

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TOTE BAG BERBAHAN DENIM BERBASIS WEBSITE PADA TOKO GRIF OFFICIAL STORE

Ikkal Marwan Maulana¹, Tri Rahayu²
D-III Sistem Informasi / Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Jl. RS. Fatmawati Raya, Pd. Labu, Kec. Cilandak, Kota Depok, Jawa Barat 12450
ikbalmarwan@gmail.com¹, ayu_sml@yahoo.com²

Abstrak. Sistem informasi penjualan salah satu cara untuk meningkatkan kepercayaan pelanggan dan juga menambah kualitas pelayanan dalam kegiatan jual beli melalui internet untuk kualitas informasi yang lebih baik dan lebih rinci mengenai produk. Banyak usaha penjualan terutama produk pakaian dan aksesoris menggunakan sistem informasi penjualan berbasis Website untuk mempermudah proses penjualan. Grif Official Store menjual totebag berbahan denim dengan berbagai macam pilihan model yang dapat di sesuaikan dengan keinginan pelanggan. Walaupun sudah menerapkan sistem penjualan dengan online namun belum memiliki sistem yang memadai sehingga masih kurangnya kualitas layanan yang di berikan kepada customer. Perancangan ini bertujuan untuk memudahkan Grif Official Store dalam memanajemen proses transaksi, melakukan pendataan produk, pendapatan penjualan dan efisiensi. Perancangan penelitian ini menggunakan metode SDLC (Software Development Life Cycle) dengan strategi waterfall dan menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS dan Javascript serta menggunakan MySQL sebagai database. Dengan perancangan sistem informasi penjualan ini diharapkan akan meningkatkan kepercayaan customer dan memudahkan Grif Official Store dalam melakukan proses penjualan yang lebih efektif seperti memberikan informasi lebih terkait deskripsi produk, memilih sesuai kategori produk, terdapat fitur live chat yang memudahkan interaksi antara pembeli dengan penjual, menggunakan berbagai metode pembayaran dan memudahkan admin dalam proses pendataan laporan transaksi.

Kata Kunci: Website, Sistem Informasi Penjualan, *Waterfall*

1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Perkembangan usaha online semakin cepat sejalan bersama kemajuan teknologi di sebuah negara, Seperti perkembangan perusahaan e-commerce yang begitu cepat dimana perusahaan konvensional mulai beralih ke penjualan online dan mulai berkompetisi untuk mendapatkan keuntungan semaksimal mungkin. Seiring dengan ketatnya persaingan, Perusahaan diharuskan lebih kreatif dalam menjalankan strategi promosi dalam penjualan produknya. Banyak juga perusahaan ataupun penjual terhambat dalam memasarkan produk penjualannya karena tidak ada keinginan kuat dan keberanian untuk beralih dari penjualan konvensional ke penjualan online yang dimana mayoritasnya sudah menggunakan penjualan berbasis website. Jika tidak mampu beradaptasi akan mengakibatkan menurunnya kepercayaan pelanggan terhadap perusahaan. Perusahaan harus menyadari bahwa teknologi internet sangat berperan penting dalam berjalannya sebuah usaha karena dapat memberikan kemudahan bagi pengusaha maupun customer.

Media sosial sebagai jembatan penghubung utama sarana promosi dalam penjualan online, Media sosial juga berhasil menjadi daya tarik guna meningkatkan keinginan customer untuk beralih pada sistem penjualan online. Sehingga, banyak usaha berjalan tanpa adanya toko fisik yang tentunya dapat mengurangi anggaran biaya. Bisnis penjualan online tersebut semakin berkembang terutama di Indonesia dan salah satunya produk fashion seperti berbagai macam produk tas.

Melihat banyak permintaan dipasar khusus nya dikalangan mahasiswa yang sedang trend menggunakan tas totebag, Grif Official Store hadir sebagai salah satu brand khusus menjual totebag berbahan Denim dengan Desain yang memiliki nilai yang terkandung di setiap produknya, Suatu usaha kecil rumahan yang berlokasi di Cibodas, Kabupaten Sukabumi. Grif Official Store berdiri sejak Maret 2021. Tetapi untuk proses penjualan pada Grif Official Store masih menggunakan platform Instagram sebagai media penjualan dan untuk laporan penjualan masih manual sering kali kehilangan data transaksi, proses penjualan yang berjalan menggunakan media instagram kurang profesional pada Grif Official Store. Masih terdapat proses penjualan yang tidak efisien seperti

proses transaksi yang dilakukan masih manual, pencatatan data transaksi masih ditulis di kertas, informasi tentang stok barang yang tidak akurat dan layanan metode pembayaran yang sedikit.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka akan dibuat solusi berupa website penjualan online pada Grif Official Store yang diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap perusahaan, memberikan kemudahan terhadap admin dan pelanggan agar transaksi penjualan lebih efisien. Perancangan dan penelitian menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan *waterfall* dimana proses pembuatan secara terstruktur dan berurutan mulai dari analisa, desain, *coding & testing*, implementasi, dan *maintenance*.

1.2 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan di atas didapatkan tujuan penelitian yaitu melakukan perancangan sistem informasi penjualan berbasis website dengan metode *waterfall*, meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap brand, memudahkan dalam manajemen pemesanan sehingga tidak terjadi kesalahan pendataan, mempermudah proses transaksi penjualan, proses perhitungan pendapatan, pendataan harga barang, dan persediaan barang guna meningkatkan pendapatan penjualan Grif Official Store.

2 Landasan Teori

2.1 Sistem Informasi

Kombinasi yang terorganisir dari orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi dan sumber daya data disebut juga dengan sistem informasi (Anggraeni & Irviani, 2017). Dalam sebuah perusahaan pun sistem informasi didefinisikan dengan sebuah sistem yang memberikan berbagai macam informasi yang diperlukan dalam menyimpan, mengolah, dan mengelola data pada suatu perusahaan. Secara umum sistem informasi sendiri mencakup input, pemrosesan, output, serta kontrol seperti mengubah data mentah menjadi suatu informasi yang dapat diolah dan bermanfaat bagi suatu perusahaan.

2.2 Sistem Informasi Penjualan

Aliet Septiana (2017) menerangkan “sistem informasi Penjualan adalah sistem informasi yang mengorganisasikan rangkaian proses yang dirancang untuk menganalisa dan mendapatkan suatu data informasi yang berguna untuk pengambilan suatu keputusan”.

2.3 Website

Menurut (Rohi Abdullah, 2016:1) Website adalah kumpulan halaman yang mencakup beberapa laman yang berisikan informasi berbentuk data digital, yaitu dalam bentuk teks, video, gambar, audio dan juga animasi dengan melalui jaringan internet.

2.4 HTML

Menurut Rintho (2018), HTML (Hypertext Markup Language) merupakan salah satu bahasa dasar perancangan web karena jika sebuah web hanya menggunakan HTML maka web tersebut akan terasa hambar. Pada umumnya, penggunaan HTML akan didukung dengan bahasa pemrograman lain seperti JavaScript, PHP, dan sebagainya.

2.5 PHP

Sebuah bahasa pemrograman *server-side scripting* yang bersifat *open source*. Sebagai sebuah *scripting language*, PHP menjalankan instruksi pemrograman saat proses *runtime*. Hasil dari instruksi tentu akan berbeda tergantung data yang diproses. Selain itu, PHP juga merupakan bahasa pemrograman yang bersifat *open source*. Pengguna bebas memodifikasi dan mengembangkan sesuai dengan kebutuhan mereka..

2.6 CSS

Menurut Rintho (2018), CSS atau Cascading Style Sheets merupakan bahasa digunakan untuk menjelaskan proses suatu bahasa markup dapat ditampilkan pada suatu media, CSS juga merupakan sekumpulan kode yang dipakai untuk merancang halaman website agar terlihat lebih menarik. Dengan menggunakan CSS programmer dapat mengganti desain dari warna, gambar, teks dan background.

2.7 Bootstrap

Menurut Abdulloh (2016), Bootstrap adalah salah satu kerangka kerja dalam CSS yang banyak digunakan di kalangan programmer dalam membuat suatu website. Dengan adanya bootstrap, membuat suatu website menjadi lebih mudah di karenakan beberapa codingan sudah tersedia dalam bootstrap.

2.8 Javascript

Menurut Kutiyahningsih dan Anamisa (dalam Sujana dan Darmansyah, 2018) Javascript merupakan bahasa yang terbentuk dari rangkaian skrip pada HTML. Bahasa pemrograman yang digunakan memiliki kemampuan lebih terhadap perintah yang diberikan user terhadap bahasa HTML.

