https://doi.org/10.37817/Tekinfo.v26i1
P-ISSN: 1411-3635
E-ISSN: 2962-5645

# Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Untuk Jasa Percetakan

# (Studi Kasus : CV Zahra Printing)

[1]Ayu Neng Sulis, [2]Malabay
[1,2]Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul, DKI Jakarta

E-mail: [1]ayusulis792@student.esaunggul.ac.id, [2]malabay@esaunggul.ac.id

## ABSTRAK

CV Zahra Printing adalah sebuah usaha yang di dirikan dalam bidang jasa desain dan percetakan. Cv Zahra Printing berdiri dari tahun 2018 dan saat ini berada disebuah ruko dimana proses transaksi hanya terjadi pada toko. Hal ini mengakibatkan percetakan mengalami permasalahan dalam hal pemasaran terhadap produk yang mereka jual. Dalam mengatasi persaingan bisnis di era teknologi saat ini, maka peneliti ingin melakukan inovasi dengan melakukan perubahan transaksi secara online atau digital. Penelitian ini dilakukan dengan merancang sebuah aplikasi *e-commerce* berbasis *website*. Sehingga pelaku usaha dapat memperluas hubungan tranksaksi dengan melakukan pemesanan baik jasa *design* maupun percetakan secara online. *Framework Laravel* dan basis data MySQL digunakan untuk membangun aplikasi ini. Metodologi penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif yaitu secara studi literatur, wawancara, dan observasi. Analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, pengembangan sistem, dan pengujian sistem adalah empat tahap pengembangan sistem dengan metode *Waterfall*. Hasil penelitian adalah aplikasi *e-commerce* berbasis *website* , aplikasi dapat mempermudah pelaku usaha melakukan transaksi dan pemasaran.

**Kata kunci :** ***Website, Waterfall, framewok Laravel***

## *ABSTRACT*

*CV Zahra Printing is a business established in the field of design and printing services. CV Zahra Printing was established in 2018 and is currently located in a shophouse where the transaction process only occurs in the shop. This causes the printing company to experience problems in marketing the products they sell. In overcoming business competition in the current technological era, researchers want to innovate by changing transactions online or digitally. This research was conducted by designing a website-based e-commerce application. So that business actors can expand transaction relationships by ordering both design and printing services online. The Laravel framework and MySQL database are used to build this application. The research methodology was carried out using a qualitative approach, namely through literature studies, interviews, and observations. System requirements analysis, system design, system development, and system testing are the four stages of system development using the Waterfall method. The results of the study are website-based e-commerce applications, applications that can make it easier for business actors to carry out transactions and marketing*.

**Keyword :** ***Website, Waterfall, Laravel framework***

P-ISSN: 1411-3635
E-ISSN: 2962-5645
https://doi.org/10.37817/Tekinfo.v26i1

## 1. PENDAHULUAN

Saat ini, hampir semua aspek kehidupan manusia telah dipengaruhi oleh kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, dan ini mencakup hampir semua industri bisnis(Rusdianto et al., 2023).

Dengan pertumbuhan pesat dalam industri percetakan digital dan desain grafis, telah terjadi perubahan besar dalam cara perusahaan berhubungan dengan pelanggan dan menjual barang mereka. Dalam hal ini , penggunaan sistem informasi yang terintegrasi dan canggih menjadi semakin penting untuk mengoptimalkan seluruh proses bisnis, dari permintaan desain hingga pembuatan produk selesai(Lestari et al., 2023).

Zahra Printing adalah badan usaha yang menyediakan jasa desain grafis dan percetakan. Berlokasi di daerah Rawamangun , Jakarta Timur dan berdiri pada tahun 2018. Percetakan ini menawarkan beberapa jasa desain yang dapat dipesan oleh masyarakat seperti banner, spanduk, stiker, cetak buku, dan sebagainya. Namun, saat ini percetakan ini hanya berupa outlet saja. Sehingga pelanggan hanya bisa melakukan transaksi di toko.

Dalam hal ini, percetakan ini mengalami masalah dalam pemasaran. Dalam pengembangan aplikasi berbasis komputer, memberikan fasilitas antara pengguna dan komputer di seluruh dunia. Setiap saat, hubungan dapat terjadi melalui komunikasi dan pertukaran data. Interaksi ini menghasilkan ide-ide baru yang membawa aktivitas di dunia nyata ke internet, salah satunya adalah ekonomi. *E-commerce* merupakan salah satu bentuk baru dari perubahan ekonomi(Aprilianto & Hidayat, 2020).

Langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini meliputi analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Metode *Waterfall* dipilih karena pendekatannya yang terorganisir sehingga memudahkan pengelolaan proyek dan memastikan setiap tahap selesai sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Winston Royce pertama kali menggunakan metode *Waterfall* pada tahun 1970. Model ini menggunakan metode yang sistematis dan berurutan(Wahid, 2020).

Tujuan dari penelitian ini melakukan sebuah inovasi dalam pemasaran untuk menghadapi persaingan dalam dunia bisnis dengan merancang dan membangun aplikasi e-commerce berbasis *web* menggunakan framework *Laravel.* Diharapkan sistem ini memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi dan mampu memperluas pasar bagi CV Zahra Printing.

## 2. LANDASAN TEORI

### Sistem Informasi

Mengumpulkan, memproses, mendistribusikan, dan menyimpan informasi yang membantu pengambilan keputusan dan pengawasan dalam bisnis adalah semua bagian yang terhubung dalam sistem informasi(Gani et al., n.d.). Menurut Mulyanto, dalam penelitian oleh Kuswara dan Kusmana, sistem informasi terdiri dari perangkat lunak, perangkat keras, dan sumber daya manusia yang memproses informasi menjadi hasil yang bermanfaat untuk mencapai tujuan organisasi tertentu(Sitorus et al., 2021).

### *E-commerce*

*E-commerce* merupakan sesuatu kegiatan jual serta beli benda ataupun jasa dan transmisi informasi ataupun informasi dengan memanfaatkan jaringan elektronik yakni internet(Riswandi et al., 2019). Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, transaksi yang biasanya dicoba secara konvensional bisa dilakukan melalui *web*. Transaksi jual beli secara *online*, menjadi salah satu peranan utama dari situs *e-commerce.*

https://doi.org/10.37817/Tekinfo.v26i1
P-ISSN: 1411-3635
E-ISSN: 2962-5645

***Website***

*Website* adalah situs yang terdiri dari berbagai halaman yang terhubung oleh jaringan dan menampilkan data berupa teks, gambar diam atau bergerak, gerakan, suara, dan berbagai jenis media lainnya. Halaman tersebut saling terhubung satu dan lainnya melalui kombinasi komponen statis dan dinamis(Prastyo & Malabay, 2023).

**Hypertext Prepoccessor (PHP)**

Bahasa pemograman yang di proses di *server* atau biasa dikenal dengan dengan istilah PHP (*HyperText PreProcessor*) memiliki fungsi utama dalam membangun sebuah *web* yaitu melakukan pengelolaan informasi dalam database(Muhamad, 2020).

**MySQL**

MySQL merupakan sistem manajemen basis data SQL (Database Management System atau DBMS). Perangkat lunak ini mendukung multithreading dan memungkinkan banyak pengguna beroperasi bersamaan. MySQL diperkirakan memiliki sekitar 6 juta pengguna global. Tidak hanya itu, MySQL diadakan dengan cara free oleh MySQL AB di bawah lisensi GNU General Public License (GPL)(Putra & Nita, 2019).

**Framework Laravel**

*Laravel* adalah kerangka kerja yang sangat populer dalam pengembangan aplikasi *backend* dengan PHP dan digunakan untuk membuat aplikasi web. *Laravel* menawarkan berbagai fitur yang mempercepat proses pembuatan aplikasi atau sistem informasi berbasis web. Selain itu, *Laravel* dapat digunakan baik untuk backend maupun *frontend*, atau hanya sebagai *backend*(Suteja & Sansprayada, 2019).

**AJAX**

AJAX merupakan kependekan dari *Asynchronous Javascript* dan XML. AJAX dikenal sebagai teknologi gabungan dalam pembuatan website dimana memanfaatkan fitur dari Javascript untuk mengizinkan halaman web melakukan pembaruan dengan kinerja dari server web dibelakang layar secara asinkron(Pualam Dipa Nusantara, 2020).

**UML**

UML adalah standar bahasa untuk visualisasi, memastikan, mengabadikan, merancang sistem perangkat lunak berorientasi objek. UML juga berfungsi sebagai standar dalam pemodelan sistem perangkat lunak dan biasanya digunakan untuk mendeskripsikan detail konsep dan analisis oleh pengguna perangkat lunak. Standar UML mencakup elemen seperti *Use Case*, *Activity*, *Classs, Sequence*, serta *Deployment Diagram*(Pahlevi & Malabay, 2024).

