

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tikno Tailor Berbasis Website

Romzi Hamid

Universitas PGRI Madiun

email: romzi_1905101059@mhs.unipma.ac.id

Abstract: Home-based businesses or MSMEs are very popular and have even become a form of activity that is much preferred in regions and even big cities, for example in Cepu City. Micro Enterprises in the field of sewing and is a business unit that until now is rare. Not only organizations that have utilized technology and information systems, a business has also taken advantage of the development of this knowledge, to attract the attention of customers. E-commerce is a method of selling via the internet that connects sellers and buyers who are far apart, not having to buy goods directly like traditional transactions. The problem that often arises is that there are several customers who buy goods through other intermediaries at different prices, the results of monthly income recaps have not been well documented, therefore many transactions are lost. The purpose of this research is to overcome some of the problems that arise, namely to sell products at prices that are certain there are price changes and the management of monthly income reports is good and clear. The method used in the development of this system is the Rapid Application Development method which enables faster system development. Website-Based Tikno Tailor Sales Information System Design Using the RAD Method is built using a native PHP framework, while the database uses MySQL. The tools used in the process of making this system are XAMPP for the database server and sublime text for the text editor. In system testing using black box testing which only tests software functionality and testing shows valid results and no errors or bugs occur.

Keywords: Sales, RAD, Website, Database

Abstrak: Usaha rumahan atau UMKM sangat digemari bahkan menjadi salah satu bentuk aktivitas yang banyak disukai di daerah bahkan kota besar misalkan di Kota Cepu. Usaha Mikro dibidang jahit dan merupakan unit usaha yang sampai saat ini jarang ditemui. Bukan hanya organisasi yang sudah memanfaatkan sistem teknologi dan informasi, sebuah usaha juga sudah memanfaatkan perkembangan pengetahuan tersebut, untuk menarik perhatian para pelanggan. E-commerce adalah metode berjualan melalui *internet* yang menghubungkan penjual dan pembeli yang berjauhan, tidak harus membeli barang secara langsung seperti transaksi tradisional. Permasalahan yang sering muncul adalah ada beberapa pelanggan yang membeli barang dengan perantara orang lain dengan harga yang berbeda, hasil rekapan pendapatan setiap bulannya belum terdokumentasi dengan baik, oleh karena itu banyak transaksi yang hilang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi beberapa permasalahan yang muncul, yaitu untuk menjual produk dengan harga yang pasti tanda adanya perubahan harga dan pengelolaan laporan pendapatan perbulannya baik dan jelas. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode *Rapid Application Development* yang memungkinkan pengembangan sistem lebih cepat. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Tikno Tailor Berbasis Website Dengan Metode RAD dibuat dengan menggunakan *framework* PHP *native*, sedangkan databasenya menggunakan MySQL. Tools yang digunakan dalam proses pembuatan sistem ini adalah XAMPP untuk database *server* dan *sublime text* untuk teks editor. Pada pengujian sistem menggunakan *blackbox testing* yang hanya menguji fungsionalitas perangkat lunak dan pengujian menunjukkan hasil yang valid dan tidak terjadi kesalahan atau *bug*.

Kata kunci: Penjualan, RAD, Website, Database

Pendahuluan

UMKM di Negara Indonesia mempunyai peran penting dikarena kontribusinya terhadap Produk Domestik Bruto (PDB). Pemimpin Asosiasi UMKM di Negara Indonesia pada tahun 2019 menyatakan bahwa kontribusi UMKM meningkat dari 60% menjadi 65% (Syahrin & Susilawati, 2020). UMKM merupakan salah satu penggerak perekonomian

nasional maupun nasional dan berperan penting dalam perekonomian Indonesia karena mampu menggerakkan dan meningkatkan atau menumbuhkan nilai perekonomian secara berkelanjutan dan berkelanjutan (Nuvitasari et al., 2019) (Budiarto et al., 2022).