2.9 MySQL

MySQL merupakan suatu sistem open source yang dimanfaatkan untuk mengatur kumpulan struktur database baik pada proses pembuatan ataupun pada proses pengelolaan database (Rusli, 2019). Berdasarkan pendefinisian tersebut dapat diketahui bahwa MySQL merupakan salah satu perangkat lunak pendukung database management system yang bersifat terbuka.

2.10 XAMPP

Dudung (dalam Kusbianto, Hamdana, & Fahreza, 2018) menjelaskan bahwa “XAMPP merupakan perangkat lunak yang mengolah data MySQL dan menjalankan website berbasis PHP dan memiliki peran sebagai server pada komputer lokal.

2.11 E-commerce

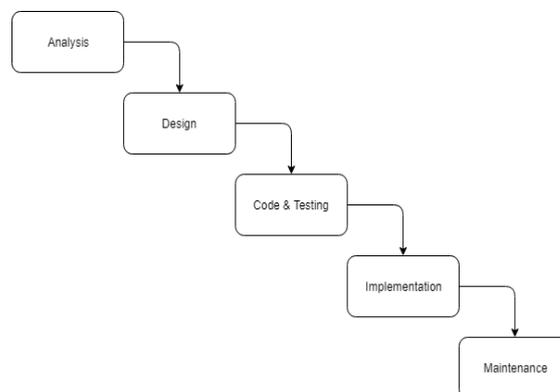
Himawan, dkk (dalam Listianto, Fauzi, Irviani, & Kasmi, 2017) menjelaskan “e-commerce merupakan pengembangan dari teknologi internet pada sector bisnis yang berhubungan pada proses jual beli, transaksi serta pemasaran barang atau jasa melalui sistem jaringan komputer.”

2.12 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language merupakan suatu tolak ukur utama bagi pemodelan dokumentasi object-oriented untuk sistem perangkat lunak (Nordeen, 2020). Berdasarkan pendefinisian diatas, Unified Modeling Language digunakan untuk pemodelan secara visual dan pendokumentasian perangkat lunak.

2.13 Waterfall

Metode waterfall peneliti pilih sebagai dasar dalam perancangan sistem informasi untuk penyusunan tugas akhir ini. Menurut (Rosa dan Shalahuddin 2018:28) Model waterfall menyediakan pendekatan runtutan hidup software secara berurutan dan mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian serta tahapan pendukung. Tahapan dalam metode waterfall diantaranya sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Waterfall (Rosa dan Shalahuddin,2018)

2.14 PIECES

Menurut Indrawati, dkk. (2019), PIECES merupakan salah satu pembelajaran inisiatif pengembangan yang mempunyai suatu pendekatan untuk mengetahui dan mengembangkan perawatan bagi individu sesuai dengan kebutuhan fisik, kognitif, dan perilaku.

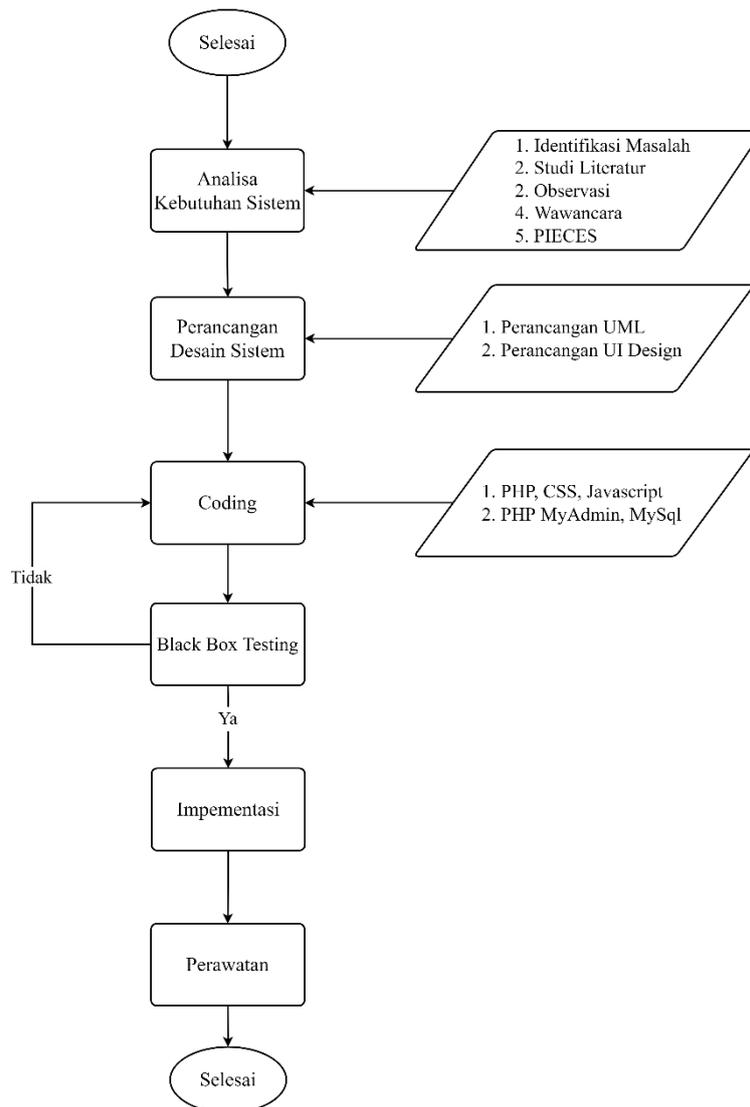
2.15 Blackbox Testing

Menurut Hidayat dan Muttaqin (2018) “Black box testing adalah sistem yang memiliki fokus pengujian terhadap spesifikasi fungsi program pada perangkat lunak dan mampu mengidentifikasi kondisi data yang diterima oleh program.”

3 Metodologi Penelitian

3.1 Alur Penelitian

Dalam proses penelitian tentunya diperlukan tahapan merancang kegiatan. Berikut ini merupakan alur flowchart penelitian :



Gambar 2. Flowchart Alur Penelitian

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Analisa Kebutuhan

1. Identifikasi Masalah

Kegiatan awal melakukan perumusan permasalahan sebagai tolak ukur terhadap website yang akan dibuat. Seperti menentukan fitur yang dibutuhkan untuk sistem penjualan pada toko Grif Official Store.

2. Studi Literatur

Studi literatur yaitu pengumpulan data dan informasi dari jurnal, skripsi, atau buku yang sesuai dengan penelitian sebagai referensi guna memudahkan penulisan.

3. Observasi

Aktivitas selanjutnya, penulis melakukan observasi dengan mengadakan wawancara dengan owner toko Grif Official Store. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan dari sistem yang akan dibuat juga dapat mengetahui masalah pada sistem berjalan pada toko.

4. Analisis sistem

Penulis melakukan analisa data yang berhubungan dengan sistem yang sedang berjalan menggunakan metode PIECES.

3.2.2 Perancangan UML

Dalam kegiatan selanjutnya menentukan alur sistem yang akan dirancang. penulis menggunakan UML yang berisikan usecase, activity, sequence diagram, dan class diagram.

3.2.3 Perancangan User Interface Design

Selanjutnya pada tahapan ini akan membuat desain tampilan user interface menggunakan tools Figma menyesuaikan dengan fitur website sesuai permintaan owner.

3.2.4 Coding

Tahapan pembuatan code atau membuat rangkaian code agar dimengerti komputer. Programmer merancang tampilan website memakai bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS & javascript. Serta memakai database MySQL guna manajemen data.

3.2.5 Pengujian Sistem

Pada tahap pengujian sistem dilakukan kepada pengguna/klien yang nantinya akan menggunakan sistem. Tujuannya supaya hasil yang dibuat sudah sesuai dengan apa yang direncanakan atau harus dilakukan perbaikan.

3.2.6 Implementasi

Pada tahap ini setelah semua sesuai dengan yang direncanakan juga sistem sudah berjalan dengan baik maka dilakukan implementasi yaitu melakukan proses kegiatan penjualan menggunakan sistem.

3.2.7 Perawatan

Langkah terakhir pada metode waterfall yaitu pemeliharaan, setelah program digunakan oleh pengguna tidak menutup kemungkinan akan terjadi error yang tidak terdeteksi. Pada tahap ini dapat dilakukan pemeliharaan untuk memperbaiki kesalahan sistem sesuai dengan analisis kebutuhan yang ada.

