

IMPLEMENTASI SISTEM PENJUALAN DIMSUM MENGGUNAKAN METODE PROTOTIPE STUDI KASUS: DIMSUM RAME GROUP

Iqbal Imaddudin Rachman, Dwi Sartika Simatupang

Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Esa Unggul

Jalan Arjuna Utara No. 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, 11510

Iqbalimaduddin27@student.esaunggul.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pada UMKM Rame Group Official yang masih menggunakan pencatatan manual dalam pengelolaan transaksi dan stok, sehingga sering terjadi kesalahan pencatatan, keterlambatan laporan, dan kesulitan dalam monitoring data. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem penjualan dimsum berbasis web yang terintegrasi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan akurasi data. Metode yang digunakan adalah Evolutionary Prototype, yang memungkinkan pengembangan sistem secara iteratif melalui tahapan communication, quick plan, quick design, prototype construction, serta delivery & feedback. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Sistem dibangun menggunakan framework Laravel dengan database MySQL/SQLite, serta dirancang menggunakan pendekatan UML dan prototype UI/UX. Pengujian dilakukan dengan metode Black Box Testing dan User Acceptance Test (UAT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem mampu mengelola transaksi, stok, dan laporan secara real-time, mengurangi kesalahan input, serta meningkatkan kecepatan pelayanan. Selain itu, hasil UAT menunjukkan tingkat penerimaan pengguna yang baik, sehingga sistem dinilai layak dan efektif untuk mendukung digitalisasi operasional UMKM.

Kata kunci : Sistem, Penjualan, Dimsum, Prototipe, UMKM.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era digital saat ini memberikan dampak besar terhadap berbagai sektor, termasuk usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Salah satu sektor yang mengalami perkembangan pesat adalah bidang kuliner, seperti usaha makanan cepat saji berbasis rumahan, contohnya Dimsum RG. Dalam praktiknya, sebagian besar pelaku UMKM kuliner masih mengandalkan pencatatan manual untuk mengelola data penjualan, stok bahan, dan laporan transaksi harian.

Proses manual tersebut sering menimbulkan permasalahan, seperti kesalahan pencatatan transaksi, keterlambatan penyusunan laporan, serta kesulitan dalam memantau ketersediaan stok bahan baku. Keterbatasan ini menyebabkan efektivitas dan efisiensi operasional usaha menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi berupa sistem penjualan berbasis web yang dapat membantu pengelolaan transaksi secara otomatis, cepat, dan terintegrasi.

Sistem penjualan berbasis web diharapkan mampu mendigitalisasi seluruh proses bisnis Dimsum RG, mulai dari pencatatan penjualan, pengelolaan stok, hingga pembuatan laporan penjualan harian dan bulanan. Dengan demikian, pelaku usaha dapat lebih mudah mengontrol aktivitas operasional, meningkatkan akurasi data, serta mempercepat proses pengambilan keputusan.

Dalam penelitian ini, metode Prototype digunakan karena memberikan fleksibilitas tinggi dalam proses pengembangan sistem. Metode ini memungkinkan komunikasi langsung antara

pengembang dan pengguna melalui tahapan pembuatan purwarupa (prototype), evaluasi, dan perbaikan berulang berdasarkan umpan balik pengguna. Pendekatan tersebut sangat relevan untuk usaha seperti Dimsum RG yang membutuhkan sistem sederhana namun fungsional, serta dapat berkembang sesuai kebutuhan di masa mendatang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi

Bahas pengertian sistem informasi menurut Laudon K, Laudon J [1] bahwa sistem informasi adalah kombinasi dari orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan data yang dirancang untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, serta mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian organisasi.

2.2. Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan

Berdasarkan literatur yang disajikan, Sistem Informasi didefinisikan oleh Laudon K, Laudon J [1], [2] sebagai integrasi antara manusia, perangkat teknologi (keras dan lunak), jaringan, dan data untuk mendukung pengambilan keputusan serta pengendalian organisasi. Dalam implementasinya, Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Berbasis Web berfungsi sebagai aplikasi terpusat yang mengelola seluruh proses transaksi melalui internet, mulai dari pendataan produk, pemesanan, hingga pembayaran.

Sistem ini menawarkan keunggulan signifikan dibandingkan pencatatan manual, yaitu mempercepat transaksi, meminimalisasi kesalahan manusia (*human*

error), serta mempermudah rekapitulasi data. Fitur-fitur esensial yang terkandung di dalamnya meliputi manajemen menu/produk, pencatatan pesanan terstruktur, pemantauan stok otomatis, modul pembayaran yang fleksibel, serta fitur laporan penjualan untuk evaluasi performa bisnis.