Perkembangan teknologi informasi yang pesat sebanding dengan perkembangan *internet* di Indonesia. Perkembangan teknologi ini juga mempengaruhi perkembangan dunia bisnis saat ini. Negara Indonesia melihat perkembangan bisnis seiring dengan berubahnya fungsi dan peran teknologi informasi. Penggunaan *internet* dan telepon seluler yang semakin meningkat memungkinkan pemasar untuk lebih dekat dengan konsumen. Indonesia saat ini menempati urutan ke-4 dengan total 204,7 juta pengguna *internet* dan terus bertambah setiap tahunnya (Soraya & Wahyudi, 2021). Meningkatnya pengguna *internet* berdampak besar pada model atau strategi bisnis di Indonesia bahkan di seluruh dunia. Satu perubahan dalam industri ini adalah munculnya *website* penjualan.

Sistem informasi adalah sistem yang diterapkan oleh suatu organisasi untuk memenuhi kebutuhan manajemen atau pengelolaan transaksi setiap hari yang bertindak sebagai operasi yang bersifat manajerial dalam organisasi dan juga memiliki kegiatan strategis untuk mendapatkan laporan yang dibutuhkan oleh pihak eksternal (Purnomo et al., 2023) (Anggraini et al., 2020).

Penjualan adalah kegiatan rutin dalam bisnis yang ditujukan untuk mencari pembeli, mempengaruhi dan memberikan kemampuan kepada pembeli untuk melakukan pembelian yang sesuai dengan kebutuhannya dengan produk yang ditawarkan untuk dijual dan mengadakan kesepakatan harga yang ditawarkan menjual dan mengadakan kesepakatan harga yang menguntungkan kedua belah pihak (Mardiani & Ramadhan, 2023) (Faqih & Wahyudi, 2022).

Website ialah kumpulan halaman yang berisi Informasi dokumen tekstual, gambar statis atau bergerak, animasi atau video, suara, dan kombinasi statis dan dinamisnya membentuk serangkaian bangunan yang saling berhubungan, masing-masing terhubung ke jaringan halaman *website* (Humaira' Bintu Bakti, 2015) (Ferdiansyah, 2018).

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh Adriansyah (2020), penelitian ini menjelaskan bahwa Toko Udin Makasar belum memiliki sistem yang terkomputerisasi, tidak adanya pencatatan barang, tidak memiliki laporan penjualan yang akurat karena yang penjualannya masih manual. Penelitian yang dilakukan di Toko Udin Makasar ini bertujuan untuk membuat sistem terkomputerisasi, guna mempermudah pemilik atau karyawan dalam mengolah data secara efisien.

Tikno Tailor merupakan sebuah usaha yang menjual barang dan jasa. Tikno Tailor ini beralamatkan di Jl balun pinggiran, Desa Balun, Kecamatan Cepu, Kabupaten Blora. Berdasarkan survey dan wawancara yang telah dilakukan di Tikno Tailor dalam melakukan pemasaran. Tenda dekorasi pernikahan merupakan tenda yang biasanya yang digunakan untuk acara pernikahan. Usaha ini belum memiliki strategi pemasaran yang dilakukannya secara online. Permasalahan yang di hadapi adalah ada beberapa pelanggan yang membeli barang dengan perantara orang lain dengan harga yang berbeda, hasil rekapan pendapatan setiap bulannya belum terdokumentasi dengan baik, oleh karena itu banyak transaksi yang hilang. Selain itu sistem penjualannya masih menggunakan handphone atau datang langsung ke Tikno Tailor.

Penelitian yang dilakukan di Tikno Tailor bertujuan untuk mengumpulkan data seakurat mungkin sehingga dapat merancang sebuah sistem informasi penjualan pada Tikno Tailor untuk mempermudah dalam menjual produk, untuk mempermudah dalam mengolah data agar tidak terjadi kesalahan, membuat sistem informasi yang efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan Tikno Tailor, dan membuat laporan penjualan dengan memanggil *datastore* dari tanggal dan bulan dalam pembelian produk. Dalam perancangan Situs ini menggunakan

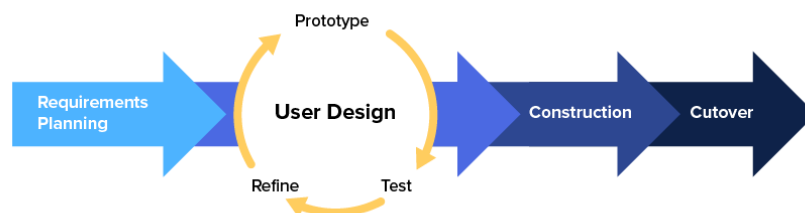
metode RAD (Rapid Application Development), yang memiliki keunggulan membuat sistem cukup cepat, namun juga memberikan hasil yang cukup baik (Hariyanto et al., 2021).

