

PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL PADA PENJUALAN PAKAIAN IMPOR

Hatta Rajasa Manurung, Nono Heryana

Program Studi Sistem Informasi S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat, Indonesia
1910631250047@student.unsika.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan *E-Commerce* membawa perubahan yang sangat besar bagi bisnis. Kehadiran *E-Commerce* mempermudah proses *marketing* dan memangkas biaya operasional dalam kegiatan perdagangan. Transaksi perdagangan dapat dilakukan secara elektronik menggunakan komputer, yang mempermudah proses pembelian, penjualan produk, dan pertukaran informasi. Kehadiran *E-Commerce* memberikan fleksibilitas dan kemudahan bagi pelanggan dan bisnis untuk melakukan transaksi tanpa harus berkunjung ke lokasi tersebut. Studi kasus toko pakaian impor menunjukkan masalah seperti terbatasnya media promosi hanya menggunakan spanduk, penjualan masih dilakukan secara offline, dan penyimpanan data dan pencetakan laporan masih dilakukan dengan cara manual dalam bentuk arsip. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi masalah tersebut dengan merancang sistem informasi penjualan berbasis *E-Commerce*. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan *website E-Commerce* yang dapat dijadikan media promosi, mempermudah proses penjualan secara *online*, dan mempermudah pengolahan data dan pencetakan laporan tanpa harus melakukan catatan manual dalam bentuk arsip.

Kata kunci: *Website, E-Commerce, Waterfall*

1. PENDAHULUAN

Untuk mencapai efisiensi dan efektivitas yang lebih baik dalam menjual pakaian impor melalui media *online*. Dengan banyaknya perkembangan teknologi saat ini, transaksi jual beli dapat dilakukan secara *online* yang membantu perusahaan untuk meningkatkan jangkauan pasar dan keuntungan.

Menggunakan metode *Waterfall* membuat proses pengembangan *website e-commerce* lebih terstruktur dan teratur. Dengan fase-fase seperti analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian, akan memastikan *website e-commerce* yang dikembangkan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan sebelumnya dan kebutuhan pelanggan.

Selain itu, dengan menggunakan metode *Waterfall*, perusahaan dapat mengenali dan mengatasi masalah yang mungkin timbul saat pengembangan *website e-commerce*, ini akan memastikan bahwa *website e-commerce* yang dikembangkan dapat digunakan secara efisien dan efektif oleh perusahaan dan pelanggan.

Menggunakan metode *Waterfall* dalam merancang *website e-commerce* untuk menjual pakaian impor akan membantu perusahaan dalam mencapai efisiensi dan efektivitas yang lebih baik dalam penjualan melalui media online.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Website

Website merupakan suatu *platform* yang digunakan untuk menyediakan informasi yang dapat diakses oleh siapa saja yang terhubung dalam jaringan internet atau intranet. Halaman-halaman dalam *website* dapat diakses melalui *hyperlink* yang digunakan sebagai alat navigasi untuk mengakses

halaman lain dalam *website*. *Website* dibangun menggunakan bahasa HTML (*HyperText Markup Language*) sebagai standar untuk membuat halaman web. *Website* dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti menyediakan informasi, berjualan *online*, dan berkomunikasi dengan orang lain. *Website* merupakan layanan yang bermanfaat dalam dunia internet dan digunakan oleh berbagai jenis industri dan organisasi untuk menyediakan informasi dan layanan bagi pengguna internet [1].

2.2. E-commerce

E-commerce adalah proses pembelian dan penjualan barang atau jasa melalui internet, termasuk aktivitas seperti mengelola toko *online*, melakukan transaksi *online*, menangani pembayaran digital, dan mengatur pengiriman produk. Ini dapat digunakan oleh perusahaan dari berbagai ukuran dan diterapkan untuk berbagai jenis produk atau jasa seperti barang fisik, produk digital, dan layanan. Kelebihan dari *e-commerce* adalah transaksi dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan internet [2].

