usaha ini Bapak I Wayan Duduk memiliki dua karyawan dalam jasa pembuatan olahan kerajinan bambu dan dua karyawan dalam jasa pengiriman barang.

Berdasarkan hasil observasi, proses bisnis penjualan bambu pada UD. Taman Lestari yang terjadi yaitu dalam satu hari ada 5 – 15 pelanggan yang melakukan pembelian bambu maupun kerajinan bambu yang dalam satu harinya pelanggan bisa melakukan pembelian barang sebanyak 20 jenis barang dan pemilik mencatat pembelian barang yang dilakukan pelanggan menggunakan buku tulis. Dari proses pencatatan pembelian di atas dapat menyebabkan permasalahan seperti sering kehilangan data – data ataupun lupa menaruh pembelian data pelanggan yang dilakukan oleh pemilik hal ini juga menyebabkan efisiensi waktu dalam pembuatan laporan

transaksi perbulan. Permasalahan lainnya yang ditemukan yaitu jika terdapat barang yang dicari tidak ada dapat merugikan calon pembeli kerajinan bambu karena umumnya pembeli berasal dari tempat yang jauh.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis akan merancang dan membangun sebuah *website* tentang “Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Bambu Pada UD. Taman Lestari”. Sistem ini dibuat agar mempermudah pemilik dalam melakukan pencatatan proses transaksi pemesanan dan serta dapat menghasilkan laporan – laporan yang diperlukan dan menyajikan kebutuhan informasi pada toko tersebut. Dan diharapkan aplikasi ini dapat membantu pelanggan mempermudah bertransaksi. Dengan adanya sistem informasi ini dapat memperluas pangsa pasar pemasaran pada UD. Taman Lestari

#### KAJIAN PUSTAKA

##### A. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisir untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan [2].

##### B. Penjualan

Penjualan adalah aktivitas atau bisnis dalam menjual produk atau jasa. Aktivitas penjualan adalah hal yang sangat penting bagi perusahaan, terutama untuk meraih keuntungan. Pengertian penjualan secara umum adalah kegiatan jual beli dijalankan oleh dua belah pihak atau lebih dengan alat pembayaran yang sah [3].

##### C. E-Commerce

Menurut [4] E-Commerce merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

Menurut [5] Electronic Commerce (E-Commerce) merupakan konsep baru yang biasa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada world wide web internet atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet. E-Commerce merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan secara elektronik melalui suatu jaringan internet atau kegiatan jual beli barang atau jasa melalui jalur komunikasi digital [1].

##### D. Jenis E-Commerce

Menurut [2]. Dalam terminology E-Commerce yang populer, transaksi yang dilakukan didasarkan pada beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

1. B2B (Business to Business) yaitu situs web E-Commerce yang melakukan kegiatan bisnis antar pelaku kegiatan bisnis, adapun karakteristik dari jenis B2B (Business to Business) yaitu:
  - a. Pertukaran data (data exchange) berlangsung berulang-ulang dan secara berkala, misal setiap hari, dengan format yang sudah disepakati bersama. Dengan kata lain, servis yang digunakan sudah tertentu. Hal ini memudahkan pertukaran data untuk dua entity yang menggunakan standar yang sama.
  - b. Salah satu pelaku dapat melakukan inisiatif untuk mengirimkan data, tidak harus menunggu partnernya.
2. B2C (Business to Customer) yaitu situs web E-Commerce yang melakukan kegiatan bisnis langsung dengan konsumen. Karakteristik B2C (Business to Customer) yaitu:
  - a. Terbuka untuk umum, dimana informasi disebar ke umum.
  - b. Servis yang diberikan bersifat umum (generic) dengan mekanisme yang dapat digunakan oleh khalayak ramai.
  - c. Servis diberikan berdasarkan permohonan (on demand). Konsumen melakukan inisiatif dan produser harus siap memberikan respon sesuai dengan permohonan.
3. B2G (Business to Government) yaitu situs web E-Commerce yang melakukan kegiatan bisnis dengan pemerintah.
4. C2B (Consumer to Business) dalam C2B konsumen memberitahukan kebutuhan atas suatu produk atau jasa tertentu, dan para pemasok bersaing untuk menyediakan produk atau jasa tersebut ke konsumen, contohnya di priceline.com, dimana pelanggan menyebutkan produk dan harga yang diinginkan.
5. C2C (Customer to Customer) yaitu situs web E-Commerce yang melakukan kegiatan bisnis antar konsumen. Contoh C2C adalah iklan baris dan toko-toko buku online yang dimiliki oleh individu yang pada umumnya memanfaatkan layanan blog gratis seperti blogspot.