Secara spesifik pada kasus UMKM Dimsum Rame Group Official, penerapan sistem ini menjadi solusi krusial untuk mengatasi kendala operasional saat ini yang masih bergantung pada pencatatan manual (kertas) dan belum memiliki integrasi pemesanan *online*. Transformasi ke sistem digital ini diharapkan dapat membuat operasional usaha menjadi lebih efisien, akurat, dan mudah untuk dikembangkan di masa depan.

2.3. Analisis Kebutuhan Sistem

Mengacu pada tahapan analisis kebutuhan dalam siklus pengembangan perangkat lunak menurut Pressman R, Maxim B[2], penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan fungsional sistem melalui teknik observasi, wawancara, dan studi literatur. Berdasarkan studi kasus pada UMKM Dimsum Cahaya, ditemukan bahwa proses bisnis yang berjalan saat ini masih mengalami kendala inefisiensi akibat ketergantungan pada pencatatan manual berbasis kertas, yang menyulitkan pemantauan stok harian dan penelusuran riwayat transaksi. Oleh karena itu, pengembangan sistem ini difokuskan pada penyediaan fitur manajemen menu, pemantauan stok otomatis, serta pelaporan transaksi yang terintegrasi guna mendukung operasional usaha yang lebih efektif, akurat, dan terukur.

2.4. Chatbot dalam Sistem Informasi

Menurut Adamopoulou E, Moussiades L [3] *chatbot* didefinisikan sebagai program komputer yang dirancang untuk menyimulasikan percakapan manusia melalui teks maupun suara, yang beroperasi menggunakan prinsip *Natural Language Processing* (NLP) untuk memahami masukan pengguna serta mekanisme respons berbasis aturan (*rule-based*) atau pembelajaran mesin (*Machine Learning*). Dalam ekosistem bisnis, teknologi ini diadopsi karena kemampuannya memberikan respons otomatis secara cepat, akurat, dan tanpa henti (24/7) tanpa memerlukan intervensi manusia secara langsung. Secara spesifik dalam konteks UMKM, jenis *chatbot* berbasis aturan (*rule-based*) lebih direkomendasikan dan sering diimplementasikan; hal ini dikarenakan karakteristiknya yang mudah dikembangkan serta tidak menuntut infrastruktur komputasi yang besar, menjadikannya solusi efisien untuk meningkatkan kualitas layanan pelanggan dengan sumber daya yang terbatas.

2.5. Metode Prototipe

Penelitian ini merupakan penelitian terapan (*applied research*) yang bertujuan menghasilkan produk sistem informasi untuk mengelola proses

pemesanan, produksi, dan pelaporan usaha dimsum. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Prototipe, agar sistem dapat dikembangkan secara bertahap berdasarkan kebutuhan pengguna.

2.6. Desain UML

Dalam tahap perancangan, Unified Modeling Language (UML) diadopsi sebagai standar pemodelan untuk merepresentasikan struktur dan perilaku sistem sebelum memasuki fase implementasi. Mengacu pada Sutabri (2012), perancangan sistem yang sistematis berperan krusial sebagai pedoman pengembangan guna meminimalisasi kesalahan teknis serta memfasilitasi proses pemeliharaan di masa mendatang. Instrumen visualisasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Use Case Diagram untuk menggambarkan interaksi fungsional antara sistem dan aktor pengguna, Activity Diagram untuk memetakan alur proses bisnis secara rinci termasuk percabangan keputusan, serta Flowchart untuk menyederhanakan visualisasi logika algoritma. Sinergi penggunaan diagram-diagram tersebut memastikan perancangan sistem menjadi lebih terstruktur dan terukur, yang menurut Sutabri TSutabri (2012) merupakan fondasi utama dalam membangun aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memiliki skalabilitas pengembangan yang baik.

2.7. Desain Antarmuka Pengguna (UI/UX)

Konsep User Interface (UI) dan User Experience (UX) berperan penting dalam memastikan pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara intuitif, efisien, dan menyenangkan. Menurut Aprilia S [5], perancangan antarmuka pada sistem pemesanan makanan berbasis Android menggunakan prinsip kesederhanaan tampilan, kejelasan elemen, serta konsistensi tata letak untuk mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi. Dalam penelitian ini, prototype antarmuka sistem Dimsum RG dirancang menggunakan Figma, yang berfungsi untuk menguji tampilan, navigasi, serta kenyamanan pengguna sebelum implementasi penuh dilakukan.

2.8. Implementasi Arsitektur Client-Side

Pengembangan antarmuka pengguna (*user interface*) pada sistem ini dibangun menggunakan integrasi teknologi HTML, CSS, dan *framework* Bootstrap guna memastikan visualisasi yang terstruktur dan responsif. HTML (*HyperText Markup Language*) difungsikan sebagai kerangka dasar yang menyusun elemen struktural halaman seperti *header*, formulir, dan tabel data, sementara CSS (*Cascading Style Sheets*) berperan dalam manajemen presentasi visual, mengatur tata letak, tipografi, dan skema warna agar tampilan sistem menjadi estetik serta nyaman digunakan. Guna efisiensi pengembangan desain, penelitian ini mengadopsi Bootstrap sebagai *framework* CSS yang menyediakan komponen siap pakai seperti sistem *grid*, navigasi, dan elemen interaktif lainnya, yang menjamin sistem dapat

beradaptasi (*responsive*) dengan baik saat diakses melalui berbagai perangkat, baik *desktop* maupun seluler.