4 Pembahasan

4.2 Analisis Sistem Berjalan

4.2.1 Prosedur Sistem Berjalan

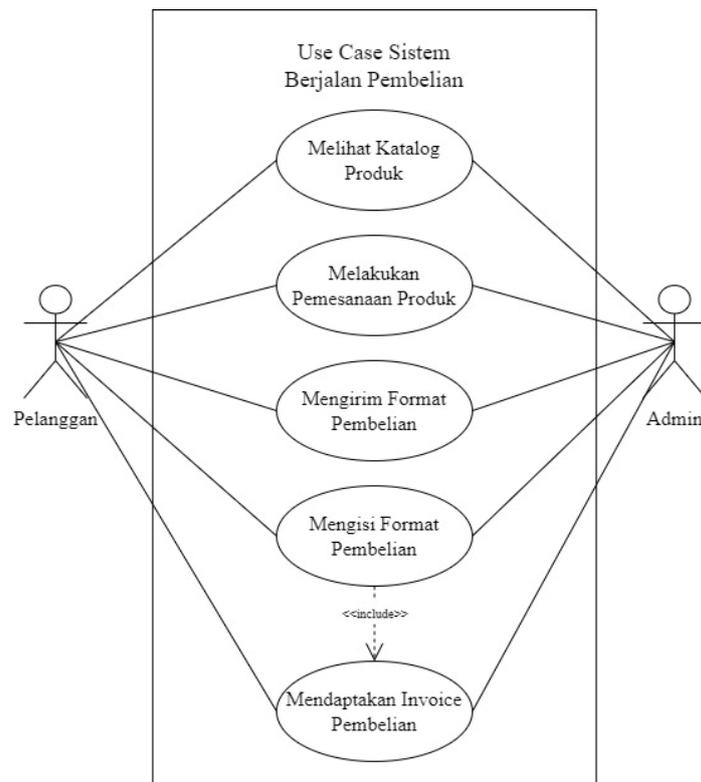
Berikut ialah susunan prosedur yang dilakukan dalam proses pembelian produk, pembayaran, pengiriman produk pada Grif Official Store :

a. Proses Pembelian

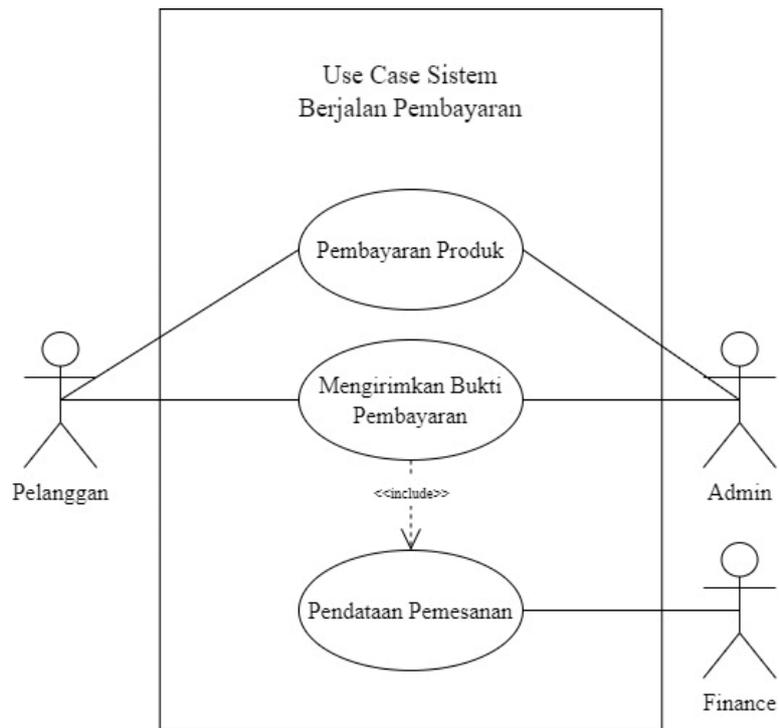
1. Customer melihat produk dalam akun media sosial Instagram Grif Official Store.
2. Pelanggan melakukan pemesanan melalui direct message yang disediakan Instagram atau melakukan pemesanan melalui nomor whatsapp yang telah dicantumkan dalam akun Instagram.
3. Admin mengirimkan format untuk mendapatkan data produk yang ingin di pesan oleh pelanggan serta data pelanggan seperti nama customer, alamat pengiriman, nomer telepon, model produk dan jumlah produk yang dipesan.
4. Pelanggan mengisi format yang sudah ditetapkan yaitu nama pelanggan, alamat pengiriman, nomer telepon, model produk dan jumlah produk yang dipesan.
5. Bagian admin memberikan jumlah harga pembelian serta memberikan nomor rekening kepada customer.

- b. Proses pembayaran
 1. Pelanggan melakukan pembayaran kepada rekening yang telah diberikan.
 2. Pelanggan mengirimkan bukti pembayaran.
 3. Bagian keuangan melakukan pendataan terhadap pemesanan.
- c. Proses pengiriman
 1. Admin melakukan pengemasan produk yang akan dikirim.
 2. Penjual mengirimkan barang kepada jasa ekspedisi pengiriman.
 3. Admin memberikan informasi terkait resi penjualan kepada pelanggan.