6. Mobile Commerce (M-Commerce) yaitu transaksi dan aktivitas EC dilakukan dengan teknologi wireless (misal telepon selular).
7. E-Learning yaitu penyampaian informasi secara online untuk tujuan pelatihan dan pendidikan [1].

#### E. Blackbox Testing

*Blackbox Testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan [6]. Pengujian ini memungkinkan analisis sistem memperoleh kumpulan kondisi *input* yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program.

#### F. Penelitian Terkait

Beberapa Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini yaitu pada penelitian pertama dilakukan oleh [7] dengan judul Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis *Web* Pada Percetakan Rahayu Bekasi. Berdasarkan hasil penjualan yang telah dicapai selama ini, Percetakan Rahayu merasa belum puas dengan hasil yang didapat dan berupaya ingin meningkatkan penjualan serta pelayanan melalui sistem penjualan secara *online*.

Metode yang digunakan pada perancangan sistem informasi penjualan barang tersebut adalah metode *waterfall*. Dari pembuatan sistem penjualan barang berbasis *web*, diharapkan dapat memecahkan kendala yang ada, mempermudah, mempercepat sistem penjualan dan diharapkan dapat meningkatkan keuntungan penjualan barang pada Percetakan Rahayu Bekasi.

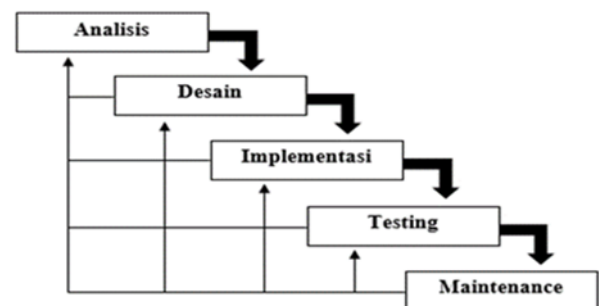
Penelitian kedua dilakukan oleh [8] dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT Asia Truk Pratama Jakarta. Pada PT Asia Truk Pratama proses pencatatan dan pengelolaan data, jumlah, harga dan data transaksi penjualan masih dilakukan secara manual. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi penjualan barang pada PT Asia Truk Pratama. Adapun metode-metode yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah metode pendekatan menggunakan sistem berorientasi objek sementara metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Waterfall model* Sedangkan pemodelan sistemnya menggunakan metode *Unified Modeling Language* (UML) dengan menggunakan bahasa pemrograman Java sedangkan *Software/Tools* yang digunakan adalah *MySQL* sebagai basis datanya. Sistem informasi penjualan barang ini dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mempermudah pemilik Perusahaan dalam mengelola data penjualan ,laporan data serta pembuatan nota transaksi penjualan menjadi lebih mudah cepat dan efisien sehingga dapat membantu meningkatkan

keuntungan PT asia truk pratama dalam menjalankan usahanya.

Penelitian ketiga dilakukan oleh [1] dengan judul “Rancang Bangun Website E-Commerce Produk Kerajinan Bambu Untuk Pasar Ekspor” dengan Teknik memasarkan produk kerajinan bambu untuk pasar ekspor dapat menggunakan metode konvensional seperti mengikuti pameran di luar negeri atau menitipkan produk pada relasi yang memiliki pasar di luar negeri. Cara yang kedua yang lebih mudah, murah dan terjangkau untuk UKM kecil dan menengah adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan internet. Dalam Penelitian ini dilakukan perancangan dan pengembangan website e-commerce produk kerajinan untuk pasar ekspor. Penelitian ini bertujuan mendapatkan spesifikasi rancangan minimum hingga website dapat digunakan untuk memasarkan produk secara online. Hasil perncangan didapatkan bahwa website terdiri dari dua layanan secara garis besar. Yang pertama adalah halaman untuk konsumen yang berbelanja, dan yang kedua adalah halaman untuk admin dalam memanajemen website