E-commerce adalah sistem teknologi yang selalu berkembang yang mencakup berbagai aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas melalui transaksi elektronik. Ini memberikan *platform* untuk pertukaran barang dan jasa melalui internet. *e-commerce* meliputi berbagai aspek seperti pembuatan situs web, pembayaran elektronik, pengiriman dan pengambilan barang, serta analisis data. *e-commerce* memungkinkan perusahaan untuk meningkatkan efisiensi, meningkatkan jangkauan pasar, dan mengurangi biaya operasional. Ini juga memudahkan

konsumen untuk melakukan transaksi dengan cepat, mudah dan sesuai dengan waktu yang diinginkan [3].

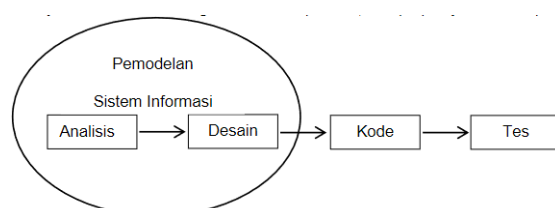
E-commerce adalah sarana yang digunakan untuk melakukan aktivitas pemasaran berbasis *website*. *Website* tersebut menyediakan jalur untuk melakukan transaksi atau memfasilitasi proses promosi dan pembelian secara *online*. Konsumen dapat mencari, membandingkan, dan membeli produk dan jasa yang diinginkan dari perusahaan melalui *website e-commerce*. *E-commerce* juga memungkinkan perusahaan untuk mengelola stok, menangani pembayaran, dan melacak aktivitas pembeli [4].

2.3. Metode Waterfall

Metode *Waterfall* adalah sebuah pendekatan yang sistematis dan berurutan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Tahapan-tahapan dalam metode ini dimulai dengan mengumpulkan spesifikasi kebutuhan dari pengguna dan berlanjut melalui tahap-tahap perencanaan seperti *planning*, *permodelan*, *konstruksi*, dan penyerahan sistem kepada pengguna. Selain itu, metode ini juga menyediakan dukungan untuk perangkat lunak yang dihasilkan selama proses pengembangan. Metode *Waterfall* dijalankan dengan proses *step by step* dari awal hingga akhir sehingga memastikan proses pengembangan berjalan dengan baik dan sesuai dengan spesifikasi yang ditentukan [5].

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Waterfall*, yang mengikuti urutan tahapan seperti pengumpulan kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian dalam proses pengembangan perangkat lunak. model *Waterfall* adalah cara untuk mengembangkan perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan dari tahap demi tahap. Setiap tahap harus selesai sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, seperti analisis kebutuhan, desain, pembuatan, pengujian, dan pemeliharaan. Model ini cocok digunakan untuk proyek perangkat lunak yang spesifikasinya tidak berubah-ubah atau proyek yang memiliki batas waktu yang ketat. Namun, model ini tidak cocok digunakan untuk proyek yang spesifikasinya cenderung berubah selama proses pengembangan [6].



Gambar 1. Ilustrasi model waterfall

3.1. Analisis kebutuhan perangkat lunak (Analysis)

Proses pengumpulan kebutuhan adalah tahap penting dalam pengembangan perangkat lunak, di

mana para *stakeholder* seperti *user*, klien, atau pembuat perangkat lunak berkumpul untuk menentukan apa yang diinginkan dari perangkat lunak. Tujuan proses ini adalah untuk mengetahui secara detail kebutuhan *user* dan menentukan spesifikasi perangkat lunak yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Proses ini dilakukan dengan berbagai metode seperti wawancara, observasi, dan pengumpulan data dari dokumen. Setelah data dikumpulkan, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak ditentukan dan didokumentasikan. Dokumentasi ini digunakan sebagai acuan dalam tahap selanjutnya dalam pengembangan perangkat lunak. Proses ini sangat penting untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan *user* dan dapat memenuhi tujuan yang diinginkan. Kebutuhan yang tidak dikumpulkan dengan baik dapat menyebabkan perangkat lunak yang tidak sesuai dengan yang diinginkan oleh *user* dan mengakibatkan biaya yang lebih tinggi untuk melakukan perubahan pada perangkat lunak yang sudah dikembangkan [7].