2.9. Validasi dan Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa sistem penjualan dimsum yang dibangun telah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan bebas dari kesalahan fungsional yang mengganggu operasional. Pada penelitian ini digunakan dua pendekatan utama, yaitu Black Box Testing. Black Box Testing berfokus pada pengujian fungsi dari sisi teknis aplikasi, sedangkan UAT menilai penerimaan dan kepuasan pengguna terhadap sistem yang telah dikembangkan.

2.10. Black Box Testing

Evaluasi teknis terhadap sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing*, yang berfokus pada validasi fungsionalitas perangkat lunak berdasarkan kesesuaian antara masukan (*input*) dan keluaran (*output*) tanpa meninjau struktur kode internal. Pendekatan ini diterapkan secara menyeluruh pada fitur-fitur vital sistem penjualan dimsum, meliputi uji validasi kredensial pada formulir *login*, verifikasi akurasi kalkulasi harga dan penyimpanan data pada modul pemesanan, serta ketepatan penyajian data pada fitur laporan penjualan harian maupun bulanan. Hasil pengujian mengonfirmasi bahwa seluruh fungsi telah beroperasi sesuai dengan spesifikasi rancangan dan bebas dari kesalahan logika, yang mengindikasikan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan fungsional sebelum memasuki tahap validasi pengguna akhir atau *User Acceptance Test* (UAT).

2.11. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua jenis sumber: data primer dan data sekunder.

- a. Data Primer
 - Observasi: Mengamati langsung proses pemesanan dan pengelolaan stok di tempat usaha.
 - Kuesioner: Mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem yang dikembangkan.
- b. Data Sekunder
 - Studi Pustaka: Mengumpulkan teori dari jurnal, buku, dan penelitian sebelumnya tentang sistem informasi, metode prototype.
 - Dokumentasi: Menggunakan data transaksi dan catatan operasional dari UMKM sebagai bahan desain sistem.

2.12. Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif sederhana:

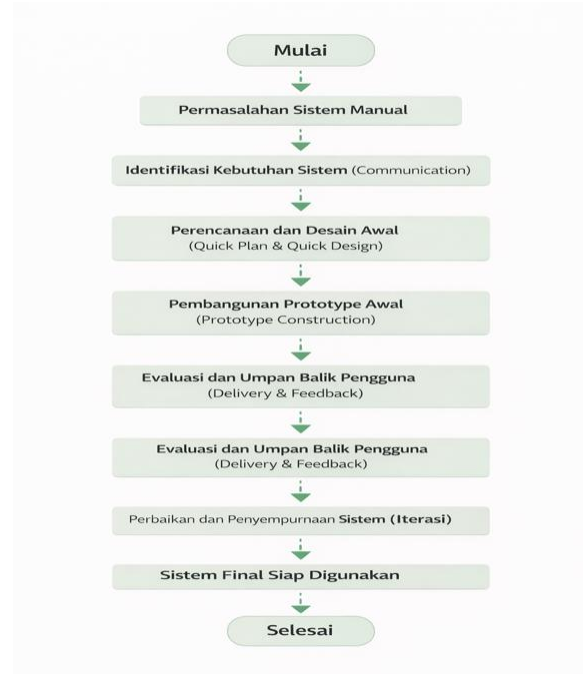
- a. Kualitatif: Menafsirkan hasil observasi untuk menganalisis permasalahan yang terjadi di lapangan dan merumuskan kebutuhan sistem yang

akan dibuat sebagai bentuk solusi dari permasalahan yang terjadi di lapangan.

3. METODE PENELITIAN

Pada bagian ini memuat metode yang digunakan pada pembuatan skripsi.

3.1. Rencana Penelitian



Gambar 1. Rencana Penelitian

Tahapan pelaksanaan penelitian mencakup:

- a. Analisis kebutuhan: Observasi, wawancara, dan studi literatur.
- b. Perancangan sistem (prototype): Mendesain alur sistem, antarmuka, dan database.
- c. Pengembangan produk: Implementasi sistem menggunakan Laravel Herd dan SQLite.
- d. Uji coba sistem: Melakukan pengujian internal dan validasi pengguna.

Revisi & finalisasi produk: Menyempurnakan sistem berdasarkan umpan balik.