#### METODOLOGI PENELITIAN

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melakukan observasi langsung di lapangan, wawancara, dokumentasi dan kepustakaan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan secara khusus adalah rekayasa perangkat lunak. Untuk tahapan rekayasa perangkat lunak dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengembangan *waterfall*, yang terbagi menjadi lima tahap yaitu mengidentifikasi masalah, menganalisis kebutuhan, mendesain sistem, menuliskan kode program, melakukan pengujian sistem, serta melakukan pemeliharaan sistem. Teknik pengembangan *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



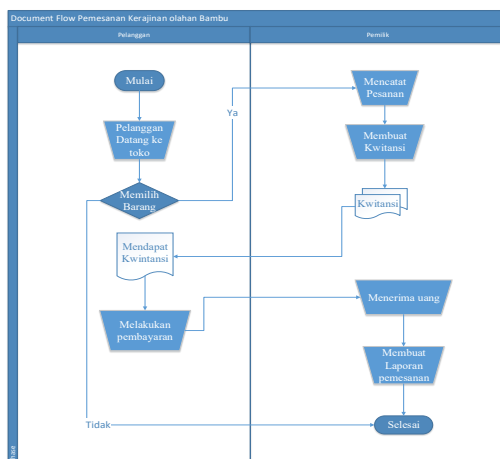
Gambar 1. Teknik Pengembangan *Waterfall*  
Dalam artikel ini kami membahas hingga tahapan pengujian sedangkan tahapan maintenance dari rekayasa perangkat lunak

dalam artikel ini belum kami bahas karena terkendala waktu dalam implemetasi di UD. Taman Lestari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Analisa Sistem Yang Berjalan

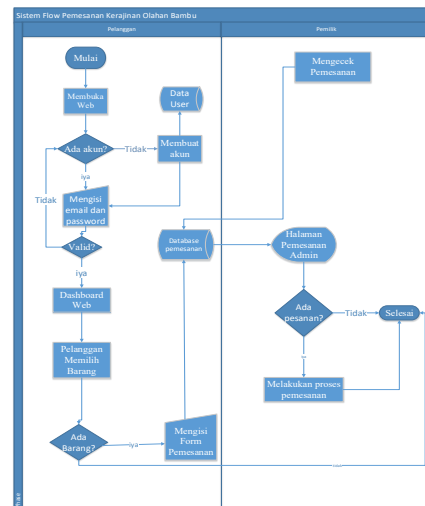
Analisa yang berjalan secara keseluruhan sangat perlu agar dapat mengetahui kelemahan dari teknologi tersebut, baik dari cara kerja sistem maupun pihak pelaksanaannya dan segala sesuatu yang terlibat dalam sistem. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada UD. Taman Lestari, dapat digambarkan mekanisme kerja yang masih berjalan dalam bentuk Dokumen *flow* pemesanan kerajinan bambu pada gambar 2 di bawah ini :



Gambar 2. Dokumen Flow Pemesanan

### B. Analisa Sistem Yang Diusulkan

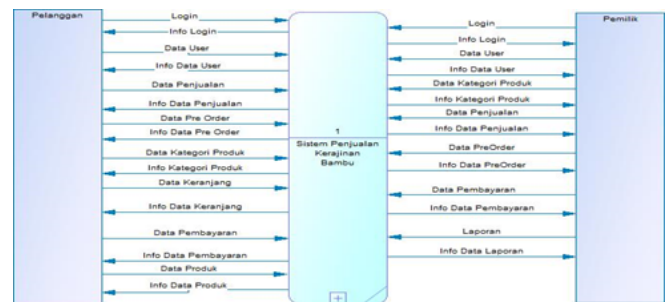
Setelah menganalisa sistem yang telah berjalan, dapat disimpulkan bahwa dari hasil analisis tersebut diperlukan adanya sistem informasi yang dapat mencegah kesalahan pendataan, dan mencegah resiko kehilangan data. Cara kerja sistem yang telah berjalan mengakibatkan dampak seperti memerlukan waktu yang cukup lama bagi kedua pihak. Disajikan gambar *System Flow* pada gambar 3 di bawah ini :



Gambar 3. System flow pemesanan

### C. Context Diagram

*Context Diagram* website penjualan kerajinan bambu pada UD. Taman Lestari, bertujuan untuk memetakan keseluruhan sistem dimana, pemilik dan pelanggan dapat mengelola sistem. *Context Diagram* dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini :

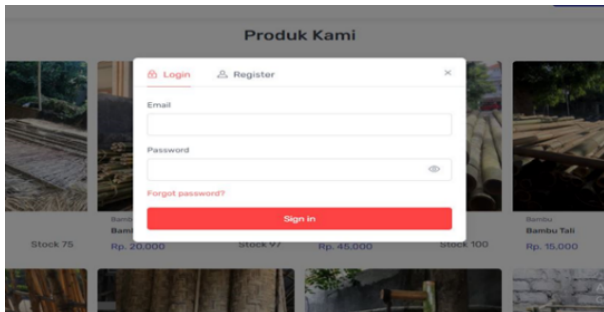


Gambar 4. Context Diagram

Tahap implementasi sistem membahas penerapan sekaligus pengujian terhadap sistem berdasarkan analisa dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan penerapan terhadap Penjualan Kerajinan Bambu Berbasis *Website* berdasarkan perancangan menjadi sebuah sistem yang dapat beroperasi sesuai apa yang diharapkan meliputi halaman *login*, *dashboard*, produk, keranjang, pesanan, *Pre- Order*, pembayaran, dan laporan.

### A. Tampilan Menu Login dan Register

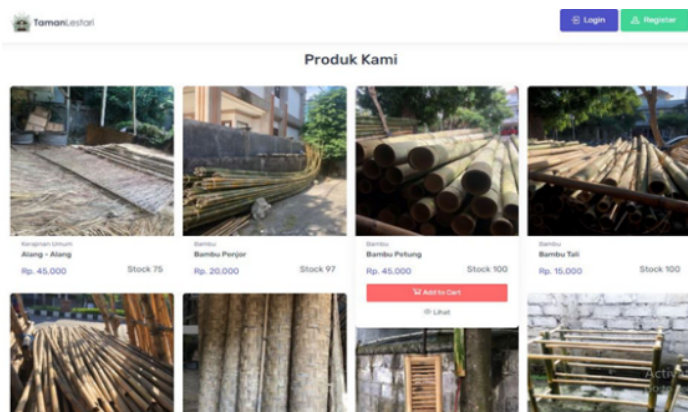
Tampilan halaman menu *login* dan *register* merupakan sebuah halaman untuk masuk sebagai pelanggan. Pada halaman ini jika pelanggan sudah memiliki akun maka pelanggan dapat *login*, apabila pelanggan belum memiliki akun maka pelanggan dapat melakukan *register* terlebih dahulu. Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 5. Menu *Login* dan Register

### B. Tampilan Menu Utama

Tampilan halaman utama merupakan tampilan yang dapat dilihat oleh semua orang yang mengakses *website* ini tanpa perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Pada halaman utama terdapat 4 menu yakni *home*, *produk*, *kategori*, *login*. Sebelum melanjutkan ke menu pemesanan dan keranjang belanja, pelanggan perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Dapat dilihat pada gambar berikut :

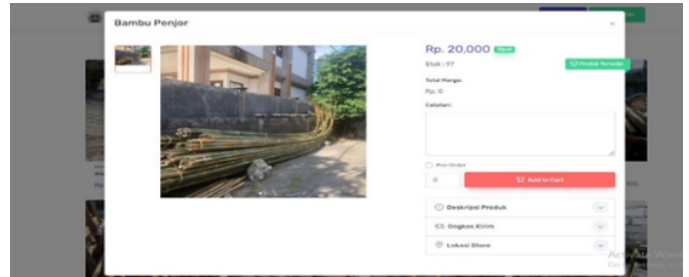


Gambar 6. Tampilan Menu Utama

### C. Tampilan Detail Produk

Tampilan halaman detail produk merupakan tampilan yang menampilkan halaman yang dapat dilihat semua orang yang mengakses *website* ini tanpa perlu melakukan *login* terlebih dahulu yang berisi tentang informasi seputar detail produk yang dijual. Jika pelanggan memesan melebihi stok

