

Implementasi Metode Prototype dalam Perancangan *Web-Based Point of Sale* Fashion Anak

Aang Samsudin¹, Wahyu Andita Rahma²

¹Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Texmaco, Indonesia
Email : aangsamsudin93@gmail.com

Received 28 Februari 2026 | *Revised* 07 Maret 2026 | *Accepted* 14 Maret 2026

ABSTRAK

Toko fashion menjadi salah satu bisnis yang menjanjikan karena menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat yang terus mengikuti perkembangan zaman. Namun dalam praktiknya pelanggan sering mengalami kesulitan dalam menentukan pakaian yang sesuai dengan ukuran, model dan usia. Selain itu, pemilik toko sering mengalami kendala terkait pengelolaan data penjualan, analisis tren produk dan ketersediaan stok karena belum adanya sistem digital yang terintegrasi. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan prototype yang menekankan keterlibatan pengguna dalam proses perancangan sistem. Tahapan penelitian meliputi komunikasi, perancangan, permodelan, konstruksi prototype, serta penyerahan dan pengujian sistem. Metode ini dipilih karena memungkinkan evaluasi yang berulang mempercepat revisi fitur dan memastikan website dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna secara efektif. Hasil pengujian menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 95,83 % yang berada pada kategori sangat layak dari 17 jenis pengujian yang dimodelkan menjadi 3 kelas uji. Seluruh fungsi utama berjalan sesuai kebutuhan dan aplikasi dinyatakan siap digunakan serta diimplementasikan untuk mendukung proses transaksi secara optimal bagi pemilik dan pelanggan secara berkelanjutan.

Kata kunci: Penjualan, Fashion, Prototype, Aplikasi, Website.

ABSTRACT

Fashion stores are a promising business because they are a primary need for people who constantly keep up with the times. However, in practice, customers often experience difficulty in choosing clothing that suits their size, style, and age. Furthermore, store owners often encounter obstacles related to sales data management, product trend analysis, and stock availability due to the lack of an integrated digital system. This study used a prototype development method that emphasizes user involvement in the system design process. The research stages include communication, design, modeling, prototype construction, and system delivery and testing. This method was chosen because it allows for iterative evaluation, accelerates feature revisions, and ensures the website is developed effectively according to user needs. The test results showed a success rate of 95.83%, which is in the very acceptable category, out of 17 types of tests modeled into three test classes. All main functions run as required, and the application is declared ready for use and implementation to support optimal transaction processes for owners and customers on an ongoing basis.

Keywords: Sales, Fashion, Prototype, Application, Website.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan industri fashion anak menunjukkan peningkatan yang pesat seiring dengan meningkatnya kebutuhan orang tua terhadap pakaian anak yang nyaman, menarik, dan mengikuti tren terkini. Fashion anak merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan pakaian anak dengan berbagai model dan variasi produk. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan sejumlah permasalahan, khususnya kesulitan orang tua dalam menemukan pakaian yang sesuai dengan usia, kebutuhan, dan karakter anak. Banyaknya pilihan produk sering menimbulkan kebingungan sehingga proses berbelanja menjadi kurang efektif dan efisien. Selain itu, dari sisi pemilik usaha, belum tersedianya sistem digital yang terintegrasi menyebabkan kesulitan dalam mengelola data penjualan, menganalisis tren produk, serta menentukan kebijakan stok secara akurat. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi penjualan fashion anak berbasis website yang mampu memberikan rekomendasi produk dan menyajikan laporan penjualan secara real-time. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi penjualan fashion anak menggunakan metode Prototype guna meningkatkan pengalaman belanja pelanggan dan mendukung pengambilan keputusan bisnis yang lebih efektif.

2. METODE

2.1 Pengertian Penjualan

Penjualan adalah sejumlah total yang dikenakan kepada pelanggan untuk barang dagangan yang dijual, termasuk tunai dan kredit [1].