Metode

Metode Pengembangan Sistem

Dalam metode pengembangan Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Di Tikno Tailor ini menggunakan metode R.A.D (*Rapid Application Development*). Metode *Rapid Application Development* (RAD) merupakan model proses Pengembangan *software* yang menekankan siklus hidup pengembangan yang singkat (Fadli, 2018). Hal yang serupa RAD merupakan versi adaptasi cepat dari model *waterfall* dengan menggunakan pendekatan konstruksi komponen (Bangun, 2022).

Rapid Application Development (RAD) atau *rapid prototyping* adalah strategi pengembangan yang menekankan pada kecepatan pengembangan *software* yang termasuk dalam teknologi *inkremental* (bertingkat) (Jijon Raphita Sagala, 2021)(Saifudin, 2022). RAD memiliki tujuan untuk menekan waktu pengembangan sistem yang biasanya diperlukan dalam pengembangan sistem tradisional mulai dari perencanaan siklus hidup hingga implementasi sistem yang dibangun. Terakhir, RAD juga bertujuan untuk menanggapi kebutuhan bisnis yang berubah dengan cepat. Berikut gambar tahapan metode RAD seperti terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Metode Rapid Application Development

Sumber : (Nurman Hidayat & Kusuma Hati, 2021)

Pada Gambar 1 berikut ini menunjukkan tahapan – tahapan pada metode pengembangan RAD yang memiliki tiga fase tahapan yaitu :

1. Perencanaan Kebutuhan

Tahap ini merupakan tahap pertama pengembangan sistem, yang dimana pada tahap ini mengidentifikasi permasalahan dan pengumpulan data dari berbagai sumber informasi yaitu observasi, studi pustaka, dan wawancara dengan informan dari pemilik Tikno Tailor. Setelah itu, tentukan kebutuhan perencanaan.

2. Membuat Desain dan *Prototype*

Pada tahapan ini dilakukannya proses pembuatan desain dan revisi desain yang dilakukan secara berulang-ulang yang belum sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ditahapan ini merupakan perancangan sistem yang akan dibangun, seperti menyusun *flowchart*, ERD, *usecase diagram*, dan merancang antarmuka sistem web yang sesuai pada data yang diperoleh. Kemudian buat sistem *prototype*.

3. Proses Pengembangan Sistem

Pada tahapan ini, dimulailah proses kompilasi dan penulisan skrip *coding* HTML, CSS, PHP. Dengan menggunakan XAMPP *web server*, dan membuat *database* MySQL yang akan dipergunakan sebagai tempat penyimpanan data sistem untuk *website* ini. Kemudian, mengubah *prototype* yang menjadi versi beta dan final dari aplikasi *website*.

4. Implementasi dan Finalisasi Sistem

Pada tahapan ini meliputi optimalisasi stabilitas aplikasi, implementasi sistem, hingga testing dan menyusun dokumentasi. Ditahap akhir yang akan dilakukan adalah pengujian sistem dengan menggunakan *blackbox testing* yang menguji semua Keseluruhan sistem berdasarkan fungsionalitas sistem untuk mengurangi adanya *bug* atau *error* pada sistem.