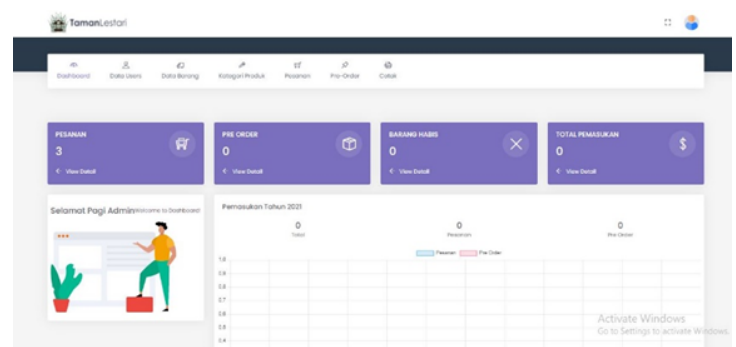
yang tersedia maka pelanggan dapat melakukan *pre - order*. Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 7. Detail Produk

### D. Tampilan Dashboard Admin

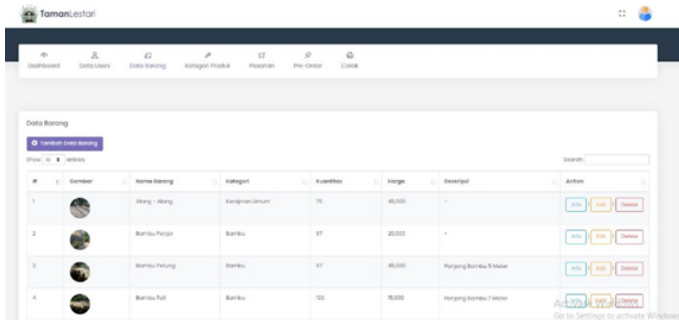
Tampilan halaman *dashboard* admin merupakan sebuah halaman yang dikelola oleh admin yang menampilkan informasi grafik transaksi pertahun, data pesanan, data *pre - order*, barang habis dan total masukkan. Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 8. Dashboard Admin

### E. Tampilan Halaman Data Barang

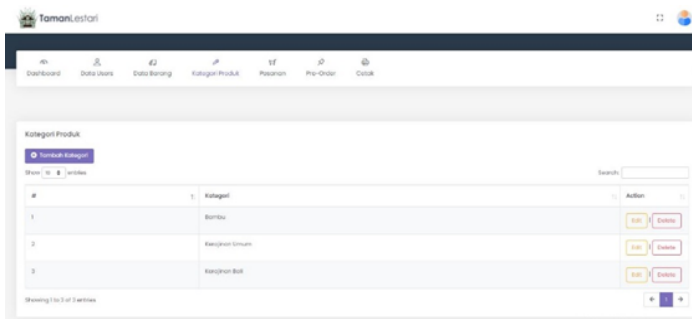
Tampilan halamana data barang merupakan sebuah halaman yang di kelola oleh admin yang menampilkan data barang yang telah diinputkan serta dapat melakukan aksi tambah data barang, ubah data barang, dan cari data barang. Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 9. Halaman Data barang

### F. Tampilan Halaman Kategori Produk

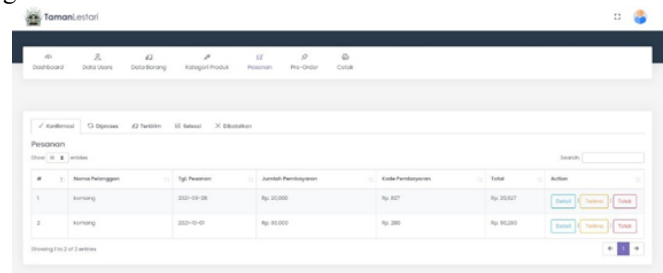
Tampilan halaman kategori produk pada merupakan sebuah halaman yang dikelola oleh admin yang digunakan untuk mengelola data kategori produk, serta dapat melakukan aksi tambah, ubah, dan cari kategori produk. Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 10. Data Pesanan

### G. Tampilan Data Pesanan

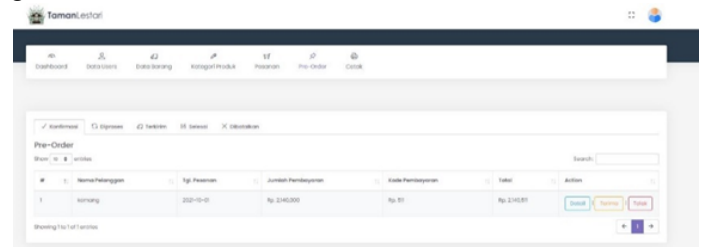
Tampilan halaman data pesanan merupakan sebuah halaman yang dikelola oleh admin yang digunakan untuk memvalidasi pembayaran pelanggan, memproses barang pelanggan dan dapat membatalkan pesanan pelanggan jika pelanggan belum melakukan pembayaran. Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 11. Data Pesanan