3.2. Obyek Penelitian

Objek penelitian adalah sistem informasi dimsum pada UMKM kuliner yang menjadi mitra penelitian, yaitu Dimsum Rame Group Official di wilayah Jakarta Utara.

Penelitian ini berfokus pada proses:

- a. Pencatatan pesanan,
- b. Manajemen stok bahan,
- c. Pembuatan laporan penjualan,
- d. Pengelolaan pengguna (admin, kasir, staf produksi).

Sistem ini dikembangkan berbasis web untuk mempermudah akses dan efisiensi operasional usaha.

3.3. Populasi dan Sampel

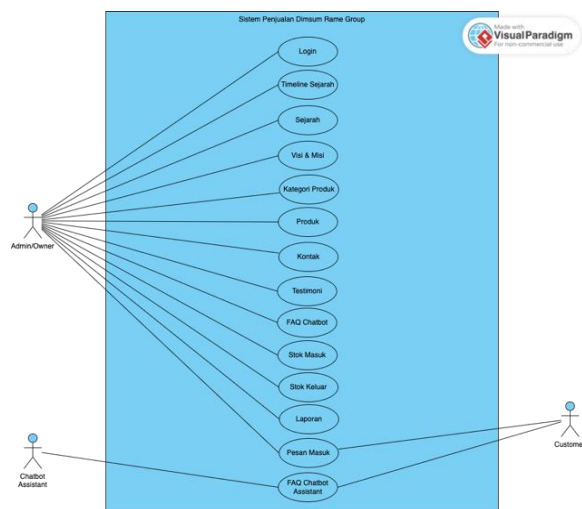
Populasi penelitian adalah seluruh pelaku operasional UMKM Dimsum Rame Group Official, yaitu:

- Pemilik usaha,
- Kasir, dan
- Staf produksi.

Karena jumlah populasi relatif kecil, maka penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling), di mana semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

3.4. Use Case Diagram

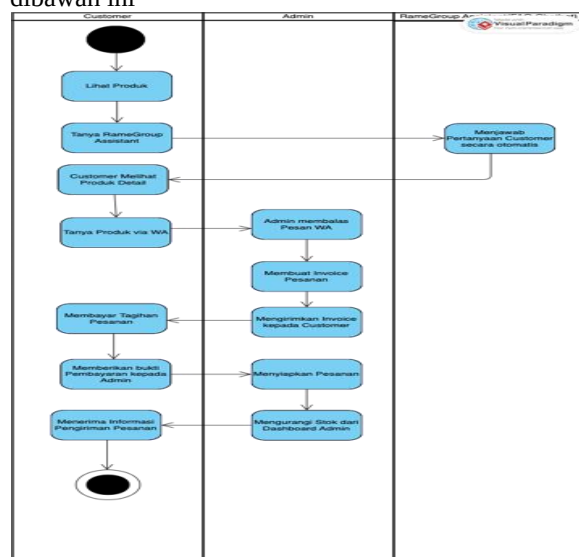
Use Case Diagram menjelaskan tentang interaksi aktor dengan sistem, dan berikut adalah Use Case Diagram yang akan diimplementasikan pada sebuah sistem berbasis web yang akan saya buat.



Gambar 2. Use Case Diagram

3.5. Activity Diagram

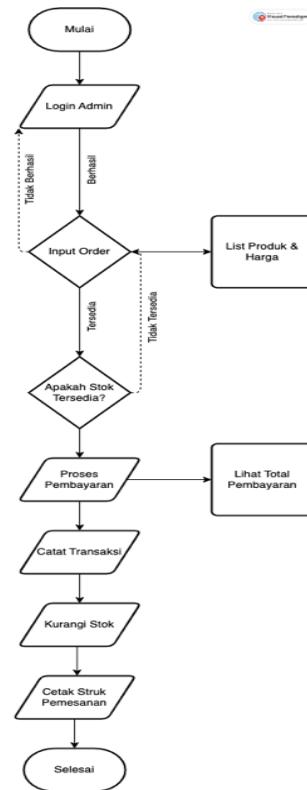
Activity Diagram menampilkan aliran aktivitas pemesanan dan produksi, dan berikut adalah gambar Activity Diagram berdasarkan apa yang akan saya buat dibawah ini