3.2. Desain (Design)

Desain perangkat lunak adalah proses yang membantu untuk merancang sebuah program perangkat lunak, menentukan tampilan antarmuka dan cara menulis kode. Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna atau klien. Kemudian, dari kebutuhan yang ditentukan, melakukan perancangan program perangkat lunak yang diantaranya mencakup tampilan antarmuka. Perancang Harus memperhatikan kebutuhan yang ditentukan dan keterbatasan perangkat keras dalam merancang program. Hasil desain perangkat lunak juga harus dicatat sebagai panduan dalam proses implementasi [8].

3.3. Pembuatan kode program (Code)

Setelah desain perangkat lunak dibuat, tahap selanjutnya adalah mengubah desain tersebut menjadi kode program yang dapat dijalankan pada komputer. Proses ini disebut sebagai "pengembangan perangkat lunak" atau "pemrograman" dan hasil akhirnya adalah sebuah program komputer yang dapat dijalankan dan sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya [9].

3.4. Pengujian (Test)

Pengujian perangkat lunak yang fokus pada seluruh aspeknya termasuk logika dan fungsinya adalah proses untuk memvalidasi bahwa perangkat lunak tersebut dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa perangkat lunak tidak memiliki kesalahan atau *error* yang dapat mempengaruhi kinerja atau keluaran yang diharapkan. Dengan melakukan pengujian seluruh aspek perangkat lunak, diharapkan dapat meminimalisir risiko perangkat lunak yang rusak atau tidak sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan [10].

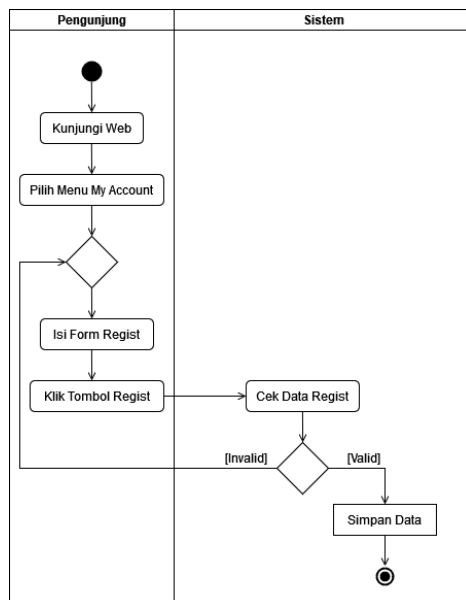
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Activity Diagram

Berikut ini adalah ilustrasi yang menggambarkan alur proses dari sistem penjualan online pakaian impor yang diusulkan. Ilustrasi ini ditampilkan dalam bentuk *activity diagram*.

4.2. Activity Diagram Pendaftaran Pelanggan

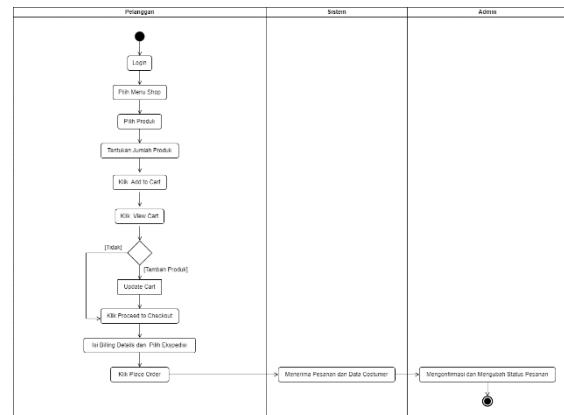
Sebelum melakukan pemesanan, pengunjung harus mengunjungi situs web terlebih dahulu, setelah itu pengunjung harus melakukan proses *registrasi* pada menu "My Account". Dalam proses ini, pengunjung harus mengisi formulir pendaftaran dengan data yang diperlukan, seperti nama dan alamat email. Setelah mengisi formulir dengan benar, pengunjung harus mengklik tombol "register" untuk menyelesaikan proses *registrasi* dan dapat melakukan pemesanan.



Gambar 2. Activity diagram pendaftaran pelanggan

4.3. Activity Diagram Entry Pemesanan Pelanggan

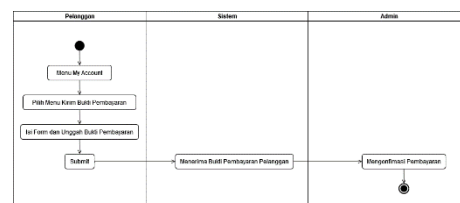
Setelah pelanggan berhasil melakukan *login*, pelanggan dapat memilih produk yang diinginkan dan menentukan jumlah produk yang ingin dibeli. Untuk memesan produk tersebut, pelanggan dapat mengklik tombol "add to cart". Kemudian, pelanggan dapat mengklik tombol "view cart" untuk melihat produk yang telah ditambahkan ke keranjang belanja. Dalam menu "view cart", pelanggan dapat mengatur jumlah produk yang diinginkan dan mengklik tombol "update cart" atau jika tidak ingin mengubah jumlah produk, pelanggan dapat langsung mengklik tombol "proceed to checkout". Pada halaman "checkout", pelanggan harus mengisi *detail billing* dan memilih ekspedisi. Jika semua sudah diisi, pelanggan dapat mengklik tombol "place order" dan sistem akan menerima pesanan dan data pelanggan. Kemudian, admin akan mengonfirmasi dan mengubah status pesanan.



Gambar 3. Activity diagram entry pemesanan pelanggan

4.4. Activity Diagram Pembayaran Pelanggan

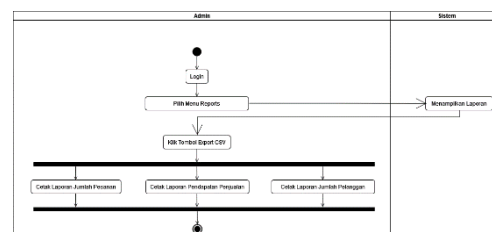
Pelanggan harus melakukan pembayaran sebesar total harga yang dipesan sebelumnya. Setelah itu, pelanggan harus masuk ke menu "My Account" dan pilih opsi "Kirim Bukti Pembayaran". Kemudian, akan muncul sebuah form untuk diisi dan mengunggah bukti pembayaran. Setelah mengisi form dan mengunggah bukti pembayaran, pelanggan harus mengklik tombol "Submit" untuk menyelesaikan proses.



Gambar 4. Activity diagram pembayaran pelanggan

4.5. Activity Diagram Pembuatan Laporan

Untuk mengakses laporan dari *website*, admin harus masuk ke halaman *backend website* dan pilih menu "Reports". Kemudian akan ditampilkan tiga jenis laporan yaitu laporan jumlah pesanan, laporan pendapatan penjualan, dan laporan jumlah pelanggan. Setelah itu, admin harus mengklik tombol "Export CSV" untuk mencetak laporan yang diinginkan.



Gambar 5. Activity diagram pembuatan laporan

4.6. Use Case Diagram

Use case diagram adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi yang terjadi antara sistem informasi dengan pengguna (*actor*) dalam proses atau kegiatan tertentu. Diagram

ini dapat menunjukkan secara eksplisit dan spesifik urutan tindakan yang harus dilakukan oleh sistem dan *actor* untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. *Use case diagram* sangat berguna dalam mengetahui kebutuhan sistem yang diinginkan oleh pengguna dan dapat membantu dalam proses pembuatan sistem informasi yang akan digunakan. Sebagai contoh, berikut ini adalah *use case diagram* dari sistem penjualan *online* pakaian impor yang diusulkan:

4.7. Use case Diagram Master Pelanggan

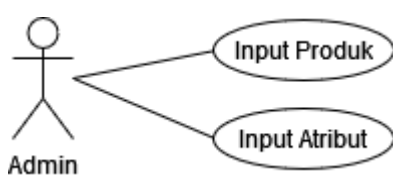
Use case diagram master Pelanggan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pelanggan dan sistem penjualan *online* pakaian impor dalam proses pendaftaran dan *login*. Diagram ini menunjukkan bahwa pelanggan dapat melakukan aktivitas pendaftaran dan *login* pada *website* penjualan pakaian impor. *Use case diagram master* pelanggan sangat berguna untuk memahami proses pendaftaran dan *login* yang dilakukan oleh pelanggan dan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sistem penjualan *online* pakaian impor. Pada diagram terdapat beberapa elemen yang digunakan untuk menggambarkan proses pendaftaran dan *login*, yaitu pelanggan sebagai *actor*, pendaftaran sebagai *use case*, dan *login* sebagai *use case*. *Use case* pendaftaran dan *login* tersebut dihubungkan dengan pelanggan sebagai *actor* yang melakukan aktivitas tersebut.



Gambar 6. Use case diagram master pelanggan

4.8. Use Case Diagram Master Admin

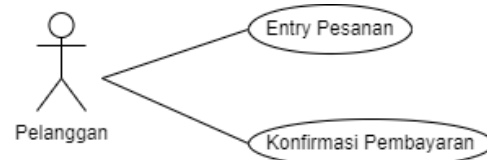
Diagram ini memberikan informasi bahwa admin dapat menambahkan produk baru dan menambahkan atribut pada *website* penjualan pakaian impor. Diagram ini menampilkan beberapa elemen yang digunakan untuk menggambarkan proses *input* produk dan *input* atribut, yaitu admin sebagai pengguna sistem yang melakukan aktivitas tersebut, *input* produk sebagai *use case* yang menjelaskan proses penambahan produk baru, dan *input* atribut sebagai *use case* yang menjelaskan proses penambahan atribut pada *website*. *Use case input* produk dan *input* atribut tersebut dihubungkan dengan admin sebagai pengguna sistem yang melakukan aktivitas tersebut.



Gambar 7. Use case diagram master admin

4.9. Use Case Diagram Transaksi Pelanggan

Diagram ini menunjukkan bahwa pelanggan sebagai aktor aktif dapat melakukan aktivitas *entry* pesanan dan konfirmasi pembayaran pada *website* penjualan pakaian impor. *Use case entry* pesanan dan konfirmasi pembayaran digambarkan sebagai elemen yang dihubungkan dengan pelanggan sebagai aktor yang melakukan aktivitas tersebut.



Gambar 8. Use case diagram transaksi pelanggan

4.10. Use Case Diagram Transaksi Admin

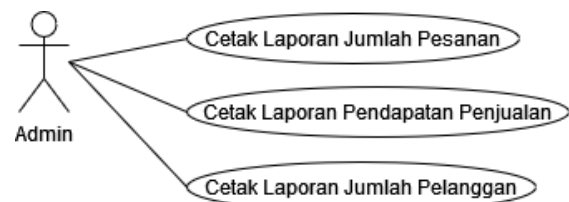
Diagram ini menunjukkan bahwa admin dapat melakukan aktivitas verifikasi pembayaran dan konfirmasi pengiriman. Verifikasi pembayaran adalah proses dimana admin memeriksa dan mengecek kevalidan pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan. Sedangkan konfirmasi pengiriman adalah proses dimana admin mengkonfirmasi bahwa barang telah dikirimkan kepada pelanggan. Aktor aktif dalam diagram ini adalah admin yang melakukan aktivitas verifikasi pembayaran dan konfirmasi pengiriman.



Gambar 9. Use case diagram transaksi admin

4.11. Use Case Diagram Laporan

Use case diagram ini menggambarkan bahwa admin dapat mencetak laporan yang berisi informasi tentang jumlah pesanan, pendapatan penjualan, dan jumlah pelanggan yang telah melakukan transaksi pada *website* penjualan pakaian impor. Admin digambarkan sebagai aktor yang bertugas untuk mencetak laporan-laporan tersebut dengan *use case* yang mewakili proses mencetak laporan jumlah pesanan, mencetak laporan jumlah pendapatan penjualan, dan mencetak laporan jumlah pelanggan. *Use case-use case* tersebut dihubungkan dengan admin sebagai aktor yang melakukan aktivitas tersebut.



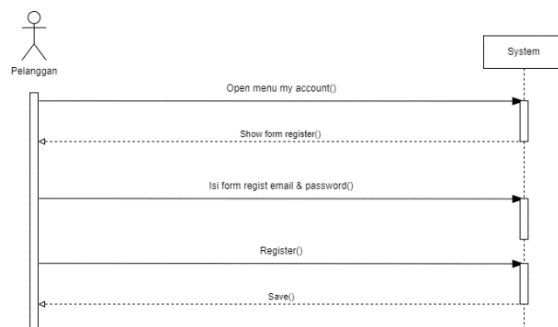
Gambar 10. Use case diagram laporan

4.12. System Sequence Diagram (SSD)

System sequence diagram (SSD) adalah sebuah representasi visual yang digunakan untuk mengidentifikasi dan menggambarkan interaksi antara objek dalam sistem dan aktor (pengguna) dalam suatu *use case* (kasus penggunaan) secara eksplisit. SSD menunjukkan dengan jelas urutan langkah-langkah yang dilakukan oleh objek dan aktor dalam sistem, serta menjelaskan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dari *use case* tersebut. Dengan menggunakan SSD, dapat dengan jelas memahami alur kerja dari sistem dan mengidentifikasi masalah yang mungkin terjadi dalam proses interaksi antara objek dan aktor. Berikut ini merupakan *system sequence diagram* dari sistem penjualan online pakaian impor yang diusulkan :

4.13. System Sequence Diagram Pendaftaran Pelanggan

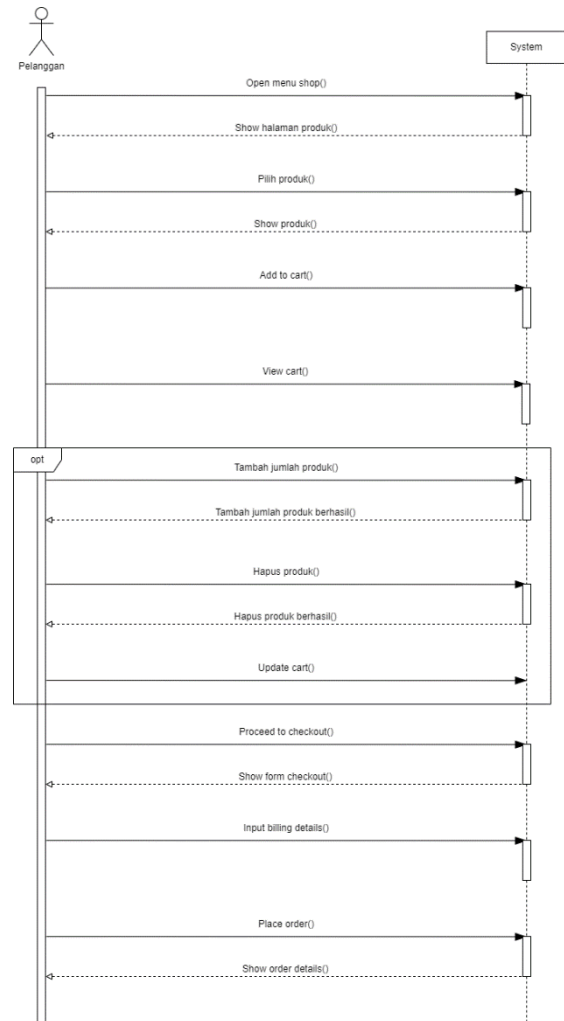
Gambar di bawah adalah sebuah *system sequence diagram* yang menggambarkan urutan langkah-langkah yang dilakukan saat seorang pelanggan ingin melakukan proses *registrasi*. Diagram ini menunjukkan interaksi antara pelanggan dan sistem, dalam proses *registrasi*, seperti pembuatan akun baru. Diagram ini membantu untuk memahami alur kerja dari proses *registrasi* dan menemukan masalah yang mungkin terjadi dalam proses tersebut.



Gambar 11. *System sequence diagram* pendaftaran pelanggan

4.14. System Sequence Diagram Entry Pemesanan Pelanggan

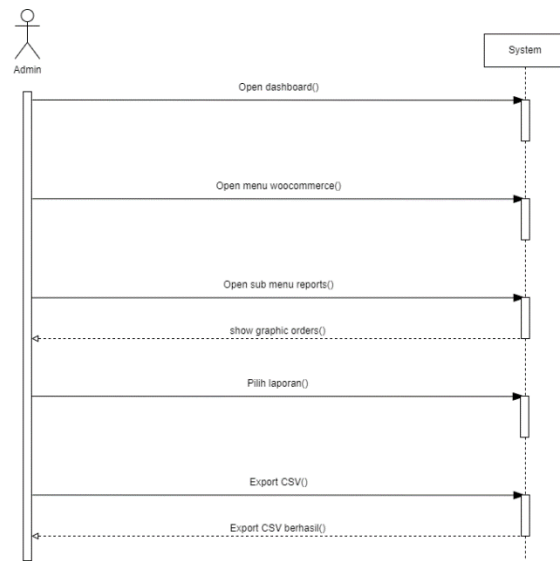
System sequence diagram entry pemesanan pelanggan adalah sebuah representasi visual yang digunakan untuk menggambarkan urutan kegiatan yang dilakukan oleh pelanggan ketika melakukan pemesanan di *website* penjualan pakaian impor. Diagram ini menjelaskan interaksi antara pelanggan, dan sistem *website*, seperti *add to cart* dan *place order*. Ini juga menunjukkan bagaimana pelanggan mengirimkan informasi pemesanan, serta bagaimana sistem merespons. Dengan melihat diagram ini, kita dapat dengan jelas memahami alur kerja dari proses pemesanan pakaian impor melalui *website*.



Gambar 12. *System sequence diagram* pemesanan pelanggan

4.15. System Sequence Diagram Laporan

Gambar yang ditunjukkan memberikan gambaran visual tentang tahap-tahap yang dilakukan oleh admin saat ingin mencetak laporan pemesanan. Diagram tersebut menunjukkan bahwa admin harus mengajukan permintaan laporan pada sistem, memverifikasi bahwa data yang diperlukan tersedia dan lengkap, dan setelah itu mencetak laporan. Diagram ini membantu dalam memahami proses yang dilakukan oleh admin dalam mencetak laporan pemesanan dengan jelas dan terperinci.



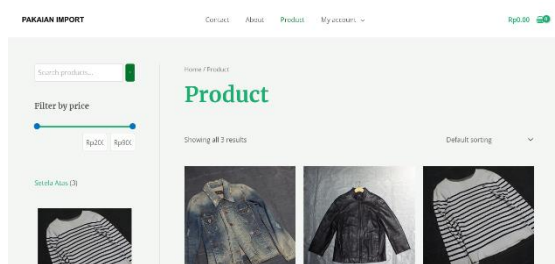
Gambar 13. System sequence diagram laporan

4.16. Tampilan Halaman Utama Website



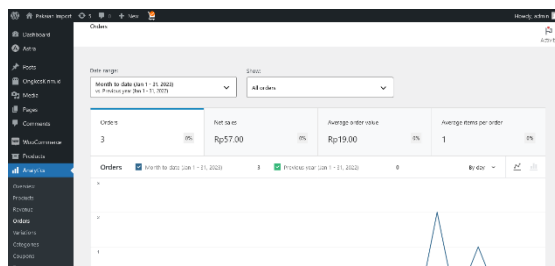
Gambar 14. Tampilan halaman utama website