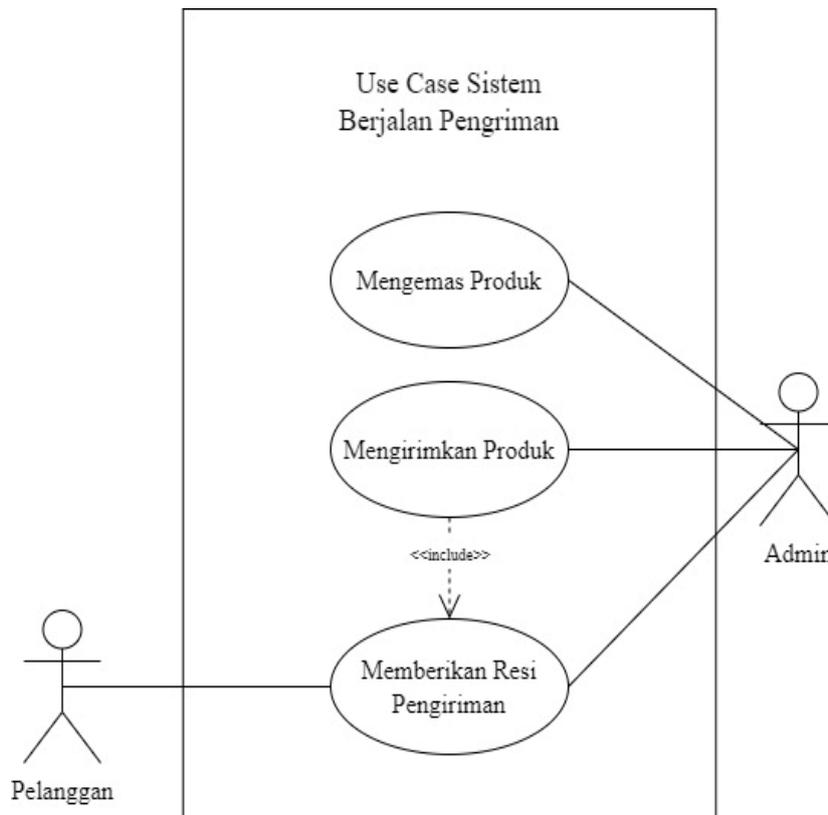
4.2.2 Use Case Diagram Sistem Berjalan



Gambar 3. Use Case Sistem Berjalan Pembelian



Gambar 4. Use Case Sistem Berjalan Pembayaran



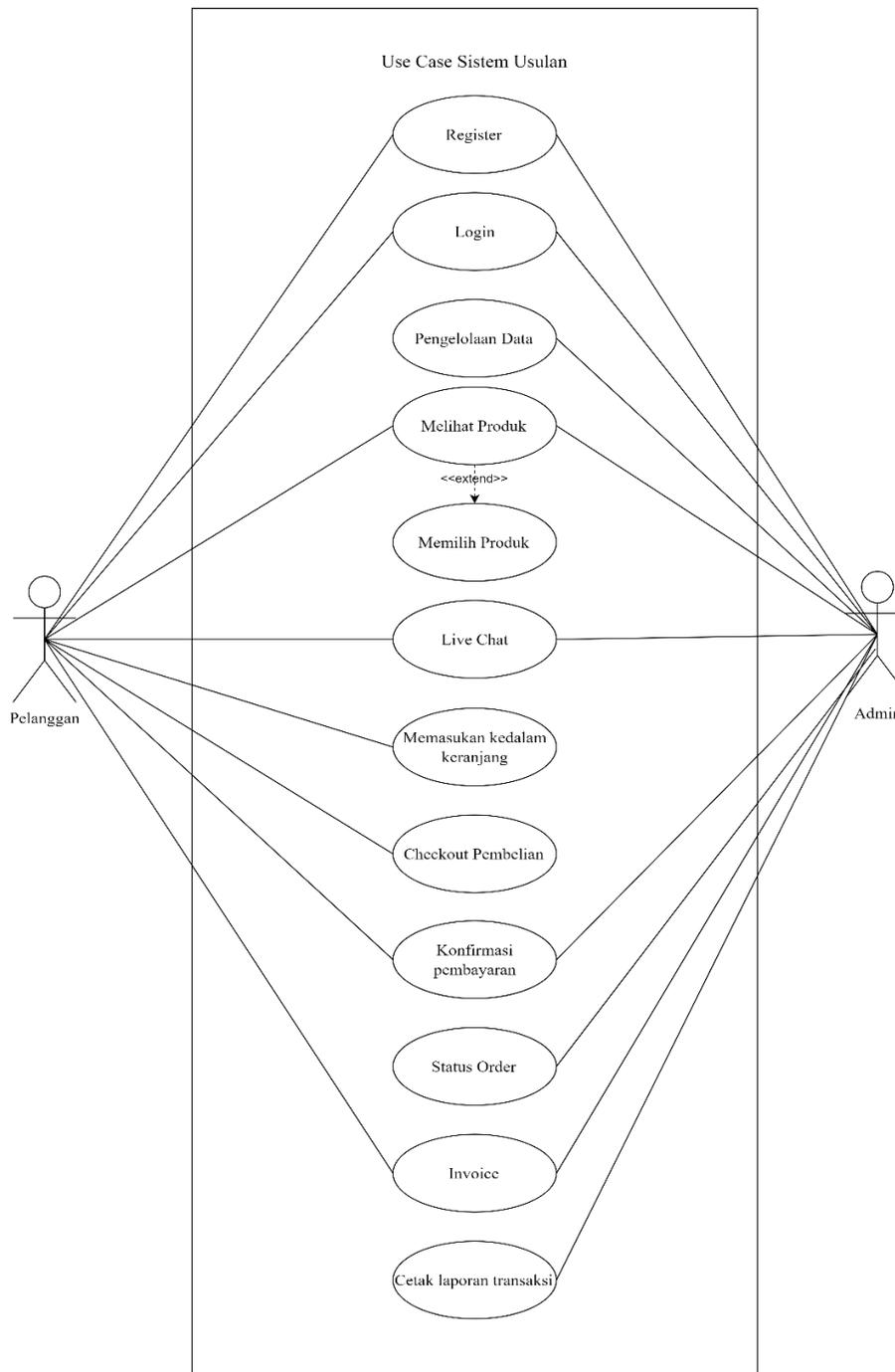
Gambar 5. Use Case Sistem Berjalan Pengiriman

4.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Sebelum melakukan perancangan sistem terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuhan sistem. Analisis kebutuhan ialah melakukan proses pencarian kebutuhan sistem usulan yang akan dirancang dimana sistem yang diusulkan

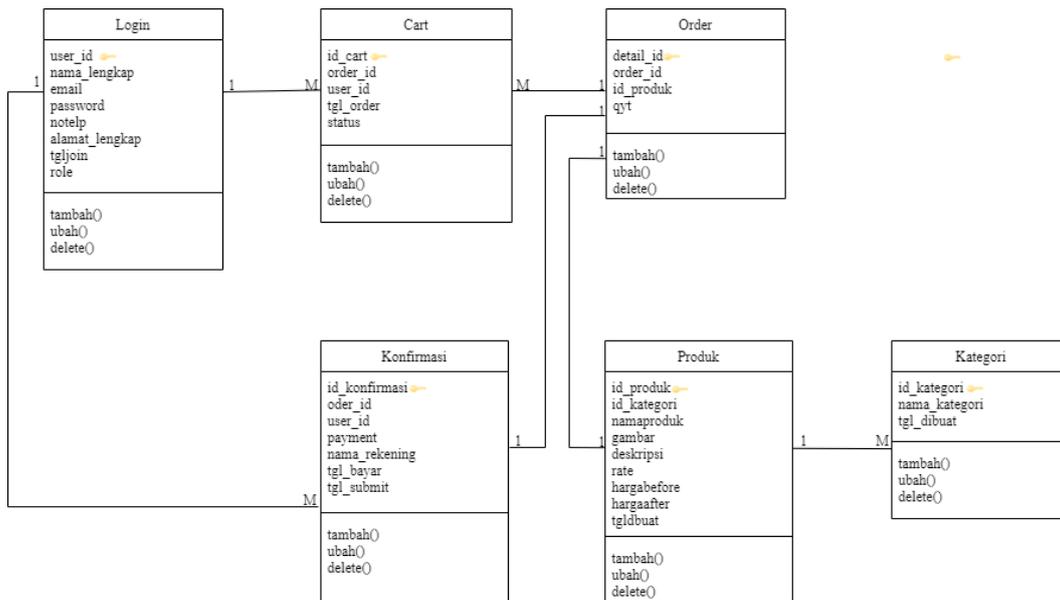
tepat pada sasaran. kegiatan ini dilakukan untuk mengatasi kesalahan pada sistem yang dirancang sesuai kebutuhan user.

