

DESAIN SISTEM INFORMASI PENCATATAN DATA DAN KEUANGAN PADA KEDAI L'MIRA BERBASIS WEB

Ramadhan Ariansyah, Putri Nurul Hidayati, Aisyah Rahma Agustin, Anindo Saka Fitri

Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Jalan Rungkut Madya No. 1 Surabaya, Indonesia

22082010119@student.upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Pada era digitalisasi, *e-commerce* telah menjadi solusi efektif untuk memodernisasi bisnis, meningkatkan efisiensi, dan memperluas jangkauan pasar. Penelitian ini mengeksplorasi implementasi *e-commerce* di Kedai L'Mira, menyoroti dampak positifnya terhadap proses bisnis, interaksi pelanggan, dan manajemen inventaris. Metode wawancara dan *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) digunakan untuk merancang sistem informasi Pencatatan Data dan Keuangan. Hasilnya mencakup *Use Case*, *Sequence*, dan *Class Diagram* yang memvisualisasikan proses pembelian, retur, dan penjualan. Sistem ini memungkinkan pelanggan melacak riwayat transaksi secara fleksibel, sementara *e-commerce* membuka peluang baru dalam pemasaran digital dan personalisasi layanan. Pengujian dengan *Maze* mengidentifikasi beberapa catatan terkait master data dan waktu penggunaan. Meskipun demikian, pengguna menyatakan kepuasan terhadap tampilan aplikasi. Kesimpulan menyarankan pengembangan lanjutan, pelatihan pengguna, peningkatan keamanan data, evaluasi kinerja berkala, dan kerjasama dengan *supplier*. Dengan demikian, sistem ini diharapkan memberikan kontribusi positif terhadap operasional dan pertumbuhan bisnis di era perdagangan yang semakin kompetitif.

Kata kunci : Sistem Informasi, E-Commerce, Keuangan, Website

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengubah lanskap perdagangan, terutama dengan kemunculan *e-commerce*. Seiring waktu, perubahan dalam teknologi informasi dan komunikasi memberikan solusi yang efektif untuk berbagai aktivitas manusia, termasuk dalam ranah bisnis. Fenomena ini sangat kentara dalam aktivitas komersial, di mana banyak pelaku bisnis mulai beralih ke platform internet atau media online untuk mengembangkan dan memajukan usaha mereka, yang lebih dikenal sebagai *e-commerce* [1]. Berkembangnya teknologi informasi pun dapat diaplikasikan dalam berbagai sektor, salah satunya dalam transaksi penjualan dan pembelian yang membantu dalam pengelolaan keuangan [2].

E-commerce, sebagai suatu proses pembelian, penjualan, mentransfer, atau pertukaran produk, jasa, atau informasi melalui jaringan komputer, terutama melalui internet, telah mendobrak paradigma tradisional. Lebih dari sekadar mengubah sistem informasi penjualan dari manual menjadi digital, *e-commerce* secara fundamental mengubah hubungan dan interaksi dalam proses pemesanan, pembayaran, dan pemajangan produk. Kemampuan pelanggan untuk melakukan transaksi *online* dengan mudah dan memeriksa riwayat transaksi mereka memberikan pengalaman baru dalam berbelanja [3].

Manfaat *e-commerce* tidak hanya dirasakan oleh pelanggan tetapi juga oleh pelaku bisnis. Penerapan *e-commerce* dapat meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi potensi kesalahan manusia, dan menyusun keuangan dengan lebih terstruktur. Prioritas pada keamanan data keuangan juga semakin meningkat, dan analisis tren penjualan memberikan timbal balik bagi pemilik toko. Kemudahan akses dan

pengelolaan data dari berbagai lokasi memberikan fleksibilitas kepada penjual dalam memantau dan mengelola bisnis mereka [4].

Melihat manfaat ini, untuk memodernisasi proses bisnis, kami membuat sistem pencatatan data terpusat dan terstruktur bagi kedai L'Mira. Metode *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) akan digunakan dalam perancangan sistem ini untuk memenuhi kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang spesifik pada lingkungan bisnis kedai L'Mira. Fokus utama akan diberikan pada peningkatan efisiensi proses penjualan, pembelian, dan manajemen keuangan, dengan tujuan agar seluruh data dapat diakses dan dikelola dengan optimal. Dengan pendekatan yang terarah dan adaptif, diharapkan sistem ini tidak hanya mendukung operasional sehari-hari tetapi juga membuka peluang untuk pertumbuhan dan inovasi di tengah persaingan yang semakin ketat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah "sistem" memiliki dua definisi utama; (a) Seperangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas; dan (b) Susunan yang secara teratur dari pandangan, teori, asas, dan sebagainya [5].