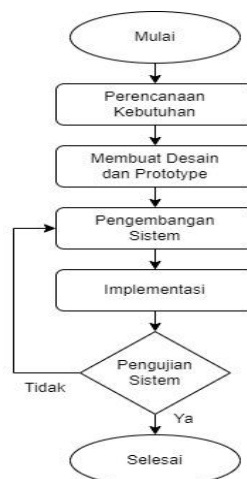
Adapun metode penelitian ini dilakukan untuk merancang sistem informasi terkait adalah:

1. Pengamatan (*Observasi*) dilakukan dengan cara meneliti langsung Tikno Tailor untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dibutuhkan mengenai proses penjualan pada Tikno Tailor
2. Wawancara (*Interview*) dilakukan dengan cara tanya jawab kepada pemilik Tikno Tailor yang dianggap sebagai sumber informasi.
3. Studi pustaka dilakukan dengan mengambil informasi dari jurnal atau tulisan orang lain yang berkaitan dengan penelitian ini

Hasil

Perancangan Sistem

Berikut gambaran visual dari rancangan yang digunakan dalam penelitian. Pada gambar, terdapat beberapa informasi tentang tahapan yang dilakukan pada penelitian dan urutan kegiatan yang dilakukan. Berikut adalah gambar dari *flowchart* rancangan penelitian seperti terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. *Flowchart* Rancangan Penelitian

Perencanaan Kebutuhan

Dalam menentukan kebutuhan dalam pembuatan sistem informasi penjualan tikno Tailor di bagi menjadi dua yaitu:

1. Kebutuhan fungsional
 - a. Tampilan halaman utama administrator

Halaman utama yang ditampilkan sebagai administrator meliputi:

- 1) Pada halaman *login* menampilkan inputan email dan *password* yang harus diisi agar dapat masuk ke halaman utama sistem.
- 2) Navbar, tampil dibagian atas yang terdiri dari nama toko, avatar, mode tampilan, serta tombol *logout*.

- 3) Sidebar, tampil dibagian samping kiri yang terdiri dari menu home, produk, pembelian, laporan, pelanggan serta *logout*.
 - 4) Pada halaman home, menampilkan siapa yang login atau selamat datang administrator..
 - 5) Pada halaman produk, terdapat 4 *sub* menu yang menampilkan produk dan dapat menambahkan, mengedit atau menghapus produk.
 - 6) Pada halaman pembelian, terdapat 3 *sub* yang menampilkan pembelian dan dapat melihat detail pembelian serta mengkonfirmasi pembelian.
 - 7) Pada halaman laporan pembelian, menampilkan riwayat pembelian dengan memasukan tanggal transaksi.
 - 8) Pada halaman pelanggan, menampilkan daftar pelanggan serta dapat menghapusnya..
 - 9) Pada menu *logout*, user dapat keluar dari sesi login aplikasi.
- b. Tampilan halaman utama sebagai Pembeli
- Halaman utama yang ditampilkan sebagai pembeli meliputi:
- 1) Navbar, tampil dibagian atas yang terdiri dari home, keranjang, *login*, daftar, checkout, riwayat belanja, serta tombol *logout*.
 - 2) Pada halaman home, menampilkan sejumlah produk yang dijual.
 - 3) Pada halaman keranjang, terdapat 4 *sub* menu yang menampilkan produk yang dibeli dan dapat menambahkan, checkout atau menghapus produk.
 - 4) Pada halaman detail, terdiri 3 *sub* menu menampilkan deskripsi produk dan stok produk, serta dapat menentukan jumlah pembelannya.
 - 5) Pada halaman login, menampilkan inputan email dan password untuk memasuki untuk masuk ke halaman utama sistem.
 - 6) Pada halaman checkout, menampilkan semua produk yang dibeli dan juga memasukan biaya ongkir serta alamat lengkap..
 - 7) Pada halaman riwayat belanja, terdiri 3 *sub* menu menampilkan daftar belanjaan dan pembayaran, serta dapat menampilkan nota pembelian.
 - 8) Pada menu *logout*, user dapat keluar dari sesi login aplikasi.
2. Kebutuhan Non – Fungsional
- Kebutuhan non-fungsional merujuk kepada perangkat yang dibutuhkan untuk membangun dan menjalankan sistem informasi pengarsipan dokumen penjaminan mutu berbasis web.
- a. Perangkat Keras
- 1) Laptop
 - 2) Handphone
 - 3) Modem internet
 - 4) Mouse
 - 5) Printer
- b. Perangkat Lunak
- 1) Sistem Operasi Windows 8
 - 2) XAMPP (*Webserver*)
 - 3) *Sublime Text 3*
 - 4) Google Chrome (*Browser*)
 - 5) Drawio
 - 6) Microsoft Office 2010
 - 7) CorelDraw X7