## 3. METODOLOGI

Penelitian dilakukan melalui pendekatan kualitatif. Proses kegiatan penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan. Pengumpulan data dengan 2 metode utama yaitu pengambilan informasi teknologi e-commerce dari internet dan observasi langsung di CV Zahra Printing. Selain itu, wawancara langsung dengan pemilik CV Zahra Printing juga dilakukan untuk memastikan akurasi hasil penelitian untuk menentukan jenis sistem yang diperlukan.

### 3.1 Analisa Metode PIECES

Tabel 3.1 Analisis Metode Pieces

| Analisis | Sistem Lama | Sistem Baru |
|---|---|---|
| *Performance* | Proses pemesanan langsung di toko atau melalui *WhatsApp*. | Dibangun sistem pemesanan *online* sehingga Pelanggan dapat memesan secara langsung melalui website. |

P-ISSN: 1411-3635
E-ISSN: 2962-5645
https://doi.org/10.37817/Tekinfo.v26i1

| | | |
|---|---|---|
| *Information* | Keterbatasan informasi yang ditulis secara manual dalam media kertas. | Aplikasi yang dibuat memberikan informasi toko yang tepat efisien dan akurat. |
| *Economy* | Penggunaan kertas dan alokasi waktu untuk pencatatan manual meningkatkan biaya operasional. | Implementasi sistem untuk mengurangi biaya operasioanal. |
| *Control* | Kurangnya kontrol dalam proses pemesanandan manajemen order. Sehingga potensi resiko kehilangan data atau order. | Sistem online menyediakan kontrol yang Baik dalam pengelolaan pemesanan dan order. |
| *Efficiency* | Data pesanan dikelola secara manual pada nota. Potensi data tidak akurat dan tidak lengkap sehingga mengurangi efisiensi operasional. | Adanya sistem terkomputerisa sisehingga penyimpanan data langsung dalam database sehingga meningkatkan efisiensi operasional. |
| *Service* | Layanan kepada pelanggan sering terganggu karena kesalahan data. | Website dapat diakses secara online sehingga memberikan kemudahan bagi pelanggan. |

## 3.2 Analisa Metode SWOT

Tabel 3.2 Analisis Metode SWOT

| Analisis | Sistem Lama | Sistem Baru |
|---|---|---|
| *Strengths* | Menawarkan beberapa produk bermutu seperti banner, sablon , dan sebagainya. Serta, menawarkan layanan costumisasi sesuai kebutuhan pelanggan. | Sistem baru mendukung layanan pada Cv Zahra Printing untuk meningkatkan efisiensi dan daya tarik pelanggan. |
| *Weakness* | Proses manual dalam pemesanan dan pengelolaan sehingga mengurangi efisiensi dan potensi kesalahan. | Investasi awal dalam mengimplementa sikan sistem baru. |
| *Opportu nity* | Mengimplement a sikan sistem *website* untuk peningkatan operasional. Sehingga memperluas pemasaran dan penyimpanan data yang baik karena tersimpan dalam *database*. | Sistem baru memungkinkan perluasan jangkauan pasar terhadap pelanggan. |
| *Threats* | Adanya persaingan dengan perusahaan percetakan lainnya | Ancaman dari kompetitor yang mengimplementasik an teknologi yang sama. |

## 3.3 Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini dibangun dengan metode *Waterfall*. Metode *waterfall* ataupun ataupun yang diketahui selaku metode air terjun, menggambarkan pendekatan sistematis dan bersambungan untuk pengembangan fitur lunak, diawali dari spesifikasi kebutuhan pengguna hingga tahapan perencanaan, pemodelan, konstruksi, hingga sistem diserahkan kepada pengguna(Wahid, 2020).