4.3.1 Use Case Diagram Sistem Usulan



Gambar 6. Use Case Diagram Sistem Usulan

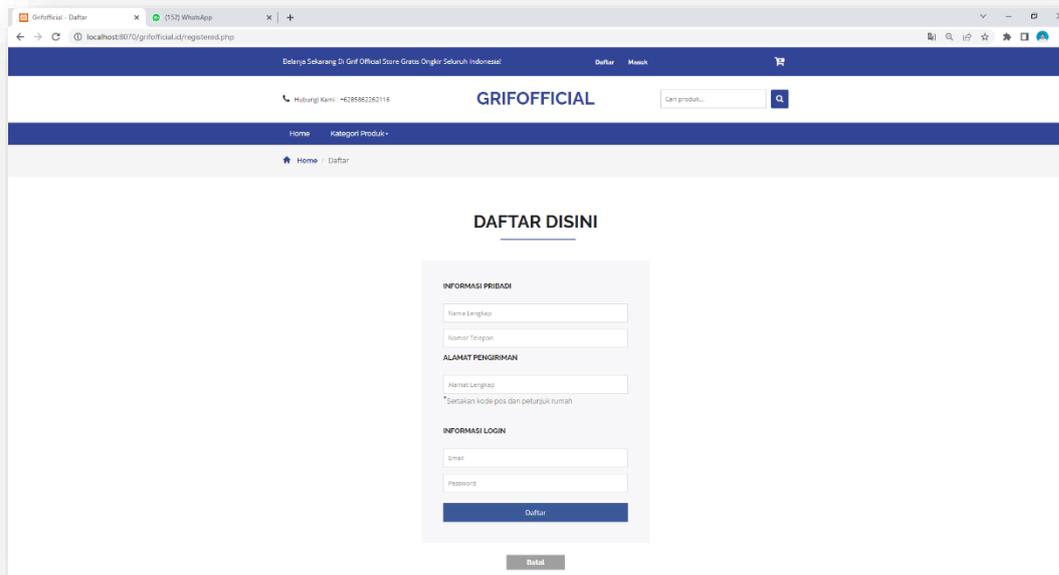
4.3.2 Class Diagram Sistem Usulan



Gambar 7. Class Diagram Sistem Usulan

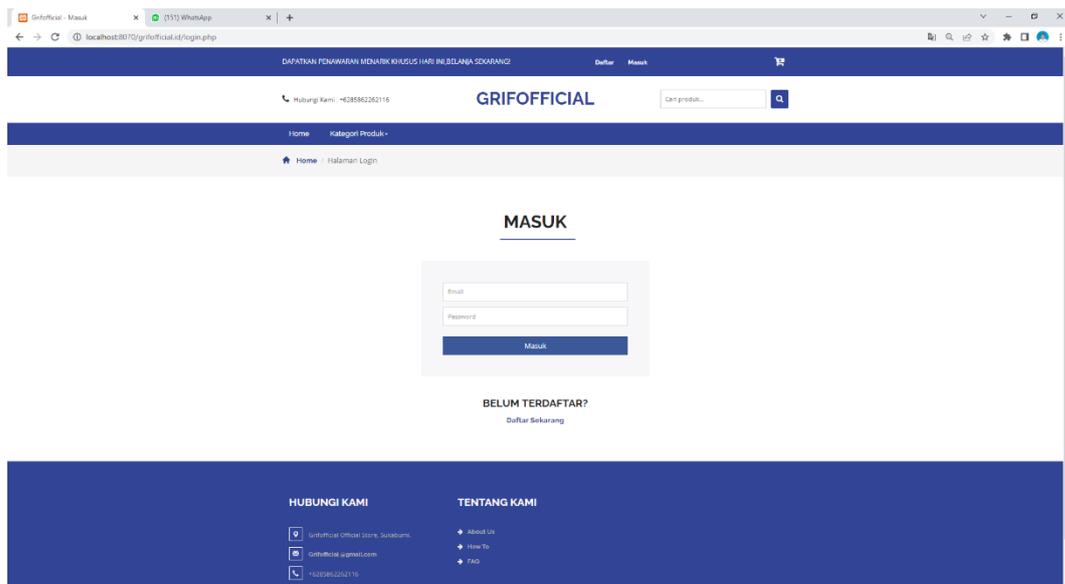
4.4 Implementasi User Interface Desain

4.4.1 Halaman Daftar



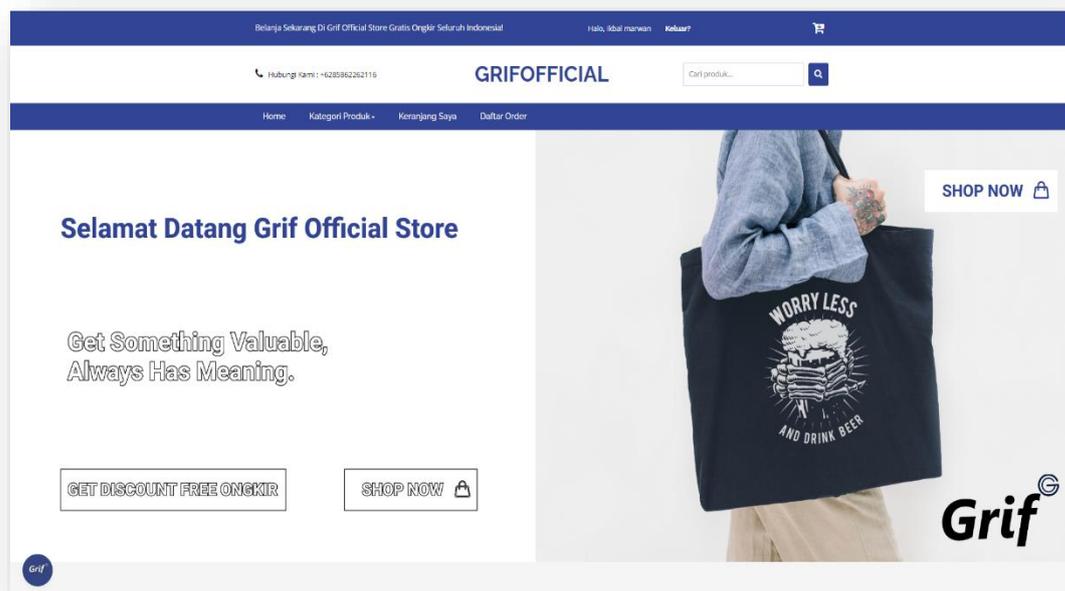
Gambar 8. Halaman Daftar

4.4.2 Halaman Masuk

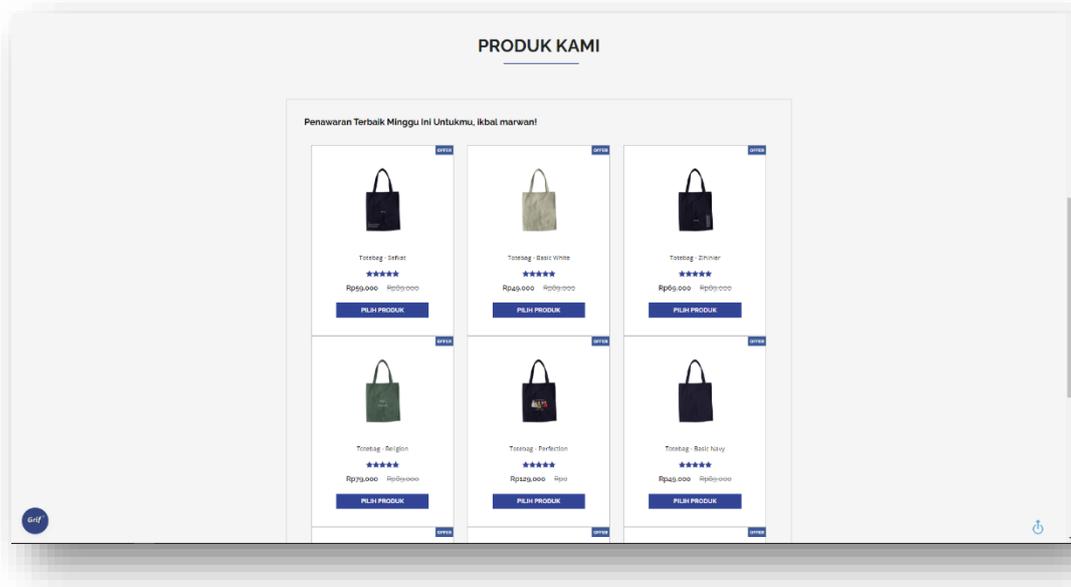


Gambar 9. Halaman Masuk

4.4.3 Halaman Home

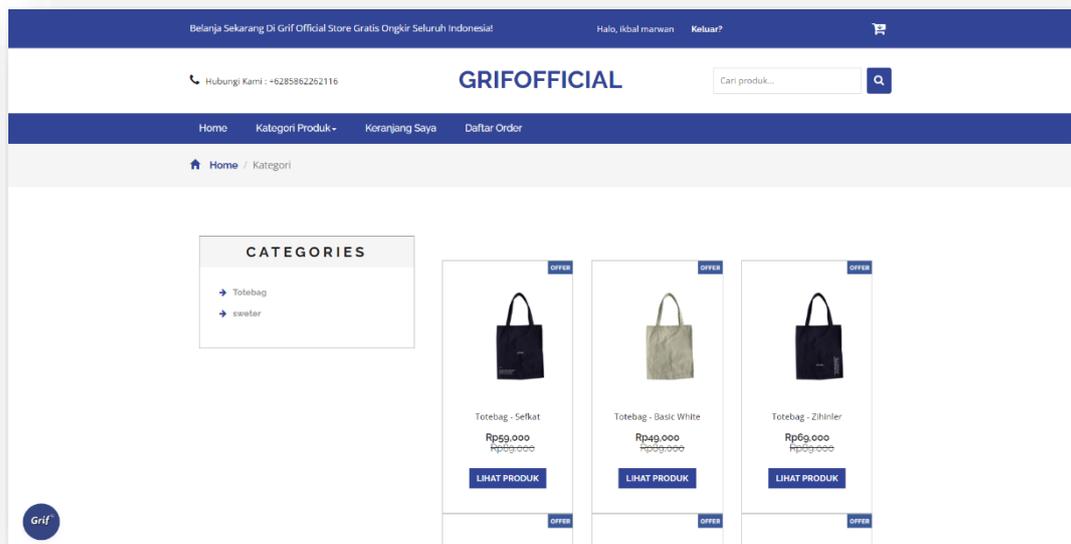


Gambar 10. Halaman Home



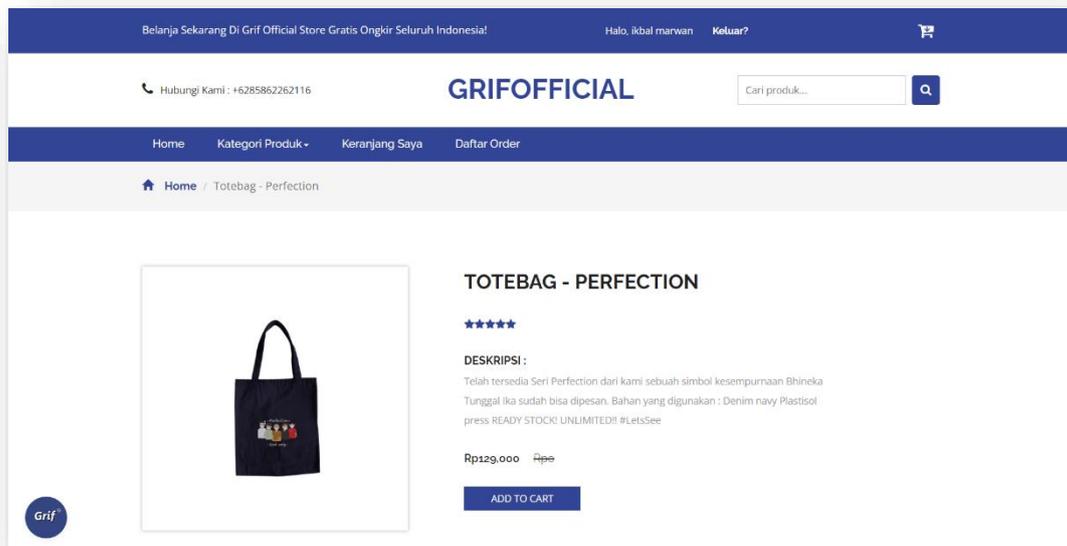
Gambar 11. Halaman Home

4.4.4 Halaman Kategori



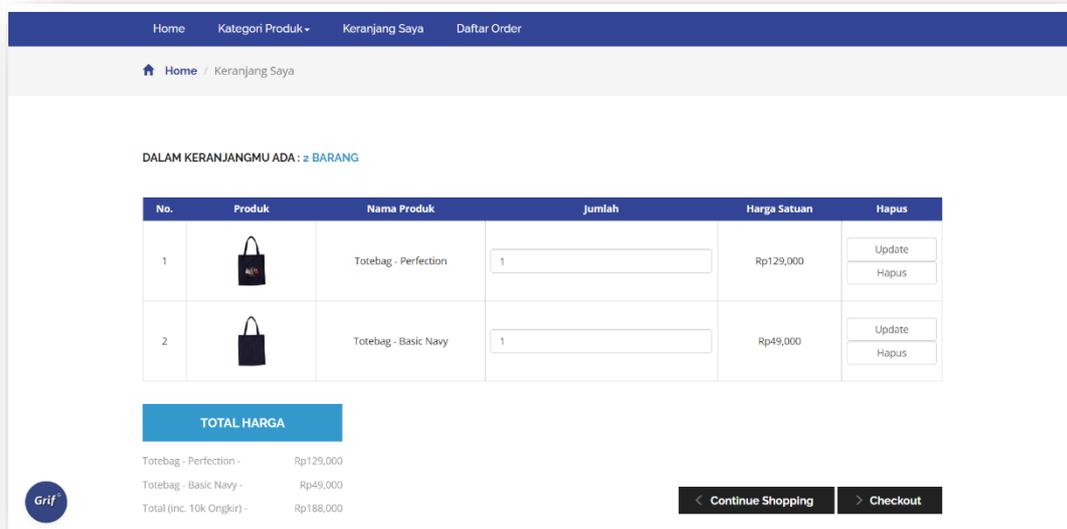
Gambar 12. Halaman Kategori

4.4.5 Halaman Detail Produk



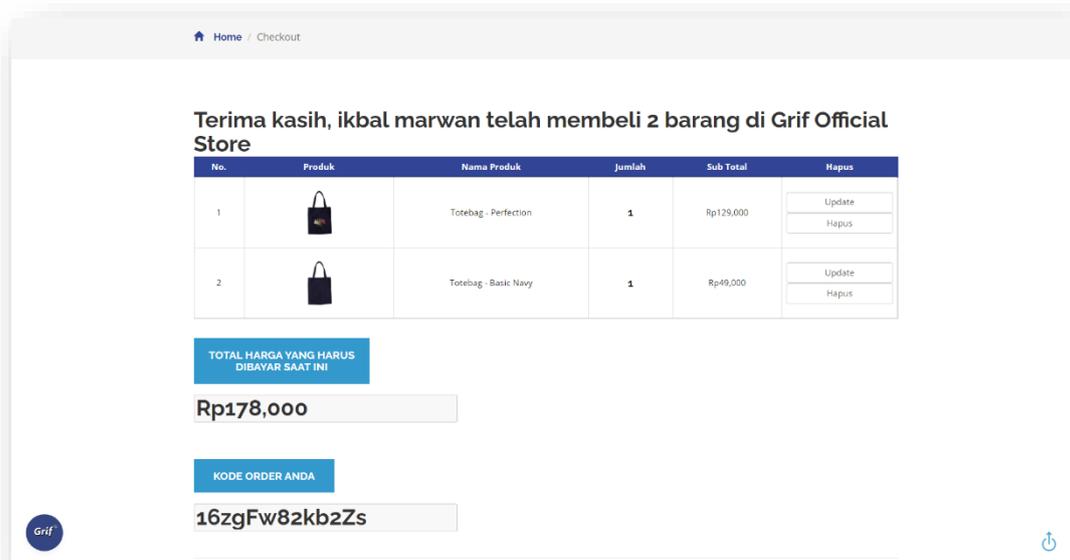