### H. Tampilan Data Pre-Order

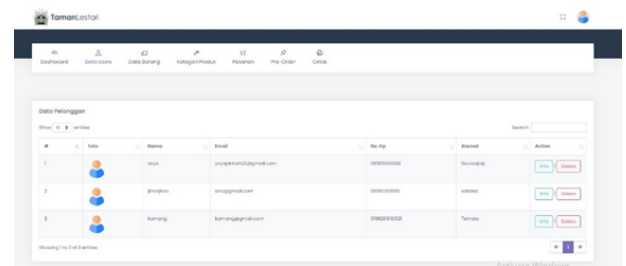
Tampilan halaman data pre – order merupakan sebuah halaman yang dikelola oleh admin yang digunakan untuk memvalidasi pembayaran pelanggan, memproses barang pelanggan dan dapat membatalkan pesanan pelanggan jika pelanggan belum melakukan pembayaran. Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 12. Data Pre - Order

### I. Tampilan Data User

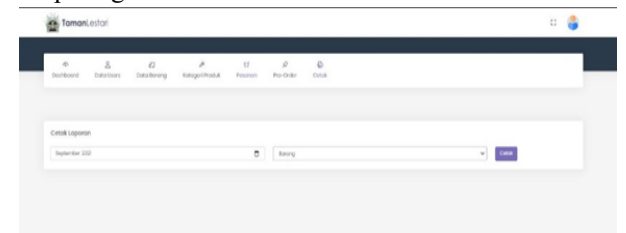
Tampilan halaman data user merupakan sebuah halaman yang dikelola oleh admin yang menampilkan informasi mengenai data user. Admin hanya bisa melihat dan mencari data user. Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 13. Data User

### J. Tampilan Data Laporan

Tampilan halaman data laporan merupakan sebuah halaman yang dikelola oleh admin yang digunakan untuk mencetak laporan transaksi dan laporan data barang. Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 14. Data Laporan

### K. Tampilan Halaman Cetak Laporan

Tampilan halaman cetak laporan merupakan sebuah halaman laporan 1 periode dari laporan transaksi dan laporan data barang. Dapat dilihat pada gambar berikut :

Laporan Data Pesanan Taman Lestari

I. Pesanan

No	Nama Pelanggan	Tanggal	Jumlah Pembayaran	Kode Pembayaran	Total
1	komang	01 Oktober 2021	Rp. 90,000	Rp. 280	Rp. 90,280
<b>Total</b>					<b>Rp. 606,280</b>

II. Pre Order

No	Nama Pelanggan	Tanggal	Jumlah Pembayaran	Kode Pembayaran	Total
1	komang	01 Oktober 2021	Rp. 2,140,000	Rp. 511	Rp. 2,140,511
<b>Total</b>					<b>Rp. 2,656,511</b>

Gambar 15. Cetak Laporan

### PENGUJIAN SISTEM

Pengujian sistem ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dirancang dapat berfungsi dengan baik. Metode pengujian yang digunakan adalah metode *blackbox testing* yang akan memeriksa jalannya sistem apakah telah sesuai atau tidak. Berikut tabel pengujian *blackbox testing* pada sistem informasi penjualan kerajinan bambu pada UD. Taman Lestari.