Membuat Desain dan Prototype

Pada tahapan ini penelitian menggunakan metode pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) termasuk *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram* dan desain basis data sesuai dengan data yang dimiliki diperoleh. UML (*Unified Modeling Language*) menyediakan standar untuk merancang model sistem dengan menggunakan bahasa visual dengan memodelkan dan mengkomunikasikan tentang suatu sistem menggunakan diagram dan teks pendukung (Yuni, 2013)(Syarif & Nugraha, 2020).

Diagram use case adalah salah satu diagram di Bahasa UML. penggunaan diagram dalam kasus menggambarkan persyaratan fungsional *software*. *Use case diagram* dapat dimanfaatkan untuk mempelajari bagaimana sistem harus bekerja (Fauzan et al., 2021). *Usecase diagram* merupakan sebuah diagram yang memperlihatkan hubungan antara *actors* dan *use cases* (Arianti et al., 2022). *Usecase diagram* pada penelitian ini terdapat 2 aktor, 10 *case* dan 1 *include*. *Activity diagram* dan *Sequence diagram* terdapat 2 aktor, diantaranya Administrator mempunyai 11 aktifitas dan Pembeli mempunyai 11 aktifitas. *Class diagram* pada penelitian ini terdapat 7 *class*, diantaranya *class admin*, *class produk*, *class ongkir*, *class pelanggan*, *class pembelian*, *class pembelian_produk*, dan *class pembayaran*. *class admin* memiliki 4 *atribut* dan 4 *method*, *class produk* memiliki 7 *atribut* dan 4 *method*, *class ongkir* memiliki 3 *atribut* dan 4 *method*, *class pelanggan* memiliki 6 *atribut* dan 4 *method*, *class pembelian* memiliki 10 *atribut* dan 4 *method*, *class pembelian_produk* 9 *atribut* dan 4 *method*, dan *class pembayaran* 7 *atribut* dan 4 *method*.

Tabel admin memiliki beberapa entitas, diantaranya *id_admin* sebagai *primary key*, *username*, *password*, *nama_lengkap* Sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel admin

No	Nama Entitas	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	<i>id_admin</i>	int	11	<i>Primar Key</i>
2	<i>Username</i>	varchar	100	-
3	<i>Password</i>	varchar	100	-
4	<i>nama_lengkap</i>	varchar	100	-

Tabel pelanggan memiliki beberapa entitas, diantaranya *id_pelanggan* sebagai *primary key*, *email*, *password*, *nama_pelanggan*, *telepon_pelanggan*, *alamat_pelanggan*. Sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel pelanggan

No	Nama Entitas	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	<i>id_pelanggan</i>	int	11	<i>Primary Key</i>
2	<i>Email</i>	varchar	100	-
3	<i>Password</i>	varchar	100	-
4	<i>nama_pelanggan</i>	varchar	100	-
5	<i>telepon_pelanggan</i>	int	11	-
6	<i>alamat_Pelanggan</i>	text	-	-

Tabel produk memiliki beberapa entitas, diantaranya *id_produk* sebagai *primary key*, *nama_produk*, *harga_produk*, *berat_produk*, *foto_produk*, *deskripsi_produk*, *stok_produk*. Sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tabel produk

No	Nama Entitas	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	id_produk	int	11	Primary Key
2	nama_produk	varchar	100	-
3	harga_produk	int	11	-
4	berat_produk	int	100	-
5	foto_produk	vachar	100	-
6	deskripsi_produk	text	-	-
7	stok_produk	int	5	-

Tabel pembelian memiliki beberapa entitas, diantaranya id_pembelian sebagai *primary key*, id_pelanggan sebagai *primary key*, id_ongkir sebagai *primary key*, tanggal_pembelian, total_pembelian ,nama_kota, tarif, alamat_pengiriman, status_pengiriman, resi_pengiriman. Sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Tabel pembelian