Gambar 13. Halaman Detail Produk

4.4.6 Halaman Keranjang



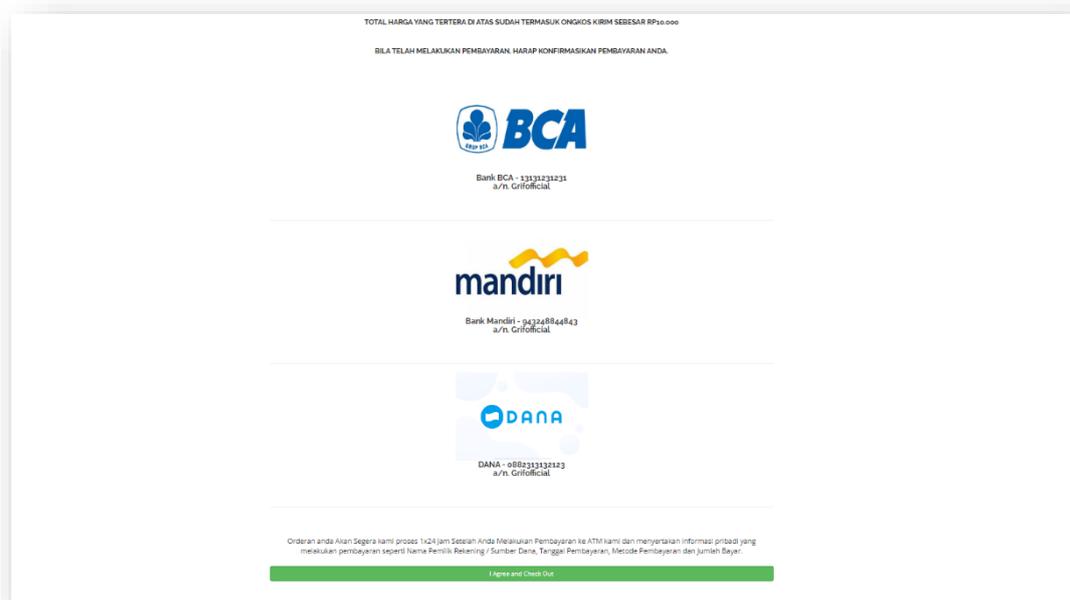
Gambar 14. Halaman Keranjang

4.4.7 Halaman Checkout



Gambar 15. Halaman Checkout

4.4.7 Halaman Pembayaran



Gambar 16. Halaman Pembayaran

4.4.8 Halaman Daftar Order

Home / Daftar Order

KAMU MEMILIKI 8 TRANSAKSI

No.	Kode Order	Tanggal Order	Total	Status
1	16zgFw8zkbzZs	2022-06-13 10:12:01	Rp188,000	Konfirmasi Pembayaran
2	16uyaqAPuQFzE	2022-06-02 16:12:08	Rp69,000	Pesanan Dikirim
3	16Pxl/dtz.vkqY	2022-05-21 23:13:54	Rp246,000	Konfirmasi Diproses
4	16kMaD4nvKMI	2022-05-10 22:41:49	Rp69,000	Konfirmasi Pembayaran
5	16gDV3fRgoxOM	2022-05-07 21:47:13	Rp69,000	Konfirmasi Pembayaran
6	16O8galAr/cja	2022-04-21 22:15:35	Rp69,000	Konfirmasi Pembayaran