Tabel 1. pengujian Login dan Register

Form Uji	Skenario Pengujian	Hasil Pengujian	Keterangan
Login	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar. Menekan tombol <i>login</i> untuk masuk ke sistem	User Berhasil Login	Sesuai
	Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah. Menekan tombol <i>login</i> untuk masuk ke sistem	Sistem akan menampilkan pesan "Login Gagal"	Sesuai
Register	Semua <i>field</i> pada <i>form</i> terisi. Menekan tombol <i>register</i>	User berhasil <i>register</i>	Sesuai
	Salah satu <i>field</i> kosong	Sistem menampilkan pesan " <i>this file is required</i> "	Sesuai

Tabel 2 Pengujian Halaman Data User

Form Uji	Skenario Pengujian	Hasil Pengujian	Keterangan
Ubah Data User	Pelanggan menekan halaman <i>profile</i>	Sistem akan menampilkan halaman <i>profile</i> pelanggan	Sesuai
	Pelanggan mengubah data yang ingin diubah	Sistem akan menampilkan <i>user</i> berhasil	Sesuai
Cari	Admin	Data <i>user</i>	Sesuai

Data User	melakukan pencarian data pelanggan pada <i>search box</i>	yang dicari akan ditampilkan pada tabel data <i>user</i>	
-----------	---	--	--

Tabel 3 Halaman Data Produk

Form Uji	Skenario Pengujian	Hasil Pengujian	Keterangan
Tambah Data Produk	Menekan pilihan tombol “tambah”	Sistem akan menampilkan <i>form</i> tambah data Produk	Sesuai
	Menekan pilihan tombol “simpan” dengan mengisi data produk di <i>form</i> tambah data produk dengan lengkap	Muncul pesan “ <i>Succes</i> ” dan menampilkan ya pada tabel data produk	Sesuai
	Mengosongkan beberapa <i>field</i> pada <i>form</i> data produk	Muncul pesan “ <i>field</i> tidak boleh kosong”	Sesuai
Ubah Data Produk	Menekan pilihan tombol “ubah”	Sistem akan menampilkan <i>form</i> ubah data Produk	Sesuai
	Menekan pilihan tombol “simpan” dengan mengisi data produk telah diubah	Muncul pesan “ <i>Succes</i> ”	Sesuai
	Mengosongkan beberapa <i>field</i> pada <i>form</i> data produk	Muncul pesan “ <i>field</i> tidak boleh kosong”	Sesuai
Cari Data Produk	Melakukan pencarian pada <i>search box</i>	Data produk yang dicari akan ditampilkan pada tabel data produk	Sesuai

Tabel 4 Tabel Halaman Laporan

Form Uji	Skenario Pengujian	Hasil Pengujian	Keterangan
Laporan	Mengisi tanggal dan memilih laporan yang akan dicetak	Memunculkan hasil pencarian sesuai dengan laporan yang akan dicetak	Sesuai
	Mencetak Laporan	Berhasil mencetak laporan	Sesuai

Mengacu pada hasil pengujian *blackbox* yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibangun dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

#### BAB V KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan pada UD. Taman Lestari dengan Menggunakan analisis perancangan sistem sampai kepada tahap implementasi dan pengujian sistem. Dapat ditarik kesimpulan Pengujian sistem ini menggunakan metode *blackbox testing*. Hasil pengujian yang didapatkan bahwa fitur pada perancangan sistem ini pada UD. Taman Lestari dapat berjalan dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Wayan, S. Saraswati, N. Luh, and P. Widya, “Rancang Bangun Website E-Commerce Produk Kerajinan Bambu Untuk Pasar Ekspor,” pp. 146–161.
- [2] Krismaji, “Pengertian sistem menurut krismaji,” in *Sistem Informasi Akuntansi*, 2015.
- [3] E. Hutabarat, “Pengaruh Promosi Dalam Meningkatkan Volume Penjualan Pada Toko Buku Gramedia Sun Plaza Medan,” *J. Ilm. Methonomi*, vol. 3, no. 2, pp. 83–91, 2017.
- [4] E. Februariyanti, Henry; Zuliarso, “Rancang Bangun Sistem Perpustakaan untuk Jurnal Elektronik,” *J. Teknol. Inf. Din.*, vol. 17, p. 10, 2012.
- [5] A. Kristanto, “Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya (Edisi Revisi),” *Gava Media*, 2018.



- [6] Sukamto and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak ( Terstruktur dan Berorientasi Objek) 2015*. 2015.
- [7] U. Salamah and H. Herlawati, “Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web Pada Percetakan Rahayu Bekasi,” *PIKSEL Penelit. Ilmu Komput. Sist. Embed. Log.*, vol. 6, no. 1, pp. 61–74, 2018.
- [8] I. Ananda and E. Zuraidah, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT Asia Truk Pratama Jakarta,” *J. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 193–200, 2019.