Metodologi menjelaskan teori-teori yang mendukung, urutan penelitian, termasuk desain penelitian, prosedur penelitian (yang dapat berupa algoritma atau bentuk lainnya), serta cara untuk menguji dan mengumpulkan data. Tahapan pengembangan sistem dengan menggunakan metode Waterfall adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Sistem

   Analisis kebutuhan sistem ada dua kategori, yaitu kebutuhan fungsional dan non -fungsional.Kebutuhan fungsional meliputi prosedur dan layanan yang di sediakan oleh sistem, termasuk informasi yang harus tersedia dan diolah oleh aplikasi untuk sistem yang akan dibangun(Kasus et al., 2024).Kebutuhan non-fungsional meliputi properti serta perilaku sistem, seperti batasan waktu dan pengembangan, baik hardware

https://doi.org/10.37817/Tekinfo.v26i1
P-ISSN: 1411-3635
E-ISSN: 2962-5645

maupun software untuk memastikan sistem informasi dapat berfungsi dengan baik tanpa hambatan(Kasus et al., 2024).

2. Perancangan Sistem

   Perancangan sistem digambarkan melalui 4 diagram UML. Standar UML mencakup elemen seperti *Use Case, Activity, Classs, Sequence*, serta *Deployment Diagram*(Pahlevi & Malabay, 2024).

3. Pengembangan Sistem

   Pengembangan sistem berbasis *website* menggunakan *framewok Laravel*, basis data MySQL. Pada aplikasi ini juga menggunakan AJAX untuk memungkinkan terjadinya pertukaran data antara halaman *web* dengan *server* tanpa harus melakukan refresh ulang.

4. Pengujian Sistem

   Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing*. Metode ini berfokus pada pengujian fungsionalitas sistem. *Black box Testing* sering digunakan pada pengujian input output dalam sebuah aplikasi, apakah sudah layak digunakan, karena mengabaikan struktur internal dari system sehingga tidak mengganggu pada informasi domain.(Abdillah et al., 2023).

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil penelitian menggunakan metode *Waterfall.* Proses yang digunakan dalam pendekatan ini dijelaskan sebagai berikut.

### 4.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem terbagi jadi dua yakni kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional

a. Analisis Kebutuhan Fungsional Sistem

Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Fungsional

| Nama Aktor | Deskripsi |
|---|---|
| Admin | ▪ *Login* sebagai Admin<br>▪ Melihat dashboard(*view*)<br>▪ Mengelola menu content(tambah,edit,hapus):gateway,data kategori,data subkategori,data produk,data slider<br>▪ Mengelola data pesanan(tambah,edit,h apus)<br>▪ Melihat dan mengecek report pesanan sesuai rentang waktu(cetak)<br>▪ Mengelola data pembayaran<br>▪ Mengelola data tentang |
| Pengguna (*Costumer*) | ▪ Login sebagai pengguna<br>▪ Register akun untuk pengguna baru<br>▪ Melihat produk dengan sistem toko<br>▪ Melakukan pesanan terhadap produk yang sudah memiliki desain dan belum memiliki desain<br>▪ Melakukan pembayaran via transfer bank<br>▪ Mengupload bukti pembayaran<br>▪ Melihat riwayat pembayaran |

b. Analisis Kebutuhan Non-fungsional Sistem

Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Non-fungsional

| Kategori | Deskripsi |
|---|---|
| Kinerja (*Performance*) | Sistem dibangun dengan teknologi gabungan dari AJAX sehingga memberikan respon yang cepat dalam website untuk melakukan pembaruan halaman. |
| Keamanan (*Security*) | Sistem dibangun dengan autentikasi dari *username* dan *password* yang sudah terdaftar sehingga aman dalam melindungi akses pengguna. |
| Efisiensi (*Efficiency*) | Sistem dibangun dalam platform berbasis web sehingga pengguna mudah dalam mengaksesnya. |
| Kegunaan (*Usability*) | Sistem dibangun dengan tampilan yang simple, mudah digunakan mudah dioperasikan dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun. |
| Informasi (*Information*) | Sistem dibangun dengan memuat informasi yang tepat dan data yang relevan. |

### 4.2 Perancangan Sistem

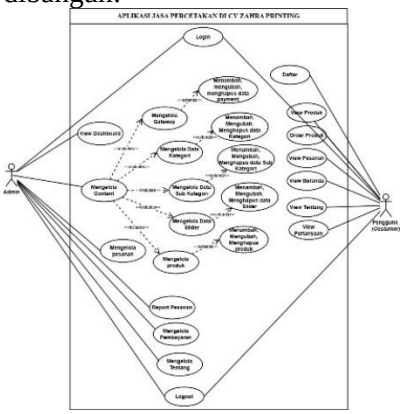
Berikut adalah pemaparan perancangan sistem dalam diagram UML. Perancangan dan implementasi aplikasi berbasis *website* ini akan digambarkan melalui