No	Nama Entitas	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	id_pembelian	int	11	Primary Key
2	id_pelanggan	int	11	Primary Key
3	id_ongkir	int	11	Primary Key
4	tanggal_pembelian	date	-	-
5	total_pembelian	int	11	-
6	nama_kota	varchar	100	-
7	Tarif	int	11	-
8	alamat_pengiriman	text	-	-
9	status_pengiriman	varchar	100	-
10	resi_pengiriman	varchar	50	-

Pembahasan

Perancangan antarmuka

Berikut adalah desain antarmuka halaman login yang berguna sebagai halaman awal sebelum masuk kedalam Home:

TIKNO TAILOR

Enter detail login

E-mail

Password

☐ Remember me

Login

Gambar 3. Desain Antarmuka Halaman Login

Berikut adalah desain antarmuka halaman home yang menampilkan halaman utama setelah melakukan login:

TIKNO TAILOR	Logout
Logo Avatar	Selamat Datang Administrator
Home	
Produk	
Pembelian	
Laporan	
Pelanggan	
Logout	

Gambar 4. Desain Antarmuka Halaman Home

Berikut adalah desain antarmuka halaman produk yang berfungsi sebagai halaman yang menampilkan sejumlah produk yang di *upload*:

TIKNO TAILOR	Logout
Logo Avatar	Data Produk
Home	
Produk	
Pembelian	
Laporan	
Pelanggan	
Logout	
	Tambah

Gambar 5. Desain Antarmuka Halaman Produk

Berikut adalah desain antarmuka halaman tambah produk yang berguna untuk menambahkan produk yang ingin di *upload*:

TIKNO TAILOR	Logout
Logo Avatar	Tambah produk
Home	xxxx
Produk	xxxx
Pembelian	xxxx
Laporan	xxxx
Pelanggan	xxxx
Logout	

Gambar 6. Desain Antarmuka Halaman Tambah Produk

Berikut adalah desain antarmuka halaman pembelian yang menampilkan sejumlah pembelian produk dari pelanggan:

The wireframe shows a web interface for 'TIKNO TAILOR'. On the left is a sidebar with a 'Logo Avatar' and a menu containing 'Home', 'Produk', 'Pembelian' (highlighted), 'Laporan', 'Pelanggan', and 'Logout'. The main content area is titled 'Data Pembelian' and contains a table with 5 columns, each labeled 'xxxx'.

Gambar 7. Desain Antarmuka Halaman Pembelian

Berikut adalah desain antarmuka halaman pembayaran yang berfungsi sebagai detail pembayarannya dan untuk penginputan resi serta status pembelian:

The wireframe shows a web interface for 'TIKNO TAILOR'. On the left is a sidebar with a 'Logo Avatar' and a menu containing 'Home', 'Produk', 'Pembelian' (highlighted), 'Laporan', 'Pelanggan', and 'Logout'. The main content area is titled 'Data Pembayaran' and contains several text input fields (some labeled 'xxxxxxx'), a large empty box for a receipt image, and a 'Logout' button in the top right corner.

Gambar 8. Desain Antarmuka Halaman Pembayaran

Berikut adalah desain antarmuka halaman Laporan yang menampilkan data atau daftar riwayat pembelian di setiap transaksinya :

The wireframe shows a web interface for 'TIKNO TAILOR'. On the left is a sidebar with a 'Logo Avatar' and a menu containing 'Home', 'Produk', 'Pembelian', 'Laporan' (highlighted), 'Pelanggan', and 'Logout'. The main content area is titled 'Laporan' and contains two text input fields (labeled 'xxxxxx') and a table with 5 columns.

Gambar 9. Desain Antarmuka Halaman Laporan

Implementasi dan Finalisasi Sistem

Pada penelitian ini penulis menggunakan framework PHP *Native* untuk pengembangan sistem dan menggunakan database MySQL. Itu berikut adalah tampilan halaman login :

Tikno Tailor : Login
(Login yourself to get access)

Enter Details To Login



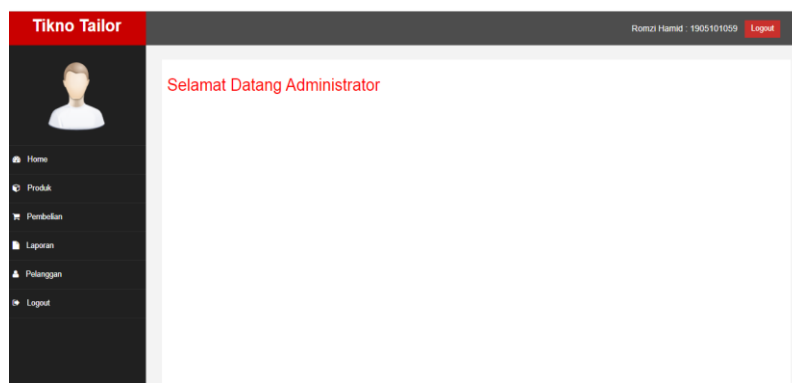


☐ Remember me

Login

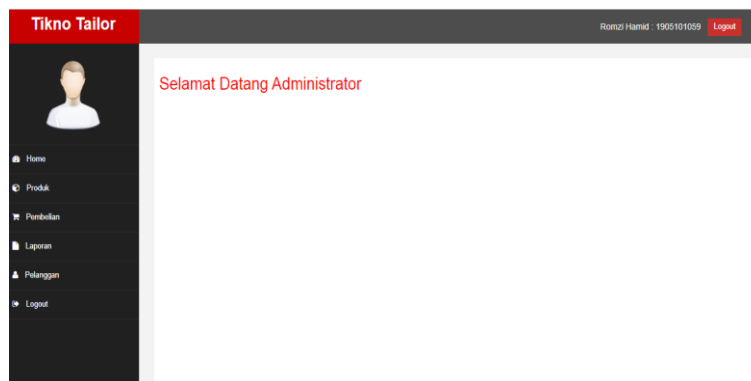
Gambar 10. Tampilan Halaman Login

Berikut adalah tampilan halaman home yang menampilkan halaman utama setelah melakukan login:



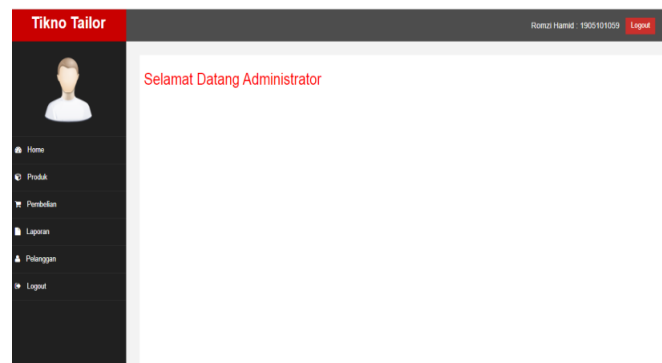
Gambar 11. Tampilan Halaman Home

Berikut adalah tampilan halaman produk yang berfungsi sebagai halaman yang menampilkan sejumlah produk yang di *upload*:



Gambar 12. Tampilan Halaman Produk

Berikut adalah tampilan halaman tambah produk yang berguna untuk menambahkan produk yang ingin di *upload* :



Gambar 13. Tampilan Halaman Tambah produk

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, penulis dapat mengambil kesimpulan, untuk Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tikno Tailor adalah R.A.D dan di bangun menggunakan *framework* PHP Native serta bahasa pemrograman lainnya, seperti : HTML, PHP, CSS, *javascript* menggunakan MySQL sebagai *database*. Sistem ini digunakan untuk mempermudah proses penjualan Tikno Tailor yang menjual tenda dekorasi dan dilengkapi dengan fitur perekapan keuangan dalam perbulan. Hasil pengujian dengan *Blackbox Testing* menunjukan tidak ada hasil *error/bug* sistem.