Gambar 3. Activity Diagram

3.6. Flowchart

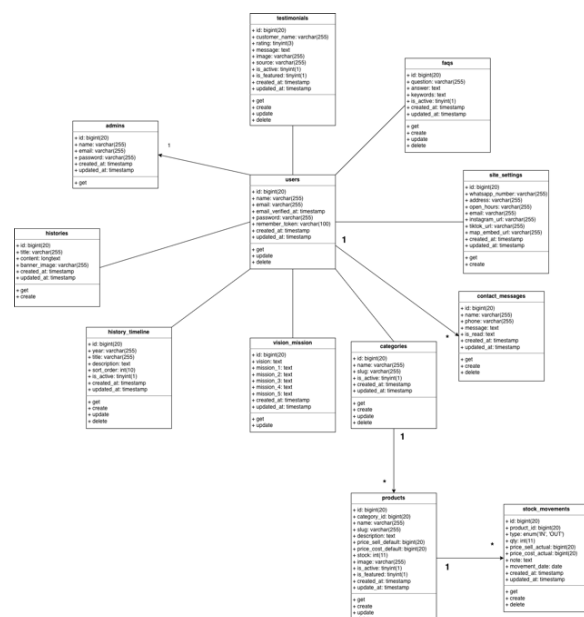
Flowchart menjelaskan dan menggambarkan alur logika proses utama, dari mulai sampai selesai alur kerja sistem secara umum.



Gambar 4. Flowchart

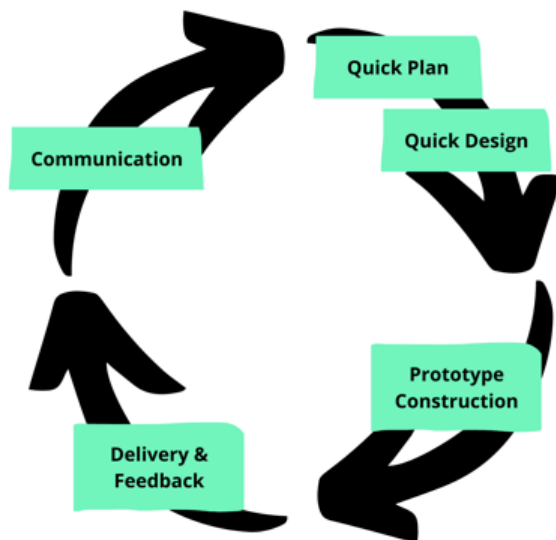
3.7. Class Diagram

Class Diagram menjelaskan dan memperlihatkan relasi antar tabel berbagai komponen sistem dari user, dan tabel-tabel lainnya saling berkaitan.



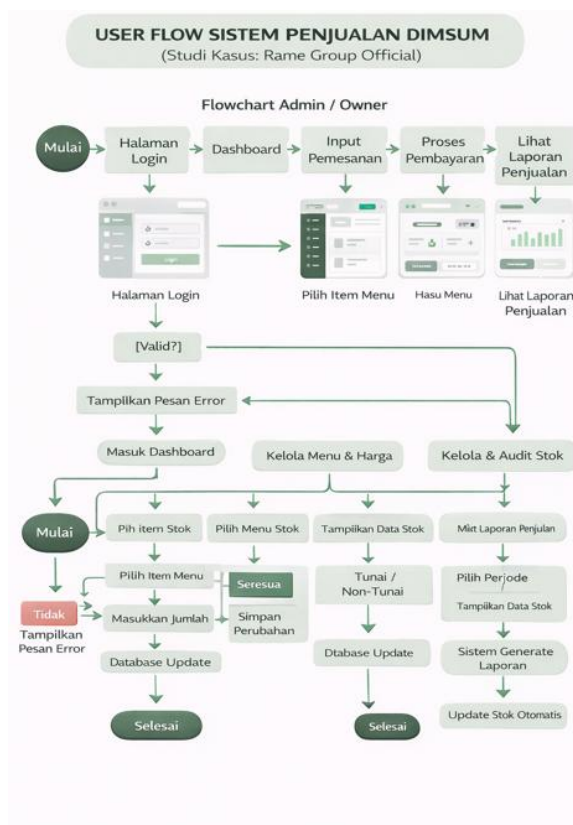
Gambar 5. Class Diagram

3.8. Metode Prototype



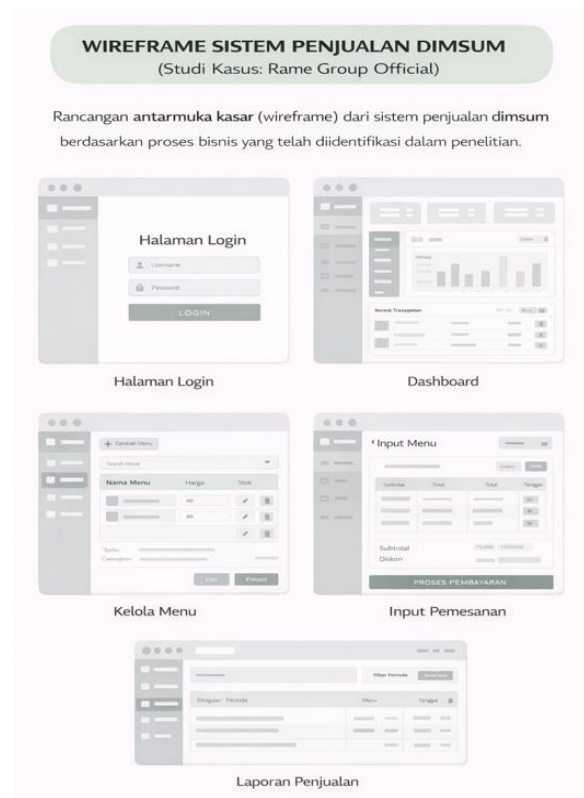
Gambar 6. Metode Prototipe

3.9. User Flow



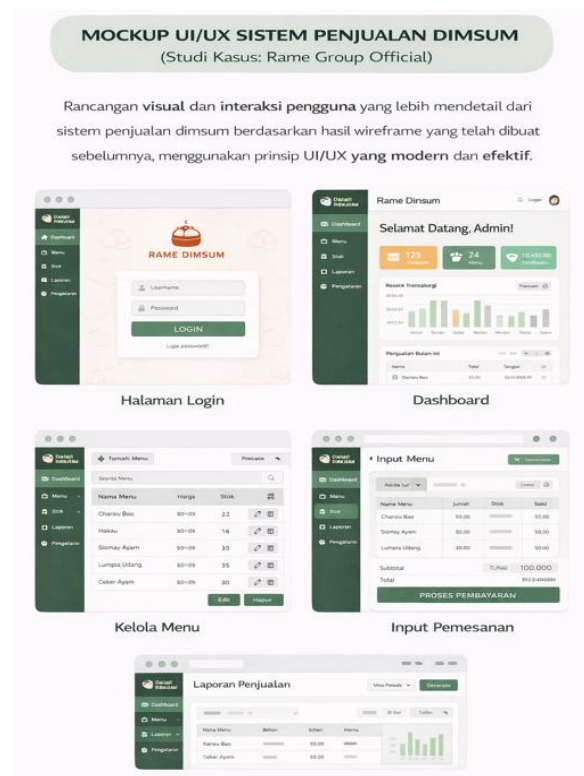
Gambar 7. User Flow Sistem Rame Group Official

3.10. Wireframe



Gambar 8. Wireframe Sistem Rame Group Official

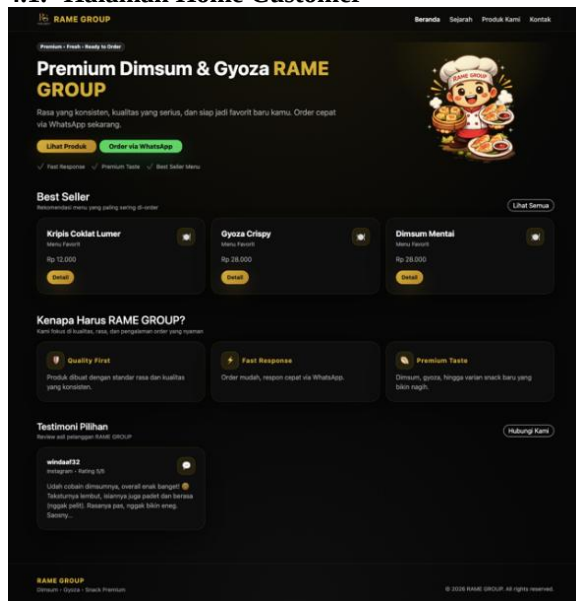
3.11. Mockup UI/UX



Gambar 9. Mockup UI/UX Sistem Rame Group Official

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Halaman Home Customer



Gambar 10. Halaman Home Customer

Gambar ini menampilkan tampilan antarmuka website pemesanan makanan (dimsum & gyoza) untuk pelanggan. Pada bagian kiri terdapat informasi utama seperti nama brand “Premium Dimsum & Gyoza RAME GROUP”, deskripsi singkat, serta tombol aksi seperti pemesanan. Di bawahnya terdapat bagian “Best Seller” yang menampilkan menu unggulan lengkap dengan harga dan tombol untuk membeli. Selain itu, terdapat juga bagian “Kenapa Harus RAME GROUP” yang menjelaskan keunggulan bisnis seperti kualitas produk, harga terjangkau, dan pelayanan.

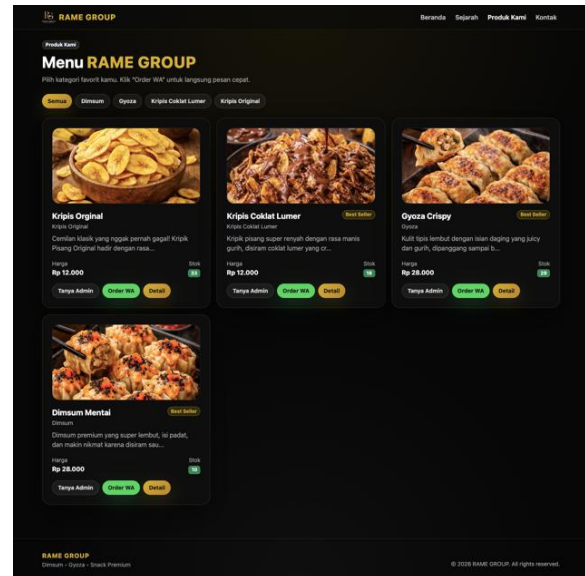
4.2. Halaman Produk

Gambar 11 menampilkan dua bagian sistem, yaitu dashboard admin dan halaman login.