P-ISSN: 1411-3635
E-ISSN: 2962-5645
https://doi.org/10.37817/Tekinfo.v26i1

empat diagram UML, yaitu *use case*, *activity*, *sequence* dan *class diagram.*

*a. Use Case Diagram*

Dua aktor ditunjukkan dalam proses pengembangan aplikasi yang sedang dibangun:

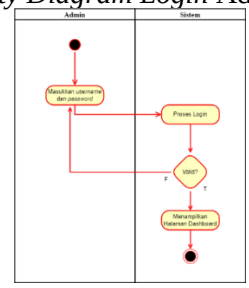



Gambar 4.1 *Use Case Diagram*

*b. Activity Diagram*

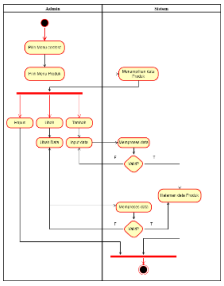
Diagram ini memaparkan urutan kegiatan dan keputusan yang terlibat dalam proses bisnis atau operasi sistem, serta bagaimana aktivitas tersebut berinteraksi satu sama lain dalam sistem yang dibangun

1. *Activity Diagram Login* Admin



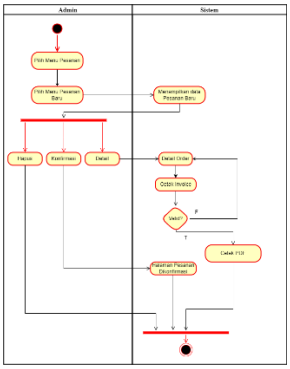

Gambar 4.2 *Activity Diagram Login* Admin

2. *Activity Diagram* Kelola Data Produk



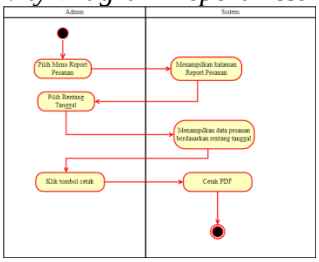
Gambar 4.3 *Activity Diagram* Kelola Data Produk

3. *Activity Diagram* Kelola Data Pesanan



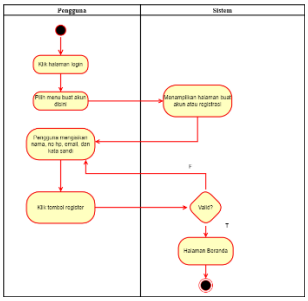
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Kelola Data Pesanan

4. *Activity Diagram Report* Pesanan



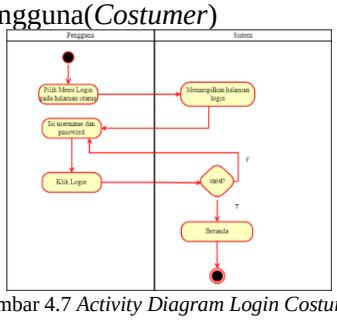

Gambar 4.5 *Activity Diagram Report* Pesanan

5. *Activity Diagram Registrasi* Akun Baru




Gambar 4.6 Activity Diagram *Registrasi* Akun Baru

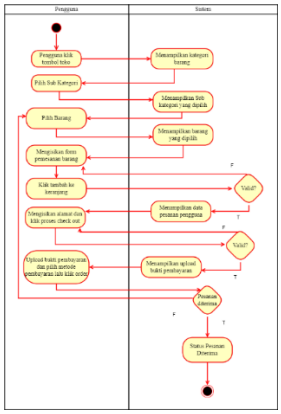
6. *Activity Diagram Login* Pengguna(*Costumer*)




Gambar 4.7 *Activity Diagram Login Costumer*

7. *Activity Diagram* Membuat Pesanan

P-ISSN: 1411-3635
E-ISSN: 2962-5645

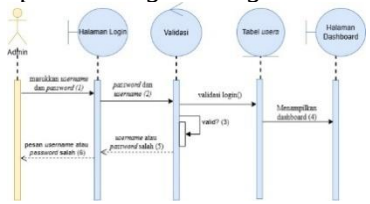


Gambar 4.8 *Activity Diagram* Membuat Pesanan

c. *Sequence Diagram*

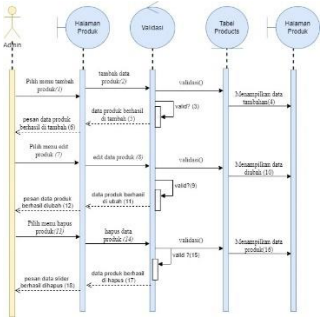
Bagan yang saling terkait kelas satu sama lain dan menunjukkan kerja sama dalam sistem yang dibangun

1. *Sequence Diagram Login* Admin



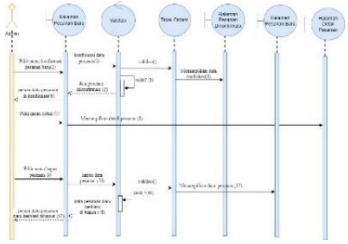
Gambar 4.9 *Sequence Diagram Login Admin*

2. *Sequence Diagram* Kelola Data Produk



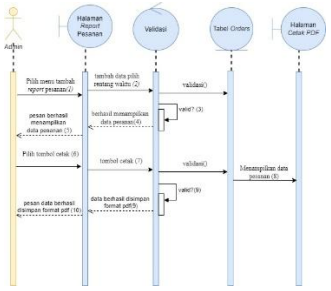
Gambar 4.10 *Sequence Diagram* Kelola Data Produk

3. *Sequence Diagram* Kelola Data Pesanan



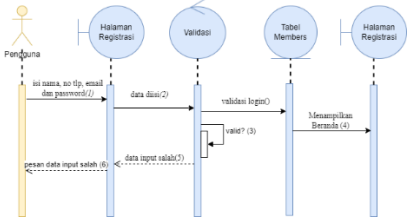
Gambar 4.11 *Sequence Diagram* Kelola Data Pesanan

4. *Sequence Diagram Report* Pesanan



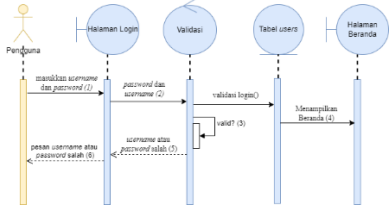
Gambar 4.12 *Sequence Diagram Report* Pesanan

5. *Sequence Diagram Registrasi* Akun Baru



Gambar 4.13 *Sequence Diagram Registrasi* Akun Baru

6. *Sequence Diagram Login* Pengguna(*Costumer*)

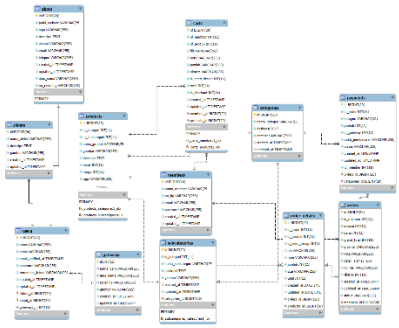


Gambar 4.14 *Sequence Diagram Login Costumer*

7. *Sequence Diagram* Membuat Pesanan

Gambar 4.15 *Sequence Diagram* Membuat Pesanan

d. *Class Diagram*



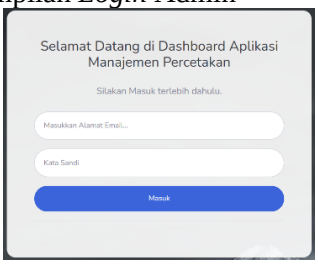
Gambar 4.16 *Class Diagram*

P-ISSN: 1411-3635
E-ISSN: 2962-5645
https://doi.org/10.37817/Tekinfo.v26i1

### 4.3 Pengembangan Sistem

Berikut adalah tampilan *user interface* dari implementasi aplikasi berbasis website pada jasa percetakan.

1. Tampilan *Login* Admin

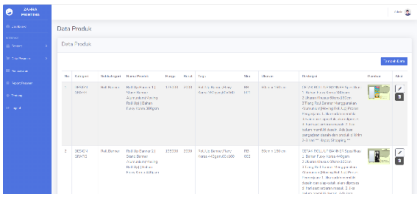



Gambar 4.17 *Login* Admin

2. Tampilan *Dashboard* Admin

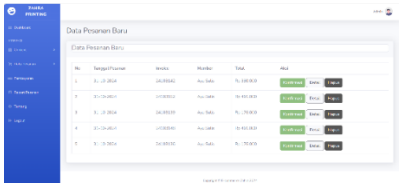
Gambar 4.18 *Dashboard* Admin

3. Tampilan Kelola Data Produk



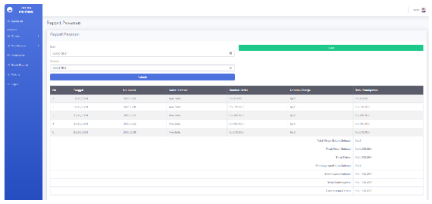
Gambar 4.19 Kelola Data Produk

4. Tampilan Kelola Data Pesanan



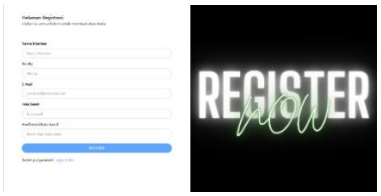
Gambar 4.20 Kelola Data Pesanan

5. Tampilan *Report* Pesanan



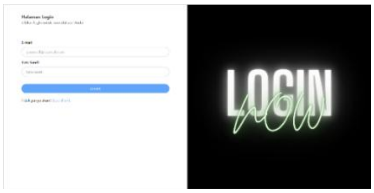
Gambar 4.21 *Report* Pesanan

6. Tampilan *Registrasi* Akun Baru



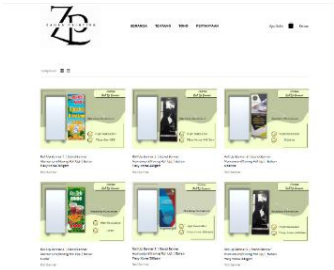

Gambar 4.22 *Registrasi* Akun Baru

7. Tampilan *Login* Pengguna(*Costumer*)



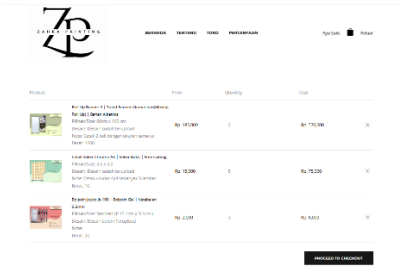

Gambar 4.23 *Login Costumer*

8. Tampilan Menu Produk



Gambar 4.24 Menu Produk

9. Tampilan Keranjang Saya



Gambar 4.25 Keranjang Saya

### 4.4 Pengujian Sistem

Berikut adalah tabel hasil pengujian sistem yang dilakukan dengan metode *Black Box Testing*:

P-ISSN: 1411-3635
E-ISSN: 2962-5645

Tabel 4. 3 Pengujian Sistem Admin

| Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|---|---|---|
| *Login* | Sistem dapat masuk ke halaman | Berhasil |
| *Dashboard* | Tampilan sistem pada halaman *dashboard* beserta data tersedia. | Berhasil |
| *Gateway* | Tampilan sistem pada halaman data *gateway*, dan semua tombol berfungsi. | Berhasil |
| *Products* | Menampilkan halaman, data products, dan semua tombol berfungsi. | Berhasil |
| *Data Pesanan* | Menampilkan halaman, data pesanan baru, dan semua tombol berfungsi. | Berhasil |
| *Data Pembayaran* | Menampilkan halaman, data pesanan pembayaran, dan semua tombol berfungsi. | Berhasil |
| *Report Pesanan* | Menampilkan halaman, data pesanan, dan semua tombol berfungsi. Laporan dapat dicetak dalam format pdf. | Berhasil |
| *Data Tentang* | Menampilkan halaman, data pesanan tentang, dan semua tombol berfungsi. | Berhasil |
| *Logout* | Sistem berhasil logout dan menampilkan halaman masuk kembali. | Berhasil |

Tabel 4. 4 Pengujian Sistem Pengguna(*Costumer*)

| Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|---|---|---|
| *Register* | Sistem mampu menyimpan data pengguna. | Berhasil |
| *Login* | Sistem dapat masuk ke halaman menu utama. | Berhasil |
| *Halaman Utama* | Sistem menampilkan informasi yang diperlukan, seperti tentang toko, pertanyaan, dan isi produk dalam toko. | Berhasil |
| *Menu Produk* | Menampilakan semua produk yang dipilih. | Berhasil |
| *Cart* | Menampilkan pesanan, semua tombol berfungsi, dan pengisian alamat pengiriman berjalan normal. | Berhasil |
| *Logout* | Sistem berhasil logout dan menampilkan halaman login kembali. | Berhasil |

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah diselesaikan, Penelitian ini mengeluarkan hasil berupa pengembangan aplikasi berbasis *website* pada jasa percetakan dengan menggunakan framewok Laravel dengan metode *Waterfall* yang diimplementasikan pada sistem *e-commerce* pada jasa percetakan di CV Zahra Printing secara online.

Pengujian dilakukan dengan *Black Box Testing*. Sistem dilakukan pengujian 15 skenario dan berhasil sesuai fungsi. Aplikasi ini dapat mempermudah transaksi dan membantu CV Zahra Printing lebih terkomputerisasi dalam sistem yang sedang berjalan.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan untuk seluruh pihak terkait dalam penelitian ini, terkhususnya Bapak Malabay, selaku dosen pembimbing serta keluarga dan kerabat terdekat yang sudah memberikan dukungan demi kelancaran penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, M. T., Kurniastuti, I., Susanto, F. A., & Yudianto, F. (2023). Implementasi Black Box Testing dan Usability Testing pada Website Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, *8*(1), 234–242. https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v8i1.897

Aprilianto, B., & Hidayat, A. (2020). Pengaruh Bisnis E-Commerce Dan Pemeriksaan Wajib Pajak Yang Terdaftar Di Kpp Kelapa Gading ).

*Ekoprenuer*, *1*(2), 156–168.

Gani, A. G., Dewi, P. F., Sugiharto, A., Caringin, D., & Bandung, T. (n.d.). *SISTEM INFORMASI POINT OF SALE BERBASIS WEB PADA DAPUR Perkembangan sistem dan tekno- logi informasi sekarang ini sangatlah pesat . Tempat-tempat usaha yang ada saat ini harus memiliki keungguluan dalam menjalankan proses bisnisnya agar tetap bertahan dal*.

Kasus, S., Perusahaan, D. I., & Jasa, B. (2024). *PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI HUBUNGAN PELANGGAN*. *7*, 1–11.

Lestari, A. I., Asnawi, M. F., & Sibyan, H. (2023). *Journal of Engineering and Informatic Sistem Informasi Jasa Desain Di Rentaru Digital Printing*. *2*(1), 78–89. https://doi.org/10.56854/jei.v2i1.119

Muhamad. (2020). Sistem Informasi Berbasis Web Sma Al- Mukhtariyah Mamben Lauk Berbasis Php Dan Mysql Dengan Framework Codeigniter. *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, *3*(1), 79–83. https://doi.org/10.29408/jit.v3i1.1793

Pahlevi, A. R., & Malabay, M. (2024). Rancang Bangun Manajemen Sistem Informasi Jual Beli Produk Nugget (Studi Kasus: Toko Nugget Taman Narogong). *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, *8*(2), 22–33. https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i2.2953

Prastyo, B. A., & Malabay, M. (2023). Managemen Informasi Jual Beli Ayam Potong Berbasis Web Dengan Pendekatan Paradigma Waterfall ( Studi Kasus: Az Zahra Chicken Fillet). *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, *7*(3), 1–13. https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v7i3.3042

Pualam Dipa Nusantara. (2020). PENINGKATAN KINERJA FITUR PENCARIAN DENGAN TEKNOLOGI AJAX PADA APLIKASI WEB. *PENINGKATAN KINERJA FITUR PENCARIAN DENGAN TEKNOLOGI AJAX PADA APLIKASI WEB*, *14*(April).

Putra, A. B., & Nita, S. (2019). Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web ( Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun ). *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, *1*(1), 81–85.

Riswandi, D., Nahdlatul, U., Nusa, U., & Barat, T. (2019). *No Title*. *1*(1).

Rusdianto, H., Nurhayati, N., Aksani, M. L., & Rudianto, R. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Order Jasa Desain Grafis Menggunakan Metode Rapid Application Development. *JIKA (Jurnal Informatika)*, *7*(1), 104. https://doi.org/10.31000/jika.v7i1.7280

Sitorus, J. H. P., Sakban, M., Informatika, M., & Nusantara, A. P. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar*. *5*(2).

Suteja, I. G. N., & Sansprayada, A. (2019). Implementasi Aplikasi Framework Laravel Studi Kasus PT. XYZ. *Jurnal Teknik Informatika*, *V*(1), 18–24. https://ejournal.antarbangsa.ac.id/jti/article/view/297%0Ahttps://ejournal.antarbangsa.ac.id/index.php/jti/article/download/297/289

Wahid, A. A. (2020). *Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi*. *November*.