Daftar Pustaka

- Anggraini, Y., Pasha, D., Damayanti, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i2.236>
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Mira Wulandari. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer* ..., 1(1), 19–25. <https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>
- Bangun, M. H. (2022). Student Absence Information System At Pancur Ido Elementary School Using Rapid Application Development Method. *Instal: Jurnal Komputer*, 14(02), 52–56. <https://doi.org/10.54209/jurnalkomputer.v14i02.47>
- Budiarto, F. N. R., Amelia, K. S., Arindawati, S., Mawardhany, S. K., Belangi, H. A., Mas'udah, K. W., & Wuryandari, Y. (2022). Pendampingan Pembuatan Nomor Induk Berusaha (NIB) dalam Rangka Pengembangan UMKM Desa Ngampungan. *KARYA UNGGUL : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 116–124.
- Fadli, S. (2018). Model Rapid Application Development Dalam Pengembangan Sistem Reservasi dan Penyewaan Kamar Hotel. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.36595/jire.v1i1.33>
- Faqih, A. S., & Wahyudi, A. D. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus : Matchmaker). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 1–8. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Fauzan, R., Siahaan, D., Rochimah, S., & Triandini, E. (2021). A Different Approach on Automated Use Case Diagram Semantic Assessment. *International Journal of Intelligent Engineering and Systems*, 14(1), 496–505. <https://doi.org/10.22266/IJIES2021.0228.46>
- Ferdiansyah, D. (2018). Penerapan Konsep Model View Controller Pada Rancang Bangun

- Sistem Informasi Klinik Kesehatan Berbasis Web. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 18(2), 195.
<https://doi.org/10.31599/jki.v18i2.289>
- Hariyanto, D., Sastra, R., Putri, F. E., Informasi, S., Kota Bogor, K., & Komputer, T. (2021). Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal JUPITER*, 13(1), 110–117.
- Humaira' Bintu Bakti. (2015). Mahir Membuat Website dengan Adobe Dream Weaver CS6, CSS dan JQuery. In T. A. Prabawati (Ed.), *Technology Acceptance Model* (Vol. 9). C.V ANDI.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Mahir+Membuat+Website+dengan+Adobe+Dreamweaver++CS6%2C+CSS%2C+dan+JQuery&btnG=
- Jijon Raphita Sagala. (2021). Model Rapid Application Development (Rad) Dalam Pengembangan Sistem Informasi Penjadwalanbelajar Mengajar. *Jurnal Mantik Penusa*, 2(1), 88.
- Mardiani, E., & Ramadhan, F. A. (2023). Design Information System Sales of Nuts and Bolts at PT. Catur Naga Steelindo. ... : *Jurnal Sains, Teknologi Dan ...*, 20(2), 729–735.
<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/sitekin/article/view/21948%0Ahttp://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/sitekin/article/viewFile/21948/8837>
- Nurman Hidayat, & Kusuma Hati. (2021). Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (SIRALINE). *Jurnal Sistem Informasi*, 10(1), 8–17.
<https://doi.org/10.51998/jsi.v10i1.352>
- Purnomo, D. R., Kurniawati, I. D., & Stt, L. S. (2023). *Journal of Computer Networks , Architecture and High Performance Computing Design and Build a Quality Assurance Document Archiving Application Using the Rapid Application Development Journal of Computer Networks , Architecture and High Performance Computi.* 5(2), 544–551.
- Saifudin, A. (2022). Design Of Web-Based Facility Lending Service Information System With Rapid Application Development (Rad) Method At Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 01(4), 621–629.
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web (Studi Kasus: Kedai Dimsum Soraya). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Syahrin, M. N. A., & Susilawati, E. (2020). Inhibiting Factors Analysis for the Implementation of the Go-Online Micro, Small and Medium Enterprises (MSME). ... *Journal of Education, Information ...*, 3(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3983678>
- Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTik)*, 4(1), 70 halaman.
<http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/240>
- Yuni, S. (2013). Analisis dan Perancangan UML (Unefied Modelling Language) Generated VB.6. In *Jurnal Teknik ITS* (Vol. 6, Issue 1). Graha Ilmu.
<https://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/2045%0A>