Sistem informasi merupakan gabungan yang terorganisir dengan baik dari elemen-elemen seperti individu, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber daya data, prosedur, dan kebijakan. Sistem ini memiliki kemampuan untuk menyimpan, mengatur ulang, menyimpan, dan menyebarkan informasi di dalam suatu organisasi [6].

2.2. Object Oriented Analysis and Design (OOAD)

Object Oriented Analysis (OOA) adalah tahap analisis spesifikasi atau kebutuhan sistem yg dibangun dengan konsep barang, kebutuhan yg mungkin diterapkan sistem berorientasi objek. *Object Oriented Design* (OOD) mendesain kelas-kelas itu diidentifikasi dalam tahap analisis serta *interface* (antarmuka pengguna) [7].

2.3. Website

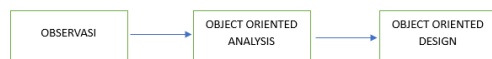
Website atau situs dapat juga diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman [8].

2.4. E-commerce

E-commerce dapat didefinisikan sebagai proses elektronik pembelian dan penjualan produk, baik antara konsumen dan konsumen, maupun antara perusahaan dan perusahaan, dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis. *E-commerce* memberikan manfaat dalam mengurangi biaya administrasi dan memperpendek siklus waktu proses bisnis, sambil meningkatkan hubungan dengan mitra bisnis dan pelanggan [9].

3. METODE PENELITIAN

Berikut adalah alur dari metode penelitian yang kami gunakan untuk merancang sistem ini.



Gambar 1. Metode Penelitian

3.1. Observasi

Observasi objek penelitian ini menggunakan wawancara, salah satu metode pengumpulan data menggunakan melakukan tanya jawab secara pribadi pada pihak terkait [10]. Wawancara dilakukan dengan Mas Taufiq yang menjadi pemilik kedai L'Mira. Hal ini dilakukan agar kami dapat mengetahui apa yang akan dibutuhkan dalam *website* tersebut.

3.2. Object Oriented Analysis

Object Oriented Analysis (OOA) menjadi langkah awal yang signifikan, yaitu suatu metode analisis yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami kebutuhan sistem dari sudut pandang objek yang dapat diidentifikasi pada ruang lingkup konflik dan tantangan yang dihadapi[1]. Melalui OOA, kami secara menyeluruh menganalisis elemen-elemen dasar sistem, mengidentifikasi objek-objek yang terlibat, dan mengeksplorasi hubungan serta interaksi antara objek-objek tersebut.

3.3. Object Oriented Design

OOD merupakan metode yang bertujuan untuk mengarahkan arsitektur perangkat lunak dengan berfokus pada objek sistem atau sub sistem yang telah diidentifikasi melalui analisis sebelumnya [1]. Kami merancang struktur perangkat lunak dengan mempertimbangkan hirarki objek, hubungan antar-objek, serta pengorganisasian kode program agar sesuai dengan kebutuhan sistem yang telah diidentifikasi sebelumnya menggunakan *Use case*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*. Dengan penerapan OOAD, kami berupaya menciptakan desain sistem *website* yang adaptif, skalabel, dan efisien dalam memenuhi tujuan fungsional dan non-fungsional yang telah ditetapkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mendatangi langsung pemilik kedai L'Mira untuk melakukan wawancara terkait bisnis yang dijalankan dan proses bisnisnya. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa proses bisnis masih menggunakan manual dan belum tersistem. Pemilik kedai L'Mira ingin memiliki sistem yang baik agar bisnisnya dapat berjalan dengan lancar.

4.2. Object Oriented Analysis

Pada tahap ini dilakukan analisis dari kebutuhan pengguna sistem sesuai dengan proses bisnis kedai L'Mira, antara lain : 1) Sistem mengharuskan pengguna untuk melakukan *sign up* terlebih dahulu jika belum memiliki akun dan *login* jika sudah memiliki akun. 2) *Customer* dapat mengoperasikan sistem dengan memasukkan data yang dibeli dan memilih metode pembayaran, 3) Pemilik dapat menambah, mengubah, atau menghapus data pada sistem. Fungsi utama sistem terdiri dari kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

Tabel 1. Kebutuhan Sistem

No.	Nama Kebutuhan	Keterangan
1.	Sign Up	Mendaftarkan akun baru
2.	Login	Mengakses akun yang sudah dibuat
3.	Dashboard	Ringkasan informasi yang ada
4.	Master Data Barang	Berisi informasi yang detail dari produk dan dapat menambahkan data barang
5.	Master Data Supplier	Berisi informasi detail dari supplier dan dapat menambahkan data supplier
6.	Transaksi Pembelian	Menampilkan proses transaksi membeli barang dari supplier
7.	Transaksi Penjualan	Menampilkan proses transaksi menjual barang pada customer

No.	Nama Kebutuhan	Keterangan
8.	Transaksi Retur Pembelian	Menampilkan proses mengembalikan barang pada supplier
9.	Transaksi Retur Penjualan	Menampilkan proses pengembalian barang dari customer
10.	Laporan	Berisi laporan pembelian, penjualan, retur pembelian, retur penjualan, dan laba rugi

Selain kebutuhan fungsional, ada juga kebutuhan nonfungsional, yaitu :

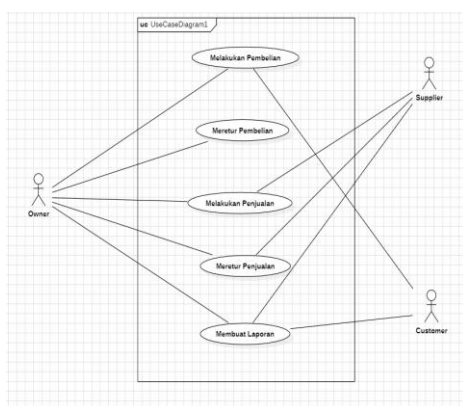
1. Sistem dapat dijalankan dengan mudah dan memiliki error (kesalahan) seminimal mungkin.
2. Sistem memiliki kecepatan yang bagus.
3. Data yang ada pada sistem aman.
4. Dapat diakses pada berbagai perangkat.

Pada sistem ini memiliki 3 aktor dalam sistem pencatatan data dan keuangan yang ada pada kedai L'Mira, yaitu :

Tabel 2. Identifikasi aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Owner	Aktor dapat menambah, menghapus, dan mengubah data dalam sistem.
2	Customer	Aktor yang dapat memilih barang yang dibeli dan metode pembayaran.
3	Supplier	Aktor yang hanya dapat melihat data tertentu seperti data pembelian dan data retur pembelian.

4.3. Object Oriented Design

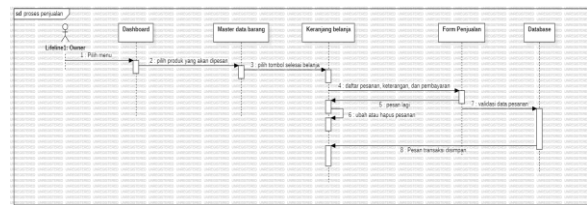


Gambar 2. Use Case

Hasil dari wawancara dengan pemilik kedai L'Mira dijadikan patokan untuk merancang. Setelah itu, untuk merancang sistem informasi Pencatatan Data dan Keuangan Pada Kedai L'Mira, kami menggunakan *Use Case*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram* untuk menggambarkan dan

menganalisis bagaimana data diproses dalam suatu sistem.

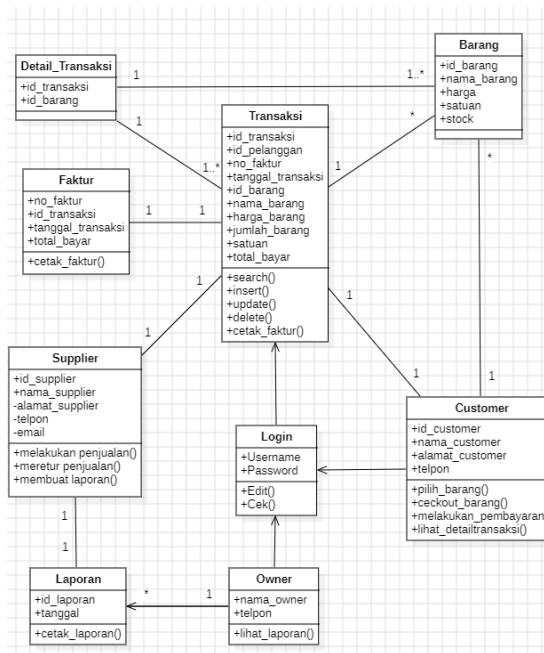
Use Case berisi jenis diagram yang menggambarkan interaksi antara berbagai aktor dan sistem. *Use Case* sering digunakan untuk memberikan ilustrasi kebutuhan fungsional sistem. Pada *Use Case* sistem ini memiliki 3 aktor, yaitu owner, *supplier*, dan *customer*. Owner dapat melakukan pembelian, meretur pembelian, melakukan penjualan, meretur penjualan, membuat laporan. *Supplier* dapat melakukan penjualan, meretur penjualan, membuat laporan. *Customer* dapat melakukan pembelian, dan membuat laporan.



Gambar 3. Sequence Diagram

Sequence Diagram berisi jenis diagram interaksi yang digunakan dalam pemodelan sistem Untuk menggambarkan bagaimana objek atau komponen saling berinteraksi satu sama lain dalam alur kerja tertentu. Fitur utama pada *Sequence Diagram* tersebut adalah proses transaksi penjualan. Proses transaksi penjualan mempunyai satu aktor yang melakukan kegiatan yaitu *customer*, memiliki 8 *Message* yang terhubung, dan memiliki 5 *Lifeline* antarmuka yang saling berinteraksi.

1. Owner memilih menu di dashboard.
2. Memilih produk yang akan dipesan dan tersimpan di master data barang
3. Memilih tombol selesai belanja pada fitur keranjang belanja
4. Melihat daftar pesanan, keterangan, dan pembayaran pada form penjualan.
5. Jika ingin melihat pesanan lagi dapat kembali ke keranjang belanja.
6. Dapat mengubah atau menghapus pesanan di keranjang belanja.
7. Melakukan konfirmasi atau validasi pesanan dan data akan tersimpan pada database
8. Setelah validasi data pesanan disimpan ke database, pesan transaksi disimpan di keranjang belanja.



Gambar 4. Class Diagram

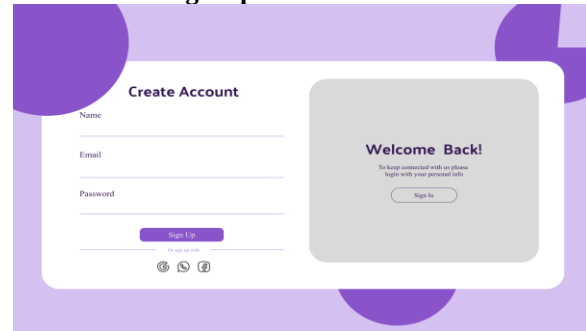
Class Diagram berisi jenis diagram yang digunakan untuk menggambarkan struktur dari sistem yang dikembangkan. Class Diagram menampilkan gambaran dari hubungan yang ada pada sistem yang dikembangkan. Pada Class Diagram diatas terdapat 3 Class User yang saling berkaitan dengan Class yang lain. Berikut penjelasan dari Class Diagram:

1. Class Customer (melakukan) Class Login – menggambarkan bahwa customer harus login menggunakan akunnya terlebih dahulu jika ingin melanjutkan transaksi. Selain itu, Class Owner juga bisa melakukan login untuk masuk melihat transaksi dan melakukan restock barang.
2. Class Customer (One to One) Class Transaksi – artinya satu customer hanya bisa melakukan satu kali transaksi dalam setiap pembelian barang.
3. Class Customer (One to Many) Class Barang – artinya satu customer bisa memilih beberapa barang untuk selanjutnya dilakukan transaksi
4. Class Transaksi (One to Many) Class Detail_Transaksi – artinya satu transaksi bisa memiliki banyak detail transaksi.
5. Class Detail_Transaksi (One to One) Class Transaksi – artinya satu detail transaksi hanya bisa mempunyai satu transaksi yang dilakukan.
6. Class Transaksi (One to Many) Class Barang – artinya tiap satu transaksi bisa menampung atau memuat berbagai macam barang. Begitu juga sebaliknya.
7. Class Barang (One to Many) Class Detail_Transaksi – artinya tiap satu barang bisa terdapat di lebih dari satu detail transaksi. Namun, tidak sebaliknya.
8. Class Transaksi (One to One) Class Faktur – artinya dalam satu transaksi hanya bisa mencetak satu faktur penjualan atau pembayaran.

9. Class Owner (One to Many) Class Laporan – artinya satu owner dapat membuat atau mencetak beberapa laporan yang dibutuhkan.
10. Class Supplier (One to One) Class Laporan – artinya tiap satu supplier hanya dapat membuat satu laporan penjualan barang.
11. Class Supplier (One to One) Class Transaksi – artinya satu supplier hanya dapat melakukan satu transaksi penjualan.

4.4. Hasil Tampilan Sistem

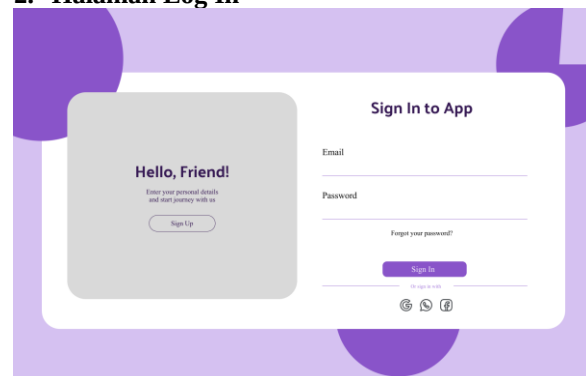
1. Halaman Sign Up



Gambar 5. Tampilan Create Account

Pada halaman ini user diminta untuk mendaftarkan akun agar bisa masuk dalam website.

2. Halaman Log In



Gambar 6. Tampilan Login

Pada halaman ini user diminta memasukkan email dan juga password yang telah didaftarkan sebelumnya.

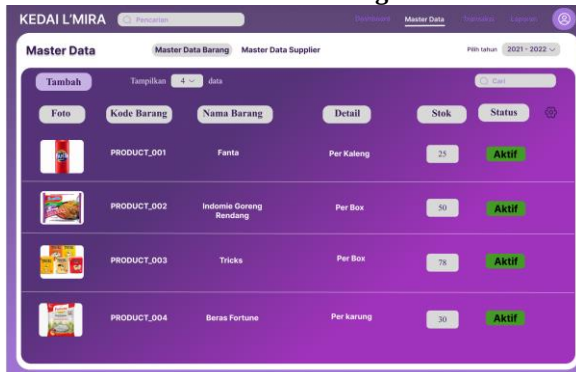
3. Halaman Dashboard



Gambar 7. Tampilan Dashboard

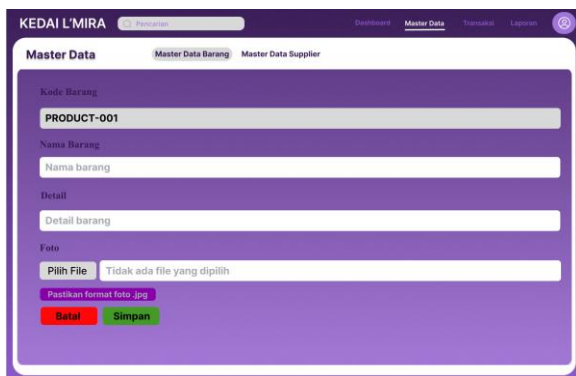
Pada halaman ini memuat beberapa ringkasan informasi mengenai produk populer, total customer, total penjualan, dan total pembelian.

4. Halaman Master Data Barang



Gambar 8. Tampilan Master Barang

Pada halaman ini berisi foto barang, kode barang, nama barang, detail barang, stok barang, dan status barang.



Gambar 9. Tampilan Master Tambah Data Barang

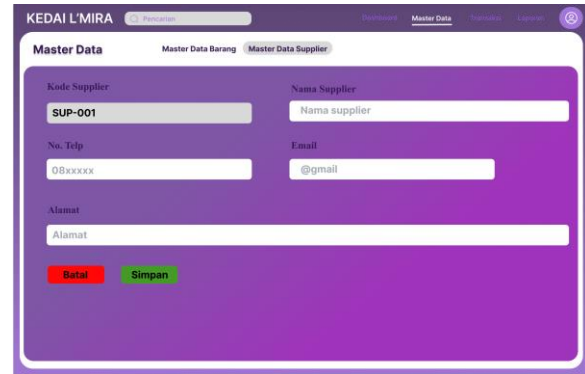
Pada halaman ini dapat menambah data barang dengan mengisi kode barang, nama barang, detail barang, dan foto barang.

5. Halaman Master Data Transaksi



Gambar 10. Tampilan Master Data Supplier

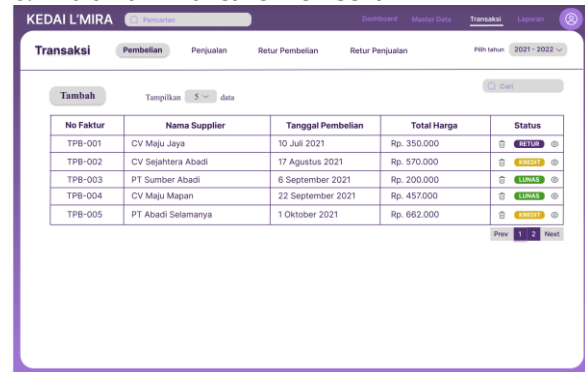
Pada halaman ini terdapat *id supplier*, nama *supplier*, nomor telepon, *email*, dan alamat.



Gambar 11. Tampilan Master Tambah Data Supplier

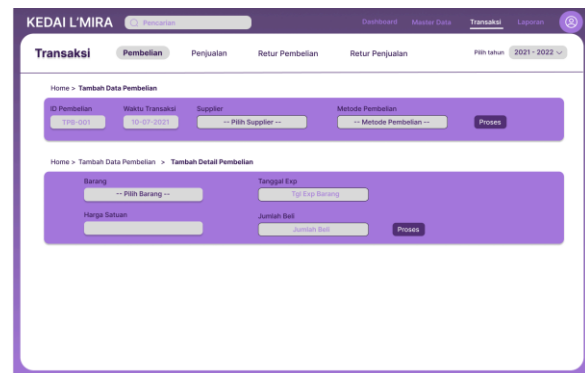
Pada halaman ini diminta untuk mengisi kode *supplier*, nama *supplier*, nama *supplier*, nomor telepon, *email*, dan alamat.

6. Halaman Transaksi Pembelian



Gambar 12. Tampilan Transaksi Pembelian

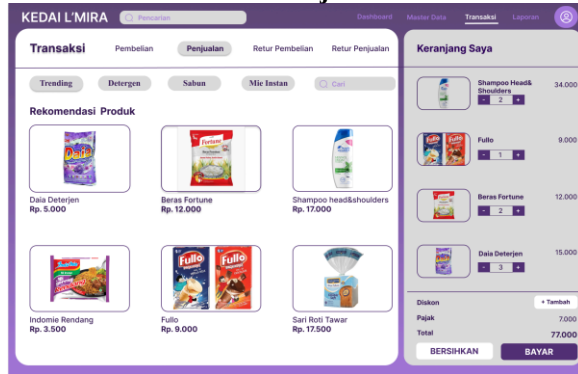
Pada halaman ini berisi informasi transaksi pembelian ke *supplier* yang dilakukan selama periode satu tahun.



Gambar 13. Tampilan Tambah Data Transaksi

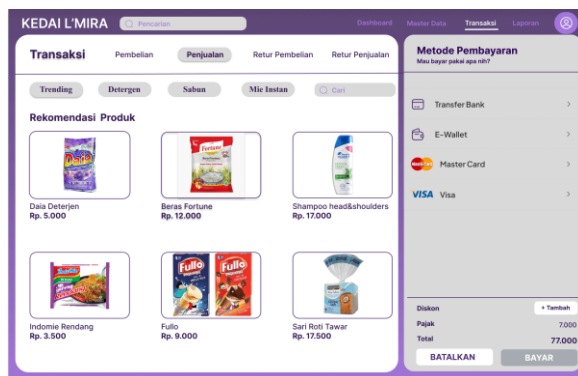
Pada halaman ini memuat data yang dibutuhkan untuk membeli barang pada *supplier*, seperti nama *supplier*, metode pembelian, harga barang, tanggal kedaluwarsa barang, total pembelian.

7. Halaman Transaksi Penjualan



Gambar 14. Tampilan Transaksi Penjualan

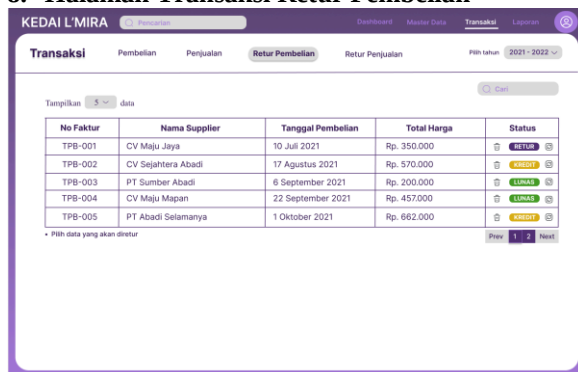
Pada halaman ini menampilkan barang beserta harganya dan pada sisi kanan terdapat detail barang dan harga yang sudah dipilih untuk melanjutkan proses pembelian.



Gambar 15. Tampilan Metode Pembayaran

Pada halaman ini pada sisi kanan menampilkan metode pembayaran yang ingin digunakan.

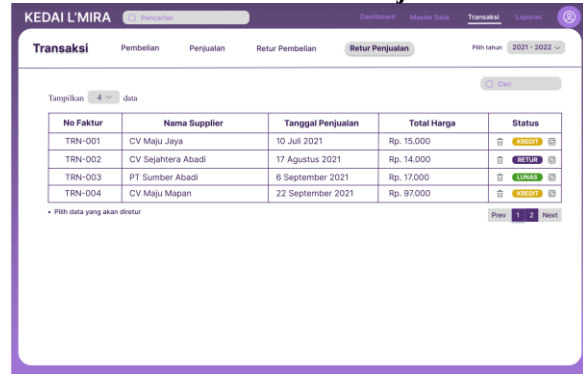
8. Halaman Transaksi Retur Pembelian



Gambar 16. Tampilan Transaksi Retur Pembelian

Pada halaman ini terdapat label berisi data pembelian lengkap periode satu tahun.