Sektor penjualan pada saat ini sudah mengalami transformasi digital yang cukup pesat terutama dengan pemanfaatan website. Website merupakan sebuah halaman berisi informasi yang dapat dilihat jika komputer terkoneksi dengan internet. Dengan adanya website, semua orang di dunia bisa mendapatkan dan mengelola informasi dengan berbagai sumber yang tersedia di internet [2].

2.2 Objek Penelitian

Secara sederhana, objek penelitian adalah "apa" atau "siapa" yang menjadi sasaran utama untuk diselidiki dalam sebuah penelitian. Objek inilah yang memegang variabel atau masalah yang ingin dipecahkan. Objek penelitian pada penelitian ini adalah ritel toko pakaian wanita maupun pria yang beroperasi di wilayah cikampek yang dipilih karena memiliki volume transaksi harian yang tinggi dan variasi produk yang mencakup kategori *fast fashion* hingga *premium wear* untuk dewasa maupun anak-anak.

2.3 Jenis dan Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data untuk mengumpulkan data dari sumber guna memperoleh sudut pandang yang luas terhadap topik yang diteliti. Dalam penelitian penulis menggunakan jenis metode pengumpulan data, sebagai berikut:

2.3.1 Data primer

1) Metode Observasi

Dalam metode observasi ini, penulis mengamati secara langsung ke toko fashion sehingga diperoleh gambaran dari objek tersebut. Penulis menjadikan Pemilik dan karyawan toko sebagai objek dari penelitian.

2) Metode Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan dengan mengajukan tanya jawab langsung kepada pemilik dan karyawan toko. Kegiatan ini dilakukan dalam mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

2.3.2. Data sekunder

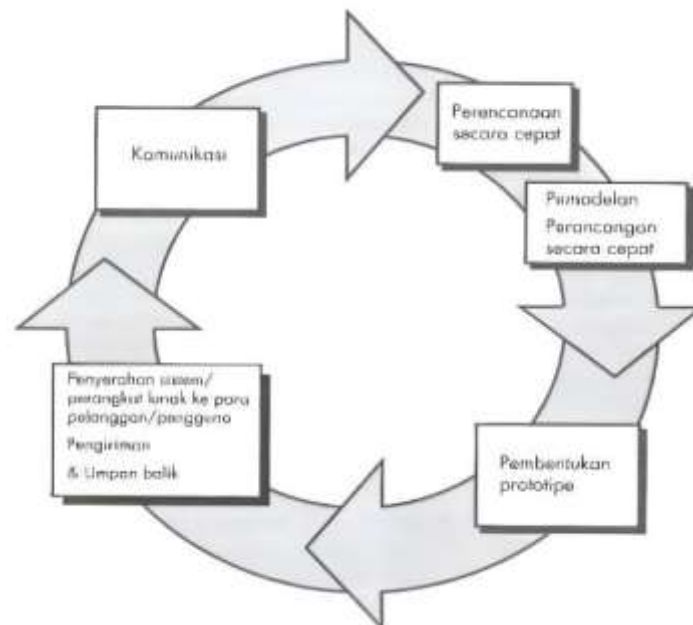
Data yang digunakan untuk mendukung data primer, biasanya berupa kajian pustaka, juga disebut sebagai data pendukung dari sumber data pertama. Data tersebut diperoleh dengan cara mengkaji informasi dan sistem pelayanan di toko fashion. Penulis melakukan pendekatan dengan cara mempelajari jurnal maupun artikel

1.3. Metode Pendekatan Sistem

Metode yang diterapkan dalam sistem ini adalah pendekatan yang fokus pada objek (*Object Oriented Programing*). *Object Oriented Programing* (OOP) adalah sebuah cara coding yang berfokus pada objek-objek yang saling terhubung dan dikelompokkan dalam satu unit yang dikenal sebagai class[3].

1.4. Metode Pengembangan Sistem

Dalam proses pembuatan perangkat lunak, metode Prototype memungkinkan pengembang dan pengguna berkolaborasi secara intensif untuk memastikan kebutuhan sistem terpenuhi dengan baik. Prototyping membantu menampilkan komponen program lebih awal sehingga dapat dievaluasi dan disempurnakan sesuai dengan input pengguna. Metode prototype merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dengan teknik mengumpulkan data, merancang serta secara cepat [4]



Gambar 1. Metode Prototype

Dalam metode prototype[5], ada langkah-langkah berikut:

a. Komunikasi

Komunikasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran atau alur sistem dalam mengembangkan tahap komunikasi ini, penulis mengumpulkan dan menganalisis informasi melalui wawancara dengan pemilik Toko Fashion terkait kebutuhan pengguna dan juga batasan terhadap aplikasi.

b. Perencanaan secara cepat

Tahap Perencanaan secara cepat merupakan tahapan perencanaan yang dilakukan setelah mendapatkan kebutuhan dari pengguna, hal ini diperuntukkan kedepannya dalam melakukan proses pengembangan ataupun pembangunan sebuah sistem nantinya dapat berjalan dengan baik. Sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan yang bertujuan untuk membuat

perencanaan sumber daya dan spesifikasi serta untuk membuat desain atau model untuk aplikasi yang sedang dikembangkan.

c. Pemodelan

Tahapan ketiga ini, Permodelan Secara Cepat sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan yang bertujuan untuk membuat perencanaan sumber daya dan spesifikasi serta untuk membuat desain atau model untuk aplikasi yang sedang dikembangkan. Penulis melakukan pembangunan aplikasi serta pada tahap ini dilakukannya evaluasi untuk mengetahui apakah hasil yang diharapkan sudah terpenuhi atau belum.

d. Kontruksi

Pada Tahap keempat ini, akan disediakan seluruh rancangan pada sistem Tahap bertujuan mendapatkan evaluasi dari pengguna sebagai bentuk implementasi dari pada aplikasi yang dirancang

e. Penyerahan dan pengujian sistem

Tahap terakhir ini adalah penyerahan, dengan tujuan mendapatkan umpan balik serta evaluasi dari pengguna sebagai bentuk implementasi daripada aplikasi yang dirancang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjadi salah satu bagian terpenting dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini penerapan metode prototype dijadikan acuan untuk membangun suatu sistem yang dibutuhkan supaya lebih terukur dan dapat terkontrol dengan baik.

3.1 Komunikasi

Perancangan aplikasi bertujuan untuk memberikan penjelasan kepada pembeli aplikasi pembelian di Toko Fashion perancangan aplikasi yang diusungkan oleh penulis. Berikut merupakan tujuan perancangan aplikasi pejualan di toko Fashion:

1. Aplikasi penjualan ini memudahkan pemilik Toko Fashion dalam penjualan dan melihat laporan penjualan setiap hari.
2. Aplikasi penjualan ini memudahkan pemilik Toko Fashion dalam mencari nama barang yang telah terjual
3. Aplikasi penjualan ini memudahkan pemilik Toko Fashion dalam melihat pembeli dari jarak jauh atau online.
4. Aplikasi penjualan ini memudahkan pemilik Toko Fashion untuk mengetahui berapa jumlah barang yang dijual setiap hari.
5. Aplikasi penjualan ini memudahkan pemilik Toko Fashion untuk melihat pembeli yang melakukan pembayaran uang muka, dalam jangka 3 hari atau 7 hari paling lamanya.
6. Aplikasi penjualan ini memudahkan karyawan Toko Fashion dalam proses penjualan baju anak.

3.2 Perencanaan secara cepat

Tahap perencanaan secara cepat dilakukan untuk merumuskan gambaran awal aplikasi berdasarkan hasil komunikasi dengan pemilik toko fashion. Pada tahap ini, ditetapkan kebutuