

Aplikasi Penjualan Dan Pemasaran Berbasis Website Pada *Healthy Pet Madiun*

Robby Priyananda¹, Slamet Riyanto², Sri Anardani³

Universitas PGRI Madiun
e-mail: robbyp597@gmail.com

Abstract: *Healthy Pet Madiun is a shop, clinic or hotel for pet needs where the sales and marketing system is conventional. Customers have to come directly to the location, the distance is quite far, the time and also the cost required to come directly to the store causes customers to be reluctant to shop at Healthy Pet. This causes the sales turnover obtained does not increase significantly from month to month. Required reports such as sales reports and stock reports take a long time to generate. Therefore, the author makes a marketing and sales system that is needed by the agency, namely "Design of Marketing and Sales System on Healthy Pet Madiun Based Website". By using the Codeigniter framework and using the waterfall method in the manufacturing process. The results obtained from this study are that products from Healthy Pet can be traded online through the system. Buyers can buy through a website that is equipped with a tutorial feature so that buyers can easily find out how to buy on the website.*

Keywords: *Codeigniter, Healthy Pet, Online Store, Website.*

Abstrak: *Healthy Pet Madiun merupakan sebuah toko, klinik maupun hotel untuk kebutuhan hewan peliharaan yang dimana sistem penjualan dan pemasarannya secara konvensional. Pelanggan harus datang secara langsung ke lokasi, jauhnya jarak tempuh, waktu dan juga biaya yang dibutuhkan untuk datang secara langsung ke toko menyebabkan pelanggan enggan untuk berbelanja di Healthy Pet. Artinya pendapatan penjualan yang dicapai tidak meningkat secara signifikan dari bulan ke bulan. Laporan yang dibutuhkan seperti laporan penjualan dan laporan stok membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dibuat. Untuk alasan ini, penulis membuat sebuah sistem pemasaran dan penjualan yang diperlukan oleh instansi yaitu "Rancang Bangun Sistem Pemasaran dan Penjualan Pada Healthy Pet Madiun Berbasis Website". Dengan menggunakan framework Codeigniter dan menggunakan metode waterfall dalam proses pembuatannya. Hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu produk dari Healthy Pet dapat dijual belikan secara online melalui sistem. Pembeli dapat membeli melalui website yang lengkapi dengan fitur tutorial agar pembeli dengan mudah mengetahui cara pembelian pada website.*

Kata kunci: *Codeigniter, Healthy Pet, Toko Online, Website.*

Pendahuluan

Internet merupakan sarana untuk mendapatkan informasi khususnya bagi para pelaku usaha untuk mempromosikan produknya, misalnya dalam proses jual beli (Yulianto & Fauzi, 2020). Perdagangan tidak luput dari perkembangan zaman, pembelian dan proses jual beli yang dulunya dilakukan di tengah keramaian, kini bisa dilakukan dari dalam rumah. Di masa lalu, seorang pedagang dan pembeli harus menghabiskan lebih banyak waktu, uang dan energi untuk melakukan aktivitas transaksi. Namun, saat ini tersedia berbagai fasilitas dengan segala fiturnya, memanfaatkan perdagangan elektronik yang dapat diakses menggunakan komputer atau smartphone, kapanpun dan dimanapun selama didukung koneksi internet jaringan (Santoso et al., 2019). Belanja online telah merevolusi strategi pemasaran banyak penjual baru-baru ini beberapa dekade karena konsumen telah terbiasa dengan pembelian online dan pengiriman produk dari mana saja di dunia (Bayad & Ali, 2020). Hubungan online antara konsumen dan pengecer online terus berkembang karena pemasar membutuhkan pengetahuan tentang betapa kompleksnya yang tertanam dalam hubungan ini. Penelitian menunjukkan bahwa perilaku tradisional seperti kepercayaan tidak ada bandingannya (Lindh

et al., 2020). Kemajuan teknologi informasi telah mempengaruhi kehidupan manusia sehari-hari kegiatan, banyak kegiatan saat ini dilakukan secara online. Orang dapat dengan mudah membeli produk dengan mengakses situs web (Effendi et al., 2020).

Seperti yang terjadi pada *Healthy Pet*. *Healthy Pet* Madiun merupakan sebuah toko, klinik maupun hotel untuk kebutuhan hewan peliharaan yang dimana sistem penjualan dan pemasarannya secara konvensional. Pelanggan harus datang secara langsung ke lokasi, jarak tempuh yang cukup jauh, waktu dan juga biaya yang dibutuhkan untuk datang secara langsung ke toko menyebabkan pelanggan enggan untuk berbelanja di *Healthy pet*. Hal ini menyebabkan omset penjualan yang didapatkan tidak naik secara signifikan dari bulan ke bulan. Laporan yang dibutuhkan seperti laporan penjualan dan laporan stok membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dibuat.

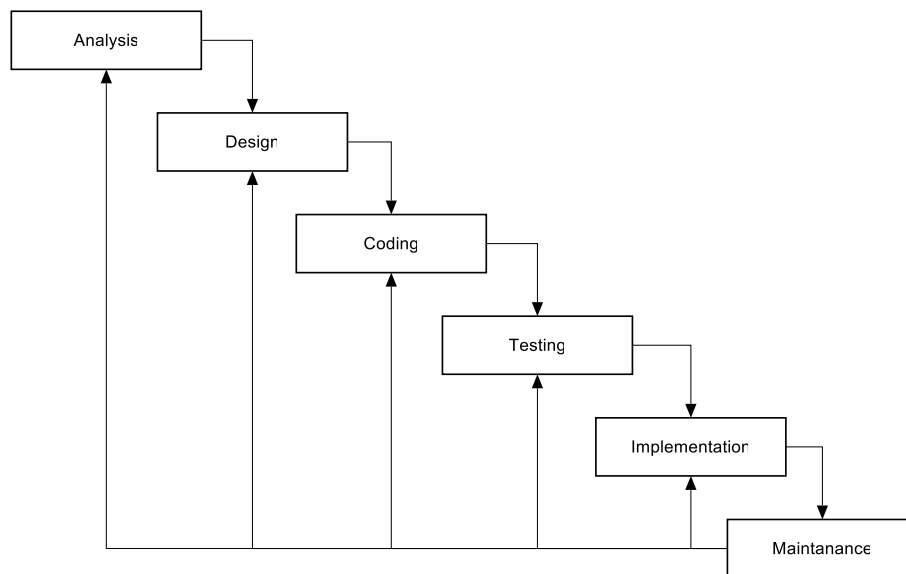
Dari hasil penelitian sebelumnya, adanya sebuah sistem informasi berbasis *website* bisa membantu dalam media promosi dan penjualan produk-produk "pet" yang ada di Petshop sehingga bisa menjangkau *customer* diluar kota. Sistem informasi penjualan berbasis *website* juga bisa memudahkan bagian *admin* melakukan proses transaksi penjualan kepada *Customer* dan mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan (Purwaningtias, 2017). Berdasarkan penelitian yang berjudul "Implementasi Sistem Informasi Penjualan Pada Jambi Petshop" dapat disimpulkan bahwa dengan hadirnya sistem informasi penjualan dan penjualan online di Jambi Petshop dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian produk, karena pelanggan hanya perlu melakukan pemesanan secara online melalui website, konfirmasi pembayaran dan pengaturan layanan pengiriman tanpa harus datang. situs harus mengajukan permohonan untuk layanan perawatan dan pethotel online secara langsung. online dan memudahkan Jambi Petshop menawarkan produk secara detail (Wibawa et al., 2019). Berdasarkan penelitian yang berjudul "Sistem Informasi Penjualan Secara Online Studi Kasus Pada Mechin Petshop Yogyakarta" dapat disimpulkan bahwa Sistem informasi penjualan berbasis web berhasil dibuat di Mechin Petshop yang dapat dioperasikan untuk penjualan online. Dan juga mempermudah dalam penjualan dan pemasaran produk Mechin Petshop (Supriyanta & Nurhayati, 2018). Berdasarkan penelitian yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Kucing Dan Anjing Berbasis WEB" dapat disimpulkan bahwa dengan adanya program atau sistem penjualan yang berbasis web dan terkomputerisasi, proses penjualan di Siego Petshop mulai membaik karena berkurangnya kehilangan atau duplikasi data, proses pemulihan data yang lebih efisien, dan pelaporan yang lebih akurat, menghemat waktu (Taufik, 2019).

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian. Penelitian dilakukan di *Healthy Pet* Madiun sebagai tempat pelaksanaan. Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian adalah pembuatan website pemasaran dan penjualan yang dilengkapi dengan fitur konsultasi dokter dan dirancang menggunakan *framework codeigniter* yang memudahkan customer dalam bertransaksi maupun konsultasi. Dari penjabaran latar belakang penulis membuat sebuah sistem pemasaran dan penjualan yang diperlukan oleh instansi yaitu Rancang Bangun Sistem Pemasaran Dan Penjualan Pada *Healthy Pet* Madiun Berbasis Website. Dengan adanya website ini diharapkan dapat membantu *Healthy Pet* Madiun dalam pemasaran dan penjualan produk maupun jasa kepada masyarakat.

Metode

Metode *Waterfall* merupakan model *generic* pada rekayasa *software* yang diperkenalkan pertama kali pada tahun 1970 oleh Winston Royce sehingga model *waterfall* sering dibidang kuno, akan tetapi model ini adalah model yang banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Disebut dengan model *waterfall* dikarenakan tahapan yang dilewati harus menunggu selesainya tahapan sebelumnya dan berjalan secara berurutan (Khairunnisa et al., 2021).

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini ialah *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan pendekatan model *waterfall*. Model *waterfall* melakukan pendekatan secara sistematis dan terstruktur yang memiliki tahapan sebagai berikut:



Gambar 1 Metode *Waterfall*

Keterangan:

1. *Analysis*

Pada tahap ini kegiatan yang dijalankan seperti pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian, setelah data diperoleh lalu diolah dan dianalisis untuk memperoleh data akurat yang dibutuhkan oleh sistem yang dikembangkan.

2. *Design*

Pada tahap ini dilakukannya perancangan desain sebuah sistem dengan data yang sudah diperoleh dari tahapan *Analysis*. Data tersebut telah dianalisis lalu diimplementasikan pada *Design*.

3. *Coding*

Pada tahap ini adalah tahap pembuatan sistem yang sudah dianalisa dan didesain menjadi satu kesatuan sistem sesuai dengan kebutuhan.

4. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem yang telah dibuat secara keseluruhan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem telah berjalan sesuai kebutuhan untuk menyelesaikan masalah.

5. *Implementation*

Pada tahap ini ketika program sudah bisa dijalankan tanpa adanya kendala maka sistem akan direalisasikan atau digunakan oleh perusahaan.

6. *Maintenance*

Pada tahanan ini dilakukan pemeliharaan sistem yang sudah melewati tahap *testing* dan juga memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap *testing* dan tahap *implementation*. Cakupan dari pemeliharaan sistem yaitu penyesuaian sistem dengan pengguna baru, peningkatan kualitas sistem, dan penyesuaian terhadap lingkungan.

Pengujian blackbox adalah pengujian yang didasarkan pada tampilan dan fungsi aplikasi tanpamelihat dan menguji kode program (Setyawati et al., 2021). Rancang bangun merupakan pembuatan dan pembuatan aplikasi atau sistem yang belum ada pada suatu properti atau instansi (Maulani1 et al., 2018:157). Penjualan merupakan pengalihan produk manufaktur berupa barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Sistem penjualan digunakan untuk mengelola transaksi penjualan, baik penjualan kredit maupun penjualan tunai. Penjualan tunai, barang atau jasa dilakukan oleh pengirim kepada konsumen pada saat kasir telah menerima pembayaran dari konsumen. Dalam operasi pembelian kredit, ketika pesanan pelanggan telah dipenuhi melalui pengiriman barang atau penyediaan layanan selama periode waktu yang telah ditentukan, perusahaan berutang kepada konsumennya (Taufik, 2019:62).

HTML merupakan sebuah bahasa pemrograman dasar dalam membuat *website*, HTML terdiri atas *Head*, *Body*, dan didalamnya terdapat Atribute dan TAG, walaupun terbilang sebagai bahasa pemrograman, akan tetapi HTML belum bisa terbilang sebagai bahasa pemrograman dikarenakan HTML tidak memiliki hal-hal yang diperlukan oleh bahasa pemrograman yaitu logika, HTML hanya memberikan sebuah *output*, maka dari itu HTML di ibaratkan sebagai struktur atau pondasi dari web dan PHP maupun Javascript yang menjadi bahasa pemrogramannya (Marlina et al., 2021).

MySQL adalah *database* yang menghubungkan skrip PHP menggunakan perintah *query* yang sama dan karakter *escape* seperti PHP. Dan *MySQL* juga memiliki tampilan yang user friendly sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikan sistemnya (Asmara J, 2021). DFD menggunakan 4 elemen untuk menggambarkan aliran data. Keempat elemen tersebut adalah entitas, aliran data, proses, dan penyimpanan data. DFD memiliki beberapa level. DFD tingkat atas adalah dimaksudkan untuk dipahami oleh anggota organisasi tanpa pengetahuan khusus di bidangnya teknologi informasi sementara DFD tingkat rendah memiliki konten teknis yang lebih dalam sehingga dimaksudkan untuk anggota organisasi yang lebih teknis (Sudirman et al., 2021).

E-Commerce adalah sistem atau paradigma baru dalam bisnis yang mengubah paradigma dari perdagangan tradisional ke perdagangan elektronik melalui penggunaan teknologi ICT (Abadi et al., 2018). PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat suatu aplikasi berbasis web (Christian et al., 2018:22). *Flowchart*, atau yang biasa dikenal dengan flowchart, adalah diagram yang secara logis mewakili aliran dalam suatu program sistem. *Flowchart* digunakan untuk mengkomunikasikan bantuan dan persyaratan dokumentasi sistem. Pada *flowchart* sendiri terdapat beberapa jenis symbol yang sesuai dengan fungsinya masing-masing (Rico Gunawan, Busro Akramul Umam, 2020:4). *Codeigniter* adalah *framework* PHP *open source* yang menggunakan MVC (*Model*, *View*, *Controller*) untuk memudahkan developer atau *programmer* dalam membangun aplikasi berbasis web tanpa harus memulai dari awal (Winanjar & Susanti, 2021:99).

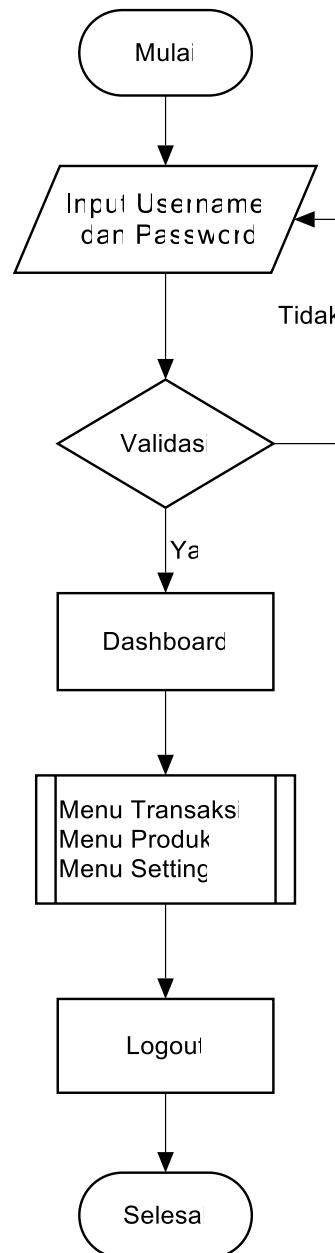
Hasil

Bagan alir atau biasa disebut *flowchart* merupakan grafik yang secara logis merepresentasikan aliran dalam program prosedur sistem. Bagan alir digunakan untuk alat bantu komunikasi dan untuk persyaratan dokumentasi sistem. Ada beberapa jenis simbol dalam flowchart itu sendiri yang sesuai dengan fungsinya masing-masing (Rico Gunawan, Busro Akramul Umam, 2020). Berikut ini adalah flowchart dari sistem:

Flowchart Admin

Alur sistem untuk admin dimulai dari admin memasukkan username dan password. Jika salah akan mengulang untuk mengisi kembali dan jika benar akan masuk ke halaman dashboard admin. Pada menu admin, admin dapat mengakses tiga menu master yaitu menu transaksi, menu produk, dan menu setting. Jika sudah mengelola admin bisa keluar halaman dengan cara logout dan program akan selesai.

Berikut adalah gambar *flowchart* admin yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar berikut ini:

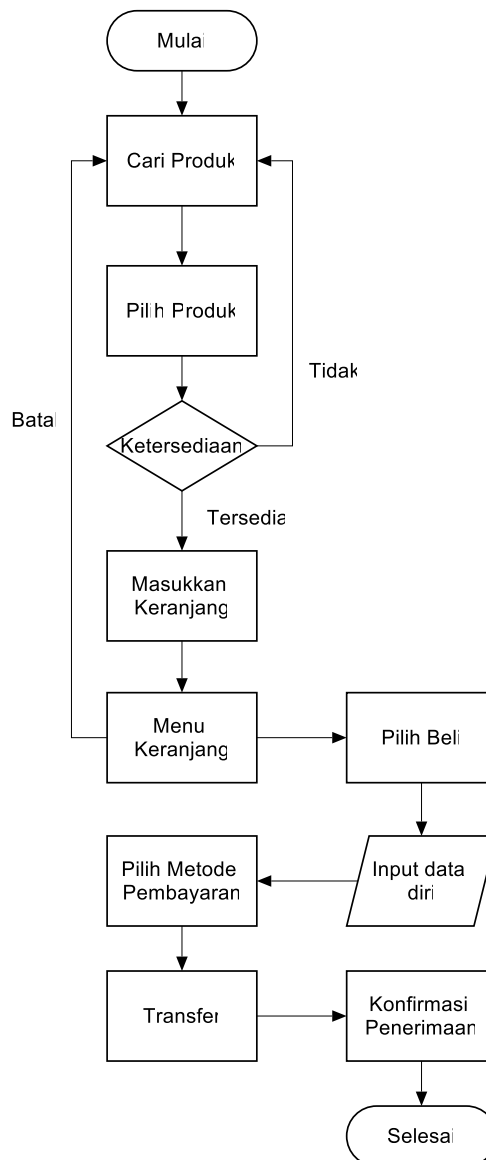


Gambar 2 *Flowchart* Admin

Flowchart Pengunjung

Alur pengunjung dalam menjalan kan sistem dimulai dari mencari produk. Ketika produk berhasil ditemukan dan tersedia maka bisa dimasukkan keranjang, dan jika tidak tersedia pengunjung mencari barang lain yang stok tersedia. Pada menu keranjang jika yakin ingin membeli pengunjung diharuskan menekan tombol beli. Jika sudah akan muncul inputan data diri dan memilih metode pembayaran. Jika sudah admin akan mengkonfirmasi pesanan kepada pembeli.

Berikut ini adalah gambar *flowchart* pengunjung yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3 *Flowchart* Pengunjung

Data Flow Diagram (DFD)

Model atau proses data logis yang dibuat untuk menggambarkan dari mana data itu berasal dan dari mana data itu berasal dalam suatu sistem, proses apa yang membuat data tersebut, di mana data itu disimpan, disebut Data Flow Diagram (DFD), dan interaksi antara data tersimpan dan proses yang dikenakan dalam data tersebut (Novendri et al., 2019). Berikut ini adalah DFD dari sistem:

DFD Level 0

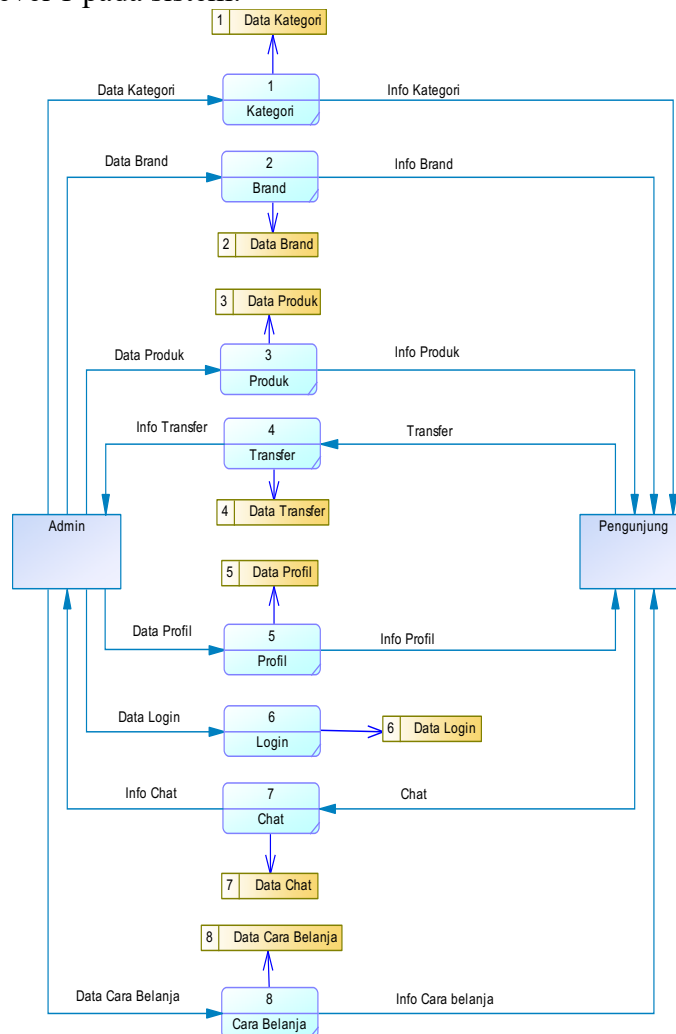
Dibawah ini adalah gambar *DFD* level 0 pada sistem:



Gambar 4 DFD Level 0

DFD Level 1

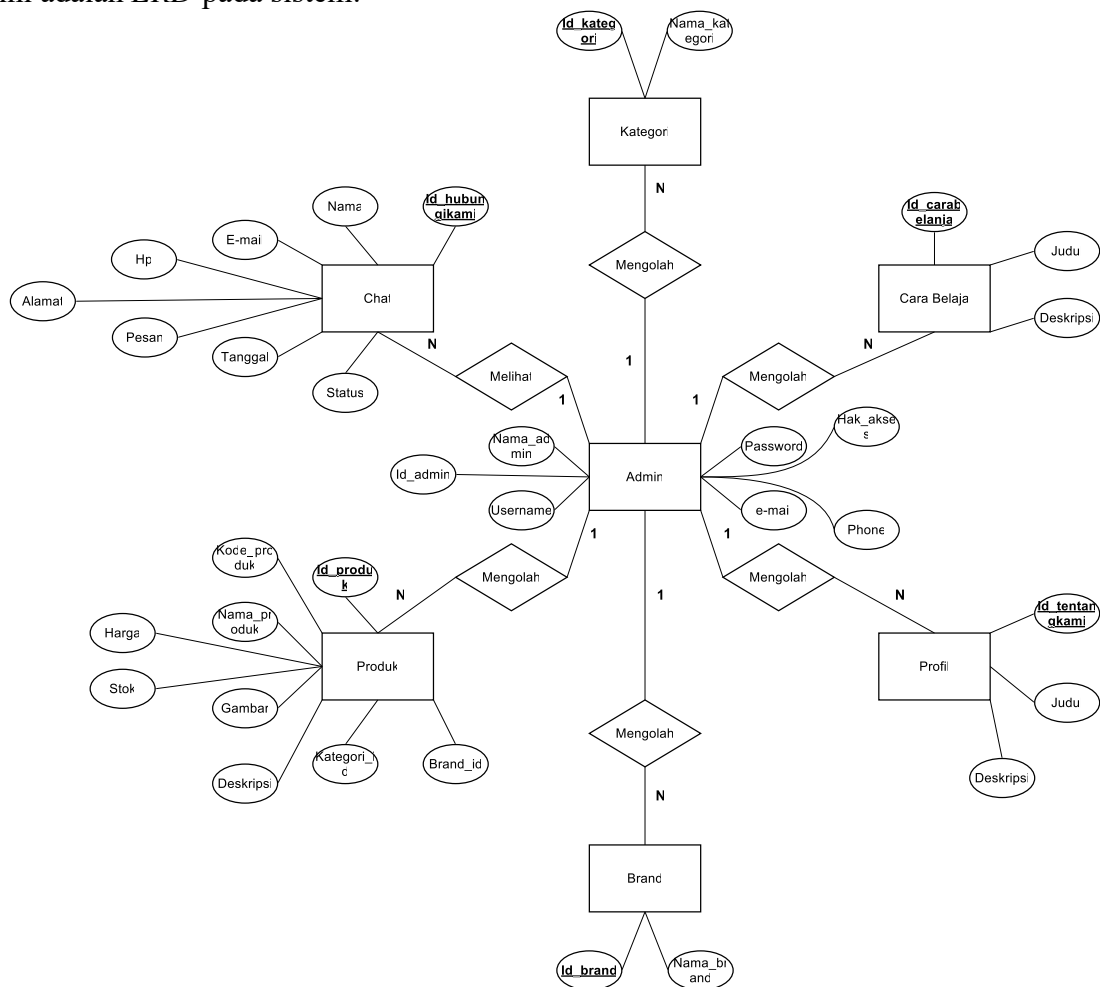
Berikut ini adalah *DFD* Level 1 pada sistem:



Gambar 5 DFD Level 1

Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut ini adalah ERD pada sistem:



Gambar 6 Entity Relationship Diagram

Perancangan Database

Berikut ini beberapa tabel database pada sistem:

Tabel 1 Tabel Admin

No.	Field	Type	Lenght	Keterangan
1	Id_admin	Int	11	PrimaryKey
2	Nama_admin	Varchar	50	
3	Username	Varchar	30	
4	Password	Varchar	10	
5	e-mail	Varchar	50	
6	Phone	Bigint	15	
7	Hak akses	Varchar	10	

Tabel 2 Tabel Produk

No.	Field	Type	Lenght	Keterangan
1	Id_produk	Int	11	<i>PrimaryKey</i>
2	Kode_produk	Varchar	15	
3	Nama_produk	Varchar	50	
4	Harga	Bigint	15	
5	Stok	Int	11	
6	Deskripsi	Text		
7	Gambar	Varchar	50	
8	Kategori_id	Int	11	
9	Brand_id	Int	11	

Tabel 3 Kategori Kategori

No.	Field	Type	Lenght	Keterangan
1	Id_kategoti	bigint	11	<i>PrimaryKey</i>
2	Nama_kategori	varchar	15	

Tabel 4 Tabel Brand

No.	Field	Type	Lenght	Keterangan
1	Id_brand	bigint	11	<i>PrimaryKey</i>
2	Nama_brand	varchart	30	

Tabel 5 Tabel Chat

No.	Field	Type	Lenght	Keterangan
1	Id_hubungikami	Int	11	<i>PrimaryKey</i>
2	Nama	Varchar	40	
3	e-mail	Varchar	50	
4	Hp	Bigint	15	
5	Alamat	Varchar	100	
6	Pesan	Text		
7	Tanggal	Date		
8	Status	Int	2	

Tabel 6 Tabel Prodfil

No.	Field	Type	Lenght	Keterangan
1	Id_tentangkami	Int	11	<i>PrimaryKey</i>
2	Judul	Varchar	50	
3	Deskripsi	Text		

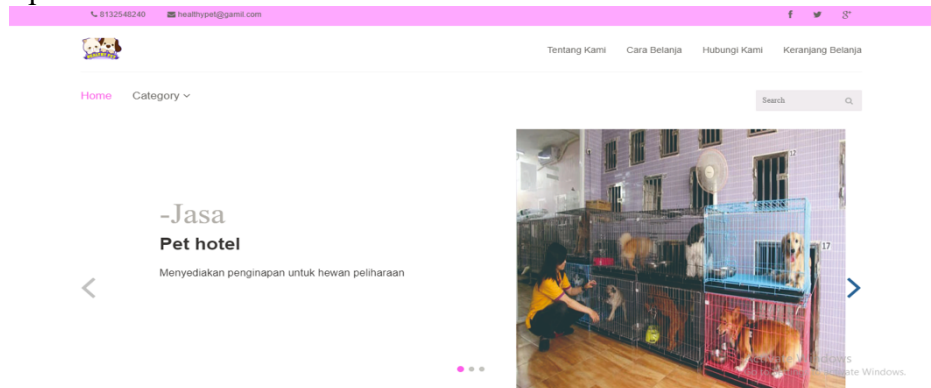
Tabel 7 Tabel Cara Belanja

No.	Field	Type	Lenght	Keterangan
1	Id_carabelanja	Int	11	<i>PrimaryKey</i>
2	Judul	Varchar	50	
3	Deskripsi	Text		

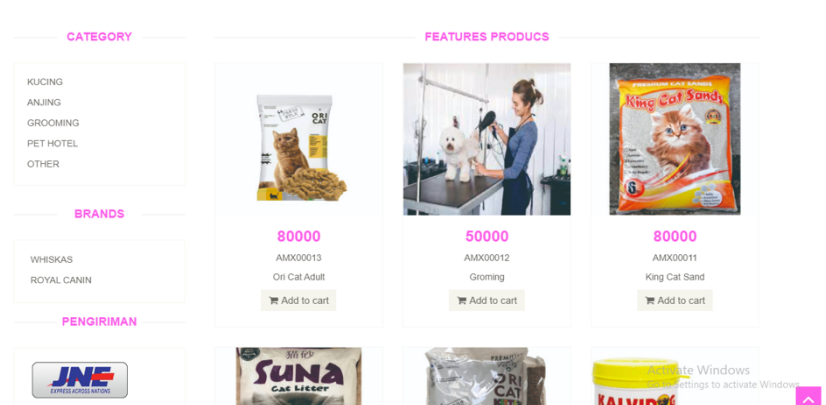
Implementasi Program

Berikut ini adalah tampilan halaman *Home*:

Tampilan home berisi menu tentang kami, cara belanja, hubungi kami, keranjang belanja, dan *Category*. Pada tampilan home juga terdapat slide untuk promosi barang, berisi produk yang dijual dan fitur pencarian.



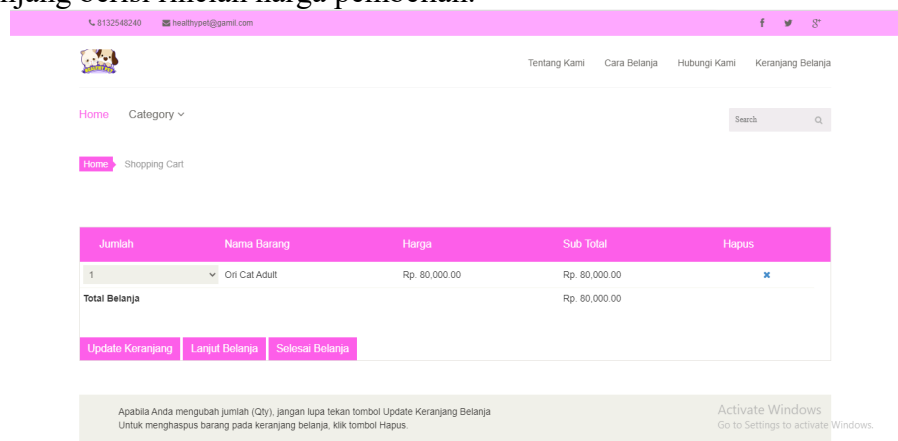
Gambar 7 Halaman Home



Gambar 8 Halaman Home

Berikut ini adalah tampilan halaman Keranjang:

Tampilan keranjang berisi rincian harga pembelian.



Gambar 9 Halaman Keranjang

Berikut ini adalah tampilan halaman transaksi:

Berisi inputan data diri untuk pembeli dan pilihan metode pembayaran

The screenshot shows a transaction page. At the top, it displays 'Total Belanja' (Total Purchase) as 'Rp. 80,000.00'. Below this is a pink button labeled 'Update Keranjang' (Update Cart). A light green box contains a note: 'Apabila Anda mengubah jumlah (Qty), jangan lupa tekan tombol Update Keranjang Belanja. Untuk menghapus barang pada keranjang belanja, klik tombol Hapus.' (If you change the quantity (Qty), don't forget to press the Update Shopping Cart button. To delete items from the shopping cart, click the Delete button). Below the note are two sections: 'Data Pembeli' (Buyer Data) with fields for Name, Email, Address, Phone, Province, City, and Postal Code; and 'Metode Pembayaran' (Payment Method) with a dropdown menu showing 'BRI-1356787' and 'JNE', and a pink 'Kirim' (Send) button. At the bottom right, there is a small 'Activate Windows' watermark.

Gambar 10 Halaman Transaksi

Pengujian

Pengujian pada sistem ini menggunakan *black box testing*. *Black box testing* merupakan metode pengujian *software* pada sistem yang dibuat. Metode *black box testing* digunakan untuk pengujian sistem tentang tampilan dan fungsi-fungsi pada sistem yang dibuat.

Tabel 8 Tabel Pengujian Black Box Testing

No.	Menu	Hasil		Kesimpulan
		Normal	Error	
1	Login Admin	√		Berhasil
2	Tampilan Dashboard	√		Berhasil
3	Transfer belum diproses	√		Berhasil
4	Transfer sudah di proses	√		Berhasil
5	Cetak Transaksi		√	Gagal
6	Brand	√		Berhasil
7	Kategori	√		Berhasil
8	Produk	√		Berhasil
9	Profil	√		Berhasil
10	Cara belanja	√		Berhasil
11	Slider	√		Berhasil
12	Kontak	√		Berhasil
13	Logo	√		Berhasil
14	Admin	√		Berhasil
15	Bank	√		Berhasil
16	Jasa pengiriman	√		Berhasil
17	Search	√		Berhasil
18	Keranjang belanja	√		Berhasil
19	Chat	√		Berhasil

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari penelitian kali ini membuktikan bahwa program dapat berjalan dengan cukup baik dengan fitur yang cukup memadai untuk melakukan proses transaksi. Program juga masih memiliki kekurangan pada cetak transaksi dan pada proses transaksi yang masih secara manual. Akan tetapi, sistem penjualan dan pemasaran berbasis website membantu pihak Healthy Pet dalam mempromosikan maupun menjualkan barang secara online. Kemajuan teknologi informasi telah mempengaruhi kehidupan manusia sehari-hari, banyak kegiatan saat ini dilakukan secara online. Orang dapat dengan mudah membeli produk

dengan mengakses situs web (Effendi et al., 2020). Oleh karena itu penjualan secara online sangatlah penting di era sekarang. Sistem ini juga memberikan informasi mengenai Healthy Pet itu sendiri. Sistem ini dapat diakses oleh pengunjung dimanapun dan kapanpun yang disertai dengan fitur transaksi yang masih menggunakan input manual dan fitur chat untuk konsultasi maupun memesan barang pada Healthy Pet.

Dengan adanya sistem ini memudahkan menarik pelanggan yang jarak tempat tinggalnya jauh dari toko dan rekap data pembeli dipermudah dengan adanya rekap otomatis sehingga yang memudahkan pihak toko dalam merekap data pembelian. Pada penelitian ini program yang dibuat sedikit memiliki kendala berupa eror pada cetak transaksik. Yang dimana cetak transaksinya tidak bisa menampilkan data barang yang sudah dibeli melainkan data pesanan barang itu sendiri.

Keterbatasan yang ada pada sistem yaitu pada poses transaksi. Untuk transaksi dari sistem ini masih tergolong semi otomatis. Yang dimaksud semi otomatis disini pembeli menginputkan data diri secara manual berserta memilih jasa pengiriman secara manual dan nanti akan terkirim ke admin lalu admin mengkonfirmasi transaksi yang sudah di proses kepada pembeli sehingga pembeli baru bisa untuk mentransfer ke rekening yang sudah tersedia baru barang akan dikirim. Yang dapat dikembangkan dari sistem ini yaitu pada proses transaksi maupun pembayaran secara otomatis agar memudahkan pembeli melakukan proses transaksi dan lebih efisien. Fitur notifikasi yang langsung masuk ke nomor WhatsApp admin agar admin langsung merespon transaksi yang masuk tanpa harus tetap berada pada sistem.

Kesimpulan

Dalam perancangan sistem pemasaran dan penjualan pada Healthy Pet berbasis *website* menggunakan *framework Codeigniter* dan menggunakan metode *waterfall* sistem berhasil dirancang dan dibangun. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam perancangan sistem adalah PHP. Hasil implementasi dari sistem ini berupa informasi barang yang dijual dan barang maupun jasa yang sedang dipromosikan. Pada sistem dilengkapi fitur transaksi untuk proses pembelian barang bagi pengguna *website* yang penginputannya masih manual yang nantinya akan diterima oleh admin dan admin akan memberikan konfirmasi kembali kepada pembeli. Dalam proses pengujian sistem yang menggunakan *balck box testing* sebagai media untuk menguji dan hasil uji menunjukkan adanya kesalahan pada sistem yang terletak pada proses transaksi. Sehingga admin belum bisa mencetak transaksi penjualan.

Website ini berhasil mengatasi permasalahan yang ada pada toko seperti memudahkan pembukuan data transaksi, memudahkan memberikan informasi kepada pelanggan secara online dan lengkap, memudahkan proses pembelian dengan jarak yang cukup jauh dan juga meningkatkan kepercayaan kepada pembeli terhadap kualitas toko. Oleh karena itu website ini sangat bermanfaat bagi toko.

Daftar Pustaka

- Abadi, S., Huda, M., Hehsan, A., Marzuki Mohamad, A., Basiron, B., Suhaila Ihwani, S., Azmi Jasmi, K., Safar, J., Kilani Mohamed, A., Hassan Wan Embong, W., Shakib Mohd Noor, S., Brahmono, B., Maseleno, A., Nabila Fauzi, A., Aminudin, N., & Gumanti, M. (2018). Design of online transaction model on traditional industry in order to increase turnover and benefits. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2.27), 231. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i2.27.11982>
- and, J. A.-T. I. (International J. of I., & 2021, undefined. (2021). Analysis and Design of E-Commerce Applications on CV XYZ With User Centered Design Method. *Stmik-Budidarma.Ac.Id*, 5(1), 64–69. <https://doi.org/10.30865/ijics.v5i1.2865>
- Bayad, A., & Ali, J. (2020). Impact of Covid-19 costumer behavior toward online shopping in Iraq. *Economic Studies*, 18, 267–280.

- Christian, A., Hesinto, S., & Agustina, A. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih). *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 22.
<https://doi.org/10.32736/sisfokom.v7i1.278>
- Indonesia, U. K., & Enterprises, M. (2020). *International Journal of Education , Information Technology And Others (IJEIT) Web-Based Sales Information System Design in Small and Medium Enterprises*. 3(2), 484–489. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4308092>
- Khairunnisa, H., Rumanti, A. A., & Si, N. A. S. S. (2021). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Online Pada Elextra 4D Kota Bandung*. 8(2), 2066–2071.
- Lindh, C., Rovira Nordman, E., Melén Hånell, S., Safari, A., & Hadjikhani, A. (2020). Digitalization and International Online Sales: Antecedents of Purchase Intent. *Journal of International Consumer Marketing*, 32(4), 324–335.
<https://doi.org/10.1080/08961530.2019.1707143>
- Marlina, Masnur, & Dirga.F, M. (2021). Aplikasi E-Learning Siswa Smk Berbasis Web. *Jurnal Sintaks Logika Vol. , 1(1)*, 2775–412.
- Maulani1, G., Septiani, D., & Sahara, P. N. F. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Fasilitas Maintenance Pada Pt. Pln (Persero) Tangerang. *ICIT Journal*, 4(2), 156–167. <https://doi.org/10.33050/icit.v4i2.90>
- Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, C. E. (2019). Aplikasi Inventaris Barang Pada MTS Nurul Islam Dumai Menggunakan PHP Dan MySQL. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.
- Purwaningtias, F. (2017). Sistem Informasi Penjualan Pada Lucky Paws S Petshop Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu*, VII(2), 44–50.
- Rico Gunawan, Busro Akramul Umam, Y. E. (2020). *Rancang Bangun Sistem Informasi Lelang Sepeda Motor Online Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall*. 10(1), 1–10.
- Santoso, S., Kauf, J., & Aristo, N. C. (2019). The Information System Of Name Card Sales Based On Digital Marketing To Improve Creativepreneur On College E-Commerce Website. *Aptisi Transactions On Technopreneurship (ATT)*, 1(1), 64–72.
<https://doi.org/10.34306/att.v1i1.40>
- Setyawati, E., Paath, D. K., Fortuna, D., Si, P. S., Yos, S., & Purwokerto, S. (2021). *Sales Information System Using The Website-Based Recommendation Feature To Improve Product Sales At Sanjaya Store*. 2(1).
- Sistem, P., Pendaftaran, I., Pembinaan, F., Berbasis, I. K. M., & Prasetyo, I. R. (2021). *A Website-based Information System Design of SME Development Facilitation Registration*. 5(2), 218–233.
- Supriyanta, & Nurhayati, I. (2018). Sistem Informasi Penjualan Secara Online Studi Kasus Pada Mechin Petshop Yogyakarta. *Journal on Networking and Security - Volume 8 No 1 – 2018*, 8(1), 1–6. <https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/1559/1496>
- Taufik, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Kucing dan Anjing Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Informatika*, 6(2), 61–70. <http://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumika/article/view/412>
- Wibawa, R. N., Borroek, M. R., & Istoningtyas, M. (2019). Implementasi Sistem Informasi Penjualan pada Jambi Petshop. *Indonesian Journal of Computer Science*, 8(1), 91–100.
<https://doi.org/10.33022/ijcs.v8i1.161>
- Winanjar, J., & Susanti, D. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi desa Berbasis Web Menggunakan PHP Dan MySQL*. 97–105.
- Yulianto, H. D., & Fauzi, R. (2020). Design of Web-based Online Sales Information System. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 879(1).
<https://doi.org/10.1088/1757-899X/879/1/012007>