Gambar 17. Halaman Daftar Order

4.4.9 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Home / Konfirmasi

KONFIRMASI

Kode Order
16zgFw8zkbzZs

INFORMASI PEMBAYARAN
16bal marwan

REKENING TUJUAN
Bank BCA | 13131231231

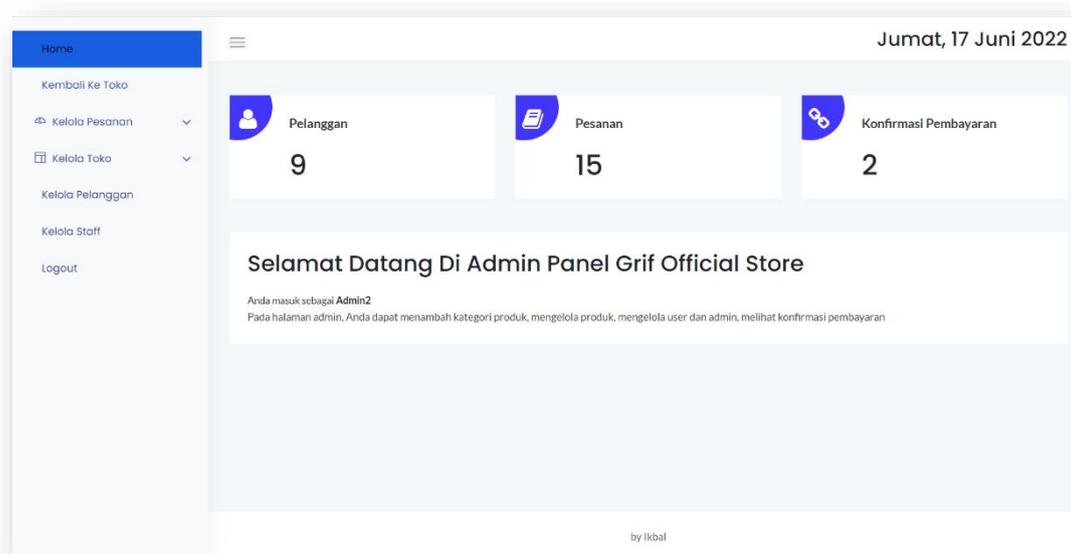
TANGGAL BAYAR
05/2022

Kirim

Batal

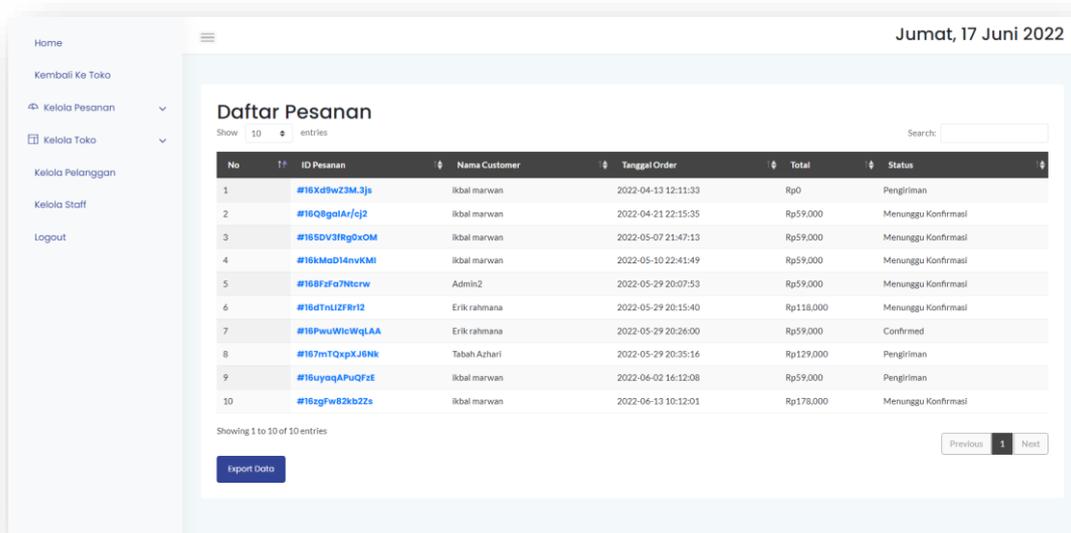
Gambar 18. Halaman Konfirmasi Pembayaran