Pada bagian kiri adalah dashboard admin yang berfungsi untuk mengelola sistem penjualan. Terdapat sidebar menu untuk navigasi seperti dashboard, produk, transaksi, dan laporan. Di bagian utama dashboard ditampilkan ringkasan data seperti jumlah pesanan, total pendapatan, serta grafik penjualan yang membantu admin dalam memantau performa bisnis secara real-time.

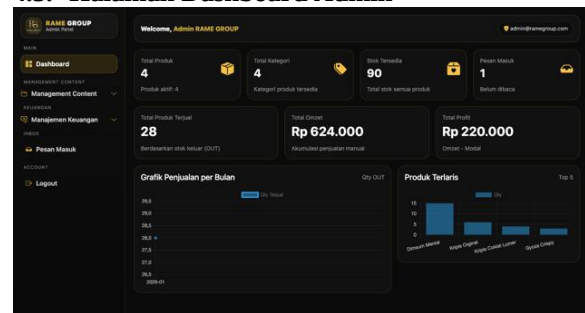
Sedangkan pada bagian kanan adalah halaman login yang digunakan oleh admin atau pengguna sistem untuk masuk ke dalam aplikasi. Terdapat input username/email dan password, serta tombol login.

Halaman ini berfungsi sebagai sistem keamanan agar hanya pengguna tertentu yang dapat mengakses fitur manajemen sistem.



Gambar 11. Halaman Produk

4.3. Halaman Dashboard Admin



Gambar 12. Dashboard Admin

4.4. Halaman Login Admin



Gambar 12. Login Admin

4.5. Pengujian Sistem

Tabel 1 Testing Halaman Login

Modul	Skenario Pengujian	Input	Hasil Diharapkan	Hasil	Status
Login	Username & password kosong	-	Validasi field wajib diisi	Validasi muncul	Tidak Valid
Login	Username diisi, password kosong	Username	Validasi password	Validasi muncul	Tidak Valid
Login	Username / password salah	Admin, salah password	Pesan error login	Error tampil	Valid

Modul	Skenario Pengujian	Input	Hasil Diharapkan	Hasil	Status
Login	Login benar	Admin valid	Masuk dashboard	Berhasil	Valid
Admin - Sejarah	Update sejarah	Judul & isi	Data tersimpan	Berhasil	Valid
Admin - Timeline	Tambah timeline	Tahun, judul, dll	Data tersimpan	Berhasil	Valid
Admin - Visi Misi	Update visi misi	Visi & misi	Data tersimpan	Berhasil	Valid
Admin - Kontak	Update kontak	WA, email, dll	Data tersimpan	Berhasil	Valid
Admin - Kategori	Tambah kategori	Nama kategori	Data tersimpan	Berhasil	Valid
Admin - Produk	Tambah produk	Data produk lengkap	Data tersimpan	Berhasil	Valid
Admin - Testimoni	Tambah testimoni	Nama, rating, pesan	Data tersimpan	Berhasil	Valid
Admin - FAQ	Tambah FAQ chatbot	Pertanyaan & jawaban	Data tersimpan	Berhasil	Valid
Admin - Stok Masuk	Input stok masuk	Produk & qty	Data tersimpan	Berhasil	Valid
Admin - Stok Keluar	Input stok keluar	Produk & qty	Data tersimpan	Berhasil	Valid
Admin - Laporan	Filter laporan	Tanggal	Data terfilter	Berhasil	Valid
Admin - Logout	Logout sistem	-	Keluar sistem	Berhasil	Valid
Customer	Lihat detail produk	Klik produk	Halaman detail	Berhasil	Valid
Customer	Chatbot FAQ	Input pertanyaan	Jawaban sesuai	Berhasil	Valid
Customer	Kirim pesan kontak	Nama, WA, pesan	Pesan terkirim	Berhasil	Valid
Customer	Lihat halaman sejarah	Klik menu	Halaman tampil	Berhasil	Valid