4.17. Tampilan Halaman Product



Gambar 15. Tampilan halaman product

4.18. Tampilan Halaman Laporan



Gambar 16. Tampilan halaman laporan

Pada halaman utama atau *home website*, terdapat tampilan yang sederhana dengan foto-foto pakaian

yang menarik secara visual, dilengkapi dengan penulisan slogan yang menggambarkan identitas toko, terdapat tombol "SHOP NOW" yang bertujuan untuk memikat minat pengunjung agar menjelajahi dan melakukan pembelian terhadap produk-produk yang tersedia. Lalu pada halaman produk menampilkan berbagai produk yang dijual di toko Pakaian Import, pengunjung dapat melihat nama dan harga produk serta menggunakan kolom pencarian untuk mencari produk yang spesifik, dan terdapat juga fitur filter yang memungkinkan pengunjung memfilter produk berdasarkan rentang harga yang diinginkan. Sementara itu, halaman laporan menyajikan informasi terkait penjualan, seperti jumlah produk terjual dan data laporan lainnya, admin memiliki opsi untuk mencetak laporan penjualan sebagai referensi atau keperluan bisnis.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui sistem penjualan *online*, pembelian barang menjadi lebih mudah dan nyaman bagi konsumen. Konsumen tidak perlu berangkat ke toko untuk melakukan pemesanan, karena seluruh proses bisa dilakukan melalui *website*. Keuntungan lain dari penggunaan sistem ini adalah promosi dapat dilakukan dengan jangkauan yang lebih luas, melebihi dari promosi melalui spanduk. Sistem juga mempermudah penyimpanan data dan pencetakan laporan, sehingga informasi dapat dengan mudah ditemukan dan diakses melalui *website*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Musi, P.T. and Bercahaya, U. (2018) '277317-E-Commerce-Penjualan-Berbasis-Metode-Ooa-Fea450D3', XV(April), pp. 1–5.
- [2] Fabiana Meijon Fadul (2019) '濟無No Title No Title No Title', 30(1), pp. 786–801.
- [3] Handayani, S. (2018) 'Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi KaHandayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. ILKOM Jurnal Ilmiah, 10(2), 182–189. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310>, ILKOM Jurnal Ilmiah, 10(2), pp. 182–189.
- [4] Kurniawan, H. et al. (2021) 'Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang', Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, 14(4), pp. 13–23. doi:10.35969/interkom.v14i4.78.
- [5] Apriliah, W., Subekti, N. and Haryati, T. (2021) 'Penerapan Model Waterfall Dalam Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Pt. Chiyoda Integre Indonesia Karawang', Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, 14(2), pp. 34–42. doi:10.35969/interkom.v14i2.69.

- [6] Fitriani, E. *et al.* (2018) 'Implementasi Model Waterfall Pada Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Pertanian Karawang', *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 15(2), p. 137. doi:10.33480/techno.v15i2.923.
- [7] Irnawati, O. and Darwati, I. (2020) 'Penerapan Model Waterfall Dalam Analisis Perancangan Sistem Informasi Inventarisasi Berbasis Web', *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, 6(2), pp. 109–116. doi:10.33330/jurteksi.v6i2.406.
- [8] Nugraha, W. and Syarif, M. (2018) 'Informasi Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan', *Jusim*, 3(2), pp. 94–101. Available at: https://www.researchgate.net/profile/Wahyu-Nugraha-3/publication/329708699_PENERAPAN_METODE_PROTOTYPE_DALAM_PERANCANGAN_SISTEM_INFORMASI_PENGHITUNGAN_VOLUME_DAN_COST_PENJUALAN_MINUMAN_BERBASIS_WEBSITE/links/5ebce01fa6fdcc90d6751424/PENERAPAN-METODE-PROTOT.
- [9] Nurfitriana, E. *et al.* (2021) 'Implementasi Model Waterfall Dalam Sistem Informasi Akuntansi Piutang Jasa Penyewaan Kendaraan Pada Pt. Tricipta Swadaya Karawang', *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(1), pp. 36–45. doi:10.35969/interkom.v15i1.86.
- [10] Wahid, A.A. (2020) 'Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi', *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, (November), pp. 1–5.