4.4.10 Halaman Home Admin Panel

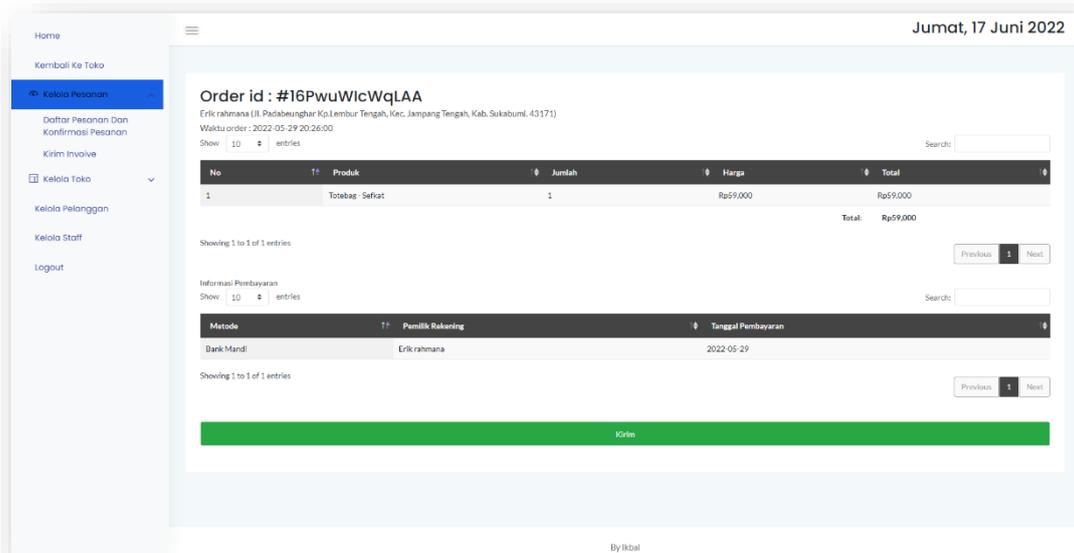


Gambar 19. Halaman Admin Panel

4.4.11 Halaman Daftar Pesanan

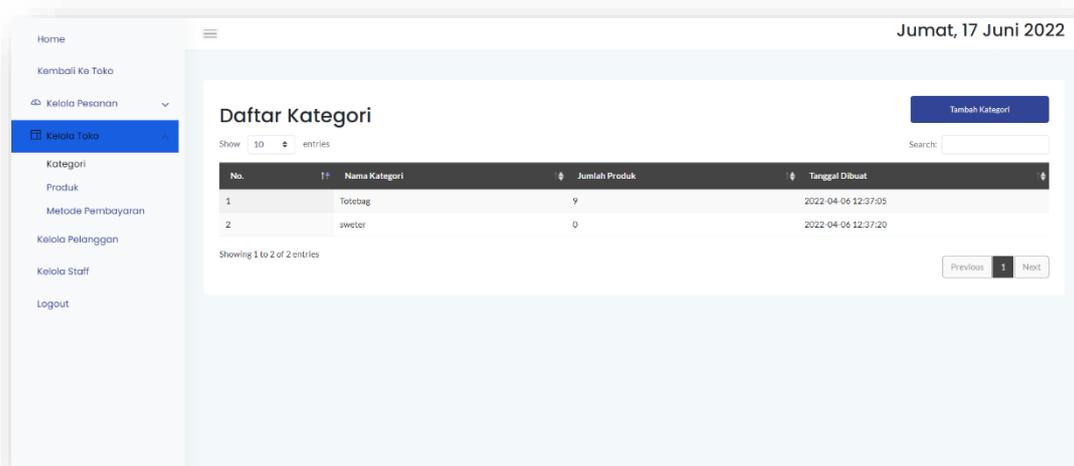


Gambar 20. Halaman Daftar Pesanan



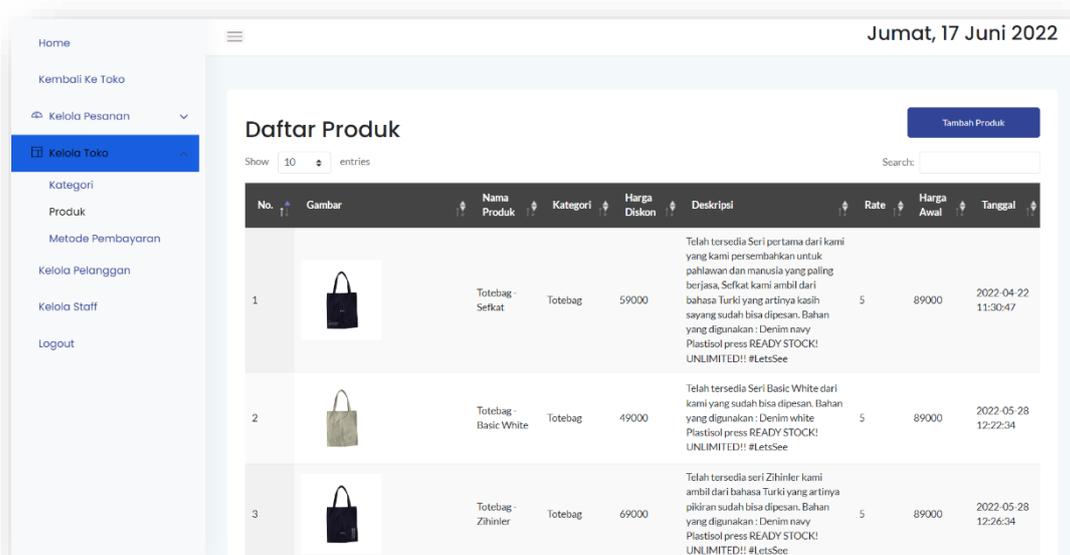
Gambar 21. Halaman Daftar Pesanan

4.4.12 Halaman Daftar Kategori



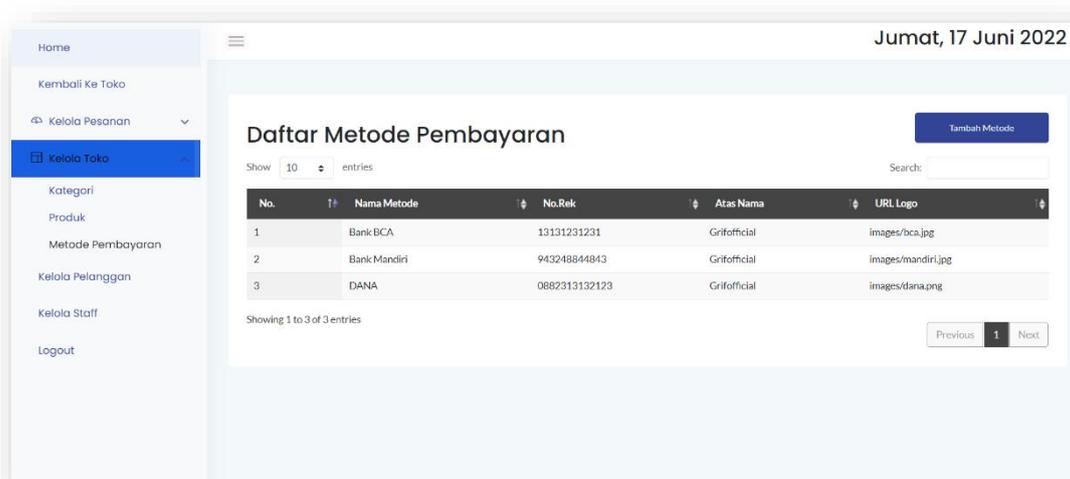
Gambar 22. Halaman Daftar Kategori

4.4.13 Halaman Daftar Produk



Gambar 22. Halaman Daftar Produk

4.4.14 Halaman Metode Pembayaran



Gambar 23. Halaman Metode Pembayaran

4.4.15 Halaman Daftar Pelanggan

Home Jumat, 17 Juni 2022

Kembali Ke Toko

Kelola Pesanan

Kelola Toko

Kelola Pelanggan

Kelola Staff

Logout

Daftar Pelanggan

Show 10 entries Search:

No	Nama Pelanggan	No. Telepon	Alamat	Email
1	Guest	01234567890	Indonesia	guest
2	viki	08882231	pamulang	viki@gmail.com
3	anton	088822312	bekasi	anton@gmail.com
4	dafa	082776111	jakarta	dafa@gmail.com
5	naruto uzumaki	08775621	sukabumi	naruto@gmail.com
6	ikbal marwan	08783566632	bekasi panas	ikbal@gmail.com
7	Erik rahmana	087756234222	Jl. Padabeunghar Kp.Lembur Tengah, Kec. Jampang Tengah, Kab. Sukabumi. 43171	erik2001@gmail.com
8	Tabah Azhari	08922345662	Jl. Cibodas Kec. Cikembar Kab. Sukabumi 43221. depan PL.Glostar	Tabahazhari@gmail.com
9	Tabah Azhari	08922345662	Jl. Padabeunghar Kp.Lembur Tengah, Kec. Jampang Tengah, Kab. Sukabumi. 43171	Tabahazhari11@gmail.com

Showing 1 to 9 of 9 entries Previous 1 Next

Gambar 24. Halaman Daftar Pelanggan

4.4.7 Halaman Daftar Staff

Home Jumat, 17 Juni 2022

Kembali Ke Toko

Kelola Pesanan

Kelola Toko

Kelola Pelanggan

Kelola Staff

Logout

Daftar Staff

Show 10 entries Search:

No.	Nama	Jabatan	Telepon	Alamat
1	Admin	admin	01234567890	Indonesia
2	Admin2	admin2	0877534221	sukabumi

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous 1 Next

Gambar 24. Halaman Daftar Staff

5 Kesimpulan

Berdasarkan analisis sistem berjalan, perancangan sistem usulan, dan hasil pembahasan pada sistem Grif Official Store, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Sistem dari Grif Official Store masih dilakukan secara manual melalui media Instagram dan Whatsapp yang dimana dapat membuat kurangnya kepercayaan customer dan belum maksimal dalam pelayanan kepada terhadap pelanggan ketika membalas pesan serta pemberian informasi detail produk dan pendataan yang dilakukan Grif Official Store masih dilakukan secara manual menggunakan kertas sehingga sangat tidak efisien dan mudah hilang.

Sistem informasi penjualan Grif Official Store dirancang dengan memakai bahasa pemrograman HTML dan PHP serta MySQL sebagai database.

Berdasarkan pembahasan “Sistem dalam informasi penjualan Grif Official Store” sistem yang dirancang ini bisa beroperasi dengan efektif ketika memberikan informasi lebih terkait deskripsi produk, memilih sesuai kategori produk, terdapat fitur live chat yang memudahkan interaksi antara pembeli dan penjual dan memberikan kemudahan dalam melakukan proses pembayaran karena menggunakan berbagai metode pembayaran.

Referensi

- [1] A. S., Rosa Dan Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.
- [2] Abdullah, Rohi. 2016. *Easy & Simple Web Programming* Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo.
- [3] Anggraeni, E. Y., & Irviani, R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- [4] Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknik Informatika UNIS* Vol. 6 No.1.
- [5] Indrawati, dkk. 2019. Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Pieces Framework. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 11(2), 118 – 128.
- [6] Kusbianto, D., Hamdana, E. N., & Fahreza, D. D. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Prioritas Calon Penerima Program Indonesia Pintar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Metode Topsis. *Jurnal Informatika Polinema*, Vol.4, Edisi 2.
- [7] Listianto, F., Fauzi, Irviani, R., & Kasmi. (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*, No2.
- [8] Loveri, T. (2018). Sistem Informasi Aplikasi Pengelolaan Transaksi Keuangan Dan Pendataan Konsumen Pada CV. Pulpas. *Jurnal Sains Dan Informatika Research of Science and Informatic V4.I2* (138-149).
- [9] Mileva, L., & DH, A. F. (2018). Pengaruh Social Media Marketing Terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, Vol. 58.
- [10] Nordeen, A. (2020). *Learn UML in 24 Hours*. England: Guru99.
- [11] Rerung, Rintho Rante. 2018. *Pemrograman Web Dasar*. Yogyakarta: Budi Utama.
- [12] Rumpe, B. (2017). *Agile Modeling with UML*. Germany: Springer.
- [13] Rusli, A. S. (2019). *Pemrograman Website dengan PHP-MySQL untuk Pemula*. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmad Cendekia Indonesia.
- [14] Santosa, A. D., Bintari, V. I., & Hamzah, R. A. (2019). Peran kepercayaan dan Brand Image dalam pengambilan Keputusan Pembelian Secara sh di Instagram. *Jurnal Ekonomi Manajemen*, Vol.5.
- [15] Septiana, A. (2017). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Online Pada Alit Shop Berbasis Web*. SKRIPSI.
- [16] Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, Vol.03, No.1.
- [17] Sujana, C., & Darmansyah. (2018). Analisa Dan Perancangan Sistem Penjualan Barang Berbasis Web Pada PT. Asia Tiara. *Jurnal Interkom* Vol. 12 No. 4.