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi sistem penjualan berbasis web menggunakan metode *Prototype* terbukti efektif dalam mengatasi kendala pencatatan manual pada UMKM Dimsum Cahaya. Sistem yang dikembangkan dengan *framework* Laravel dan basis data MySQL ini mampu mengakomodasi kebutuhan transaksi, manajemen stok, serta pelaporan secara terkomputerisasi yang telah tervalidasi fungsionalitasnya melalui *Black Box Testing* dan *User Acceptance Test* (UAT). Sebagai implikasi manajerial, sistem ini meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan melalui fitur notifikasi serta *chatbot*. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengembangan difokuskan pada integrasi pemesanan *online* dengan pembayaran digital, perluasan ke *platform mobile* demi fleksibilitas akses, serta peningkatan kapabilitas *chatbot* melalui penerapan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) guna mengoptimalkan adaptabilitas pelayanan terhadap pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. C. . Laudon and J. P. . Laudon, *Management information systems : managing the digital firm*. Pearson Education Limited, 2022.
- [2] R. S. Pressman and B. R. Maxim, *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. [Online]. Available: www.mhhe.com/pressman.
- [3] E. Adamopoulou and L. Moussiades, "An Overview of Chatbot Technology," in *IFIP Advances in Information and Communication Technology*, Springer, 2020, pp. 373–383. doi: 10.1007/978-3-030-49186-4_31.
- [4] T. Sutabri, *Konsep Dasar Sistem Informasi*.
- [5] S. Aprilia, "Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Makanan Berbasis Android dengan Menggunakan Metode Prototype pada Warunk Juragan," *Jurnal Informasi, Sains dan Teknologi*, vol. 7, no. 2, pp. 258–275, Dec. 2024, doi: 10.55606/isaintek.v7i2.283.
- [6] N. Wahyuningtyas and L. T. Utomo, "Pengembangan sistem informasi penjualan berbasis web pada toko wallpaper dengan metode prototype," *Journal of Information System and Application Development*, vol. 2, no. 2, pp. 83–88, Aug. 2024, doi: 10.26905/jisad.v2i2.13610.
- [7] A. Zuhri, A. Muhtadi, and L. Junaedi, "Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan," *Journal of Advances in Information and Industrial Technology (JAIIT)*, vol. 3 No. 1, no. 1, May 2021, doi: <https://doi.org/10.52435/jaiit.v3i1.88>.
- [8] E. Lawolo, Y. Prihati, and S. A. Prakoso, "BULLETIN OF COMPUTER SCIENCE RESEARCH Implementasi Metode Prototype Pada Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web," *Media Online*, vol. 5, no. 5, pp. 1272–1282, 2025, doi: 10.47065/bulletincsr.v5i5.714.
- [9] R. P. Firjatullah and W. A. Kusuma, "PERANCANGAN USER EXPERIENCE PROTOTYPE E-FOODCOURT MENGGUNAKAN METODE DOUBLE DIAMOND UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN DAN KEMUDAHAN PENGGUNA," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 9, no. 3, pp. 1256–1264, Aug. 2024, doi: 10.29100/jupi.v9i3.5332.

- [10] M. A. Gofur and M. Akbar, "Riset Teknik Informatika dan Komputer PROTOTIPE CHATBOT PADA APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB (STUDI KASUS: TOKO SENI GYPSUM)," vol. 6, no. 2, pp. 240–250, 2024, [Online]. Available: <https://restikom.nusaputra.ac.id>
- [11] M. Sayid Fadil, I. Sukma, M. Erman Bani, S. Informasi, and S. Catur Sakti Kendari, "IMPLEMENTASI METODE SCRUM DALAM SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS: TOKO KOPI SINAR)," vol. 9, no. 1, 2024.
- [12] B. Rizki Pratama, M. Utami Dewi, A. Ari Kuncoro, K. Rozikin, and B. Riski Pratama, "Penerapan Sistem Penjualan Berbasis Web dengan Metode Waterfall pada Toko Murah Meriah Fashion Ponorogo," vol. 5, no. 2, 2025, [Online]. Available: <https://journal.stiestekom.ac.id/index.php/mifortekh>
- [13] D. Oktavian, P. Sukmasetya, U. Muhammadiyah Magelang, and jlMayjen Bambang Soegeng, "Implementasi Scrum pada Pengembangan Sistem Point Of Sales pada UD. Maju Jaya Kopi Berbasis Website," Oct. 2022. doi: <https://doi.org/10.36342/teika.v12i02.2926>.
- [14] C. Ningki, "Implementasi Aplikasi Penjualan Produk Tradisional Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall," 2023.
- [15] I. Made, A. Anthara, D. Andriani, I. Rustiyendah, and S. Dinata, "Implementasi Sistem Informasi Terintegrasi untuk Meningkatkan Efisiensi Operasional di UMKM Dimsum Inmons," 2025.
- [16] Y. Risky, P. Nurhidayah, M. Sjamsul Hidajat, and D. A. Wibowo, "IMPLEMENTASI WEBSITE PENJUALAN TADASUM DENGAN FITUR SPIN WHEEL INTERAKTIF BERBASIS VERCEL DI RUMAH KURASI," 2026