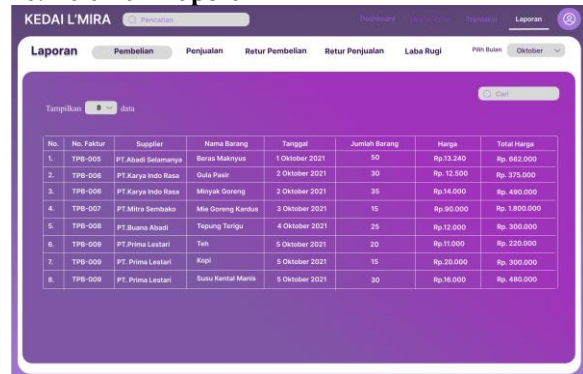
9. Halaman Transaksi Retur Penjualan



Gambar 17. Tampilan Transaksi Retur Penjualan

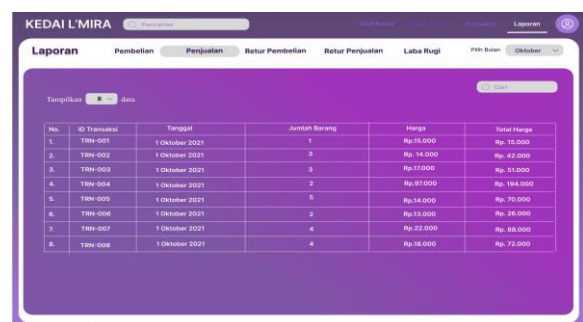
Pada halaman ini terdapat label yang berisi data penjualan lengkap periode satu tahun.

10. Halaman Laporan



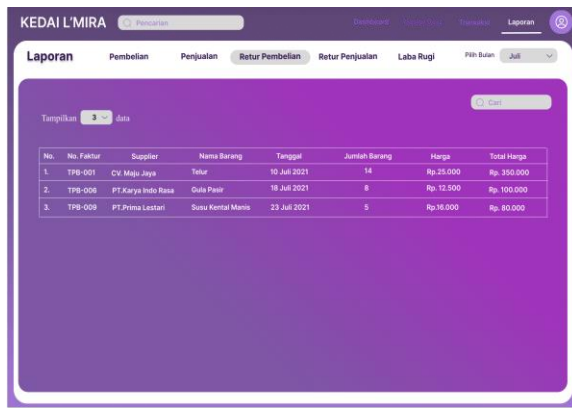
Gambar 18. Tampilan Laporan Pembelian

Pada halaman ini menampilkan seluruh transaksi laporan pembelian periode satu bulan.



Gambar 19. Tampilan Laporan Penjualan

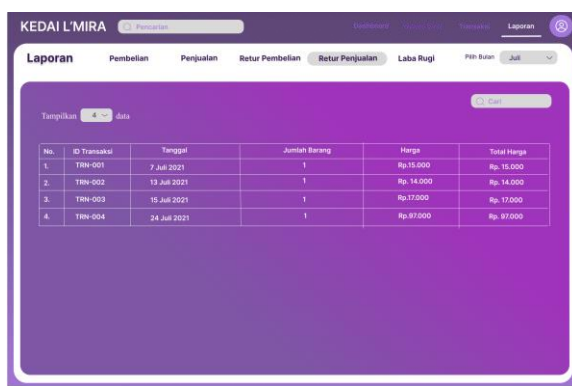
Pada halaman ini menampilkan seluruh transaksi penjualan periode satu bulan.



No.	No. Faktur	Supplier	Nama Barang	Tanggal	Jumlah Barang	Harga	Total Harga
1.	TPB-001	CV. Maju Jaya	Telur	10 Juli 2021	14	Rp. 25.000	Rp. 350.000
2.	TPB-005	PT. Karya Indo Rasa	Gula Pasir	18 Juli 2021	8	Rp. 12.500	Rp. 100.000
3.	TPB-009	PT. Prima Lestari	Susu Kental Manis	23 Juli 2021	5	Rp. 16.000	Rp. 80.000

Gambar 20. Tampilan Laporan Retur Pembelian

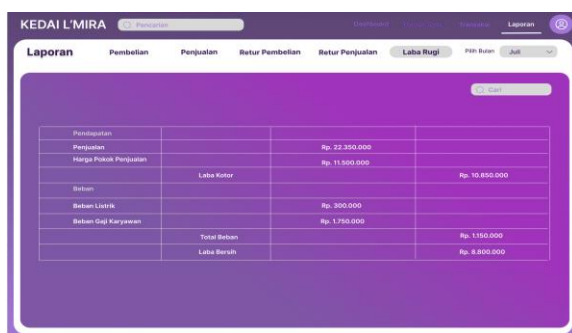
Pada halaman ini menampilkan seluruh transaksi laporan retur pembelian periode satu bulan.



No.	ID Transaksi	Tanggal	Jumlah Barang	Harga	Total Harga
1.	TRW-001	7 Juli 2021	1	Rp. 15.000	Rp. 15.000
2.	TRW-002	13 Juli 2021	1	Rp. 14.000	Rp. 14.000
3.	TRW-003	15 Juli 2021	1	Rp. 17.000	Rp. 17.000
4.	TRW-004	24 Juli 2021	1	Rp. 87.000	Rp. 87.000

Gambar 21. Tampilan Laporan Retur Penjualan

Pada halaman ini menampilkan seluruh transaksi laporan retur penjualan periode satu bulan.



Pembelian			
Penjualan		Rp. 22.350.000	
Harga Pokok Penjualan		Rp. 11.540.000	
	Laba Kotor		Rp. 10.810.000
Beban			
Beban Listrik		Rp. 300.000	
Beban Gaji Karyawan		Rp. 1.750.000	
	Total Beban		Rp. 1.050.000
	Laba Bersih		Rp. 9.800.000

Gambar 22. Tampilan Laporan Laba Rugi

Pada halaman ini menampilkan seluruh transaksi laporan laba rugi periode satu bulan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi *e-commerce* pada Kedai L'Mira terbukti memberikan dampak positif dalam modernisasi proses bisnis, meningkatkan kemudahan transaksi online, dan memungkinkan pemantauan riwayat transaksi secara fleksibel bagi pelanggan. Sistem informasi yang terorganisir dengan baik, melalui *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD), mampu meningkatkan

efisiensi manajemen inventaris, pengelolaan pesanan, dan pemantauan performa penjualan secara *real-time*.

Untuk mengoptimalkan kinerja sistem, disarankan adanya pengembangan lanjutan yang mengikuti perkembangan teknologi, pelatihan pengguna untuk memahami dan memaksimalkan potensi sistem, penerapan langkah-langkah keamanan data yang canggih, evaluasi berkala terhadap kinerja sistem, dan kerjasama yang erat dengan supplier serta integrasi sistem informasi dengan mereka. Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan Kedai L'Mira dapat memperoleh efisiensi operasional yang lebih tinggi dan meraih pertumbuhan bisnis yang berkelanjutan di tengah persaingan pasar yang semakin ketat. Meskipun hasil *Blackbox Testing* mencatat beberapa catatan terkait master data barang dan *supplier*, serta lamanya waktu penggunaan aplikasi, kepuasan pengguna terhadap tampilan aplikasi memberikan nilai positif. Catatan ini menjadi landasan evaluasi penting untuk pengembangan selanjutnya guna meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rezki, M., & Ihsan, M. I. R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Transaksi Pada Toko Kelontong Tebas Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 4(1), 54-63.
- [2] Kozinets, R. V., De Valck, K., Wojnicki, A. C., & Wilner, S. J. (2010). Networked narratives: Understanding word-of-mouth marketing in online communities. *Journal of marketing*, 74(2), 71-89.
- [3] Pradana, M. (2015). Klasifikasi jenis-jenis bisnis e-commerce di Indonesia. *Neo-Bis*, 9(2), 32-40.
- [4] Budiarti, R. P. N., Primasari, N. S., Zuhdi, U., Meutia, N. S., Rokhim, F., Irbah, H. L., & Brilliant, A. A. (2024). Implementasi dan Sosialisasi Sistem Informasi Kasir Online untuk UMKM di Kelurahan Banyu Urip Kota Surabaya. *Indonesia Berdaya*, 5(1), 41-48.
- [5] Badan Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (n.d.). Sistem. In *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. <https://kbbi.web.id/sistem>
- [6] O'BRIEN, JAMES A., MARAKAS, GEORGE M. (2014). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BUKU 2 ED 9 (9). JAKARTA: SALEMPA EMPAT.
- [7] Neyfa, B. C., & s Salsabila, G. (2016). Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD). *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 20(1).
- [8] Parhusip, J. (2021). Pengembangan Website Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Pada Kelurahan Tumbang Rungan Kota

- Palangka Raya Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*. 15(1), 100–111. <https://doi.org/10.47111/jti.v15i1.1907>
- [9] Laudon, K., & Laudon, J. (2009). *Management Information Systems: International Edition*, 11/E. London, UK: Pearson Higher Education.
- [10] Z. R. Saputri, A. N. Oktavia, L. S. Ramdhani, and A. Suherman. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku. *Jurnal Teknologi dan Informasi*. 9(1). 66–77. doi: 10.34010/jati.v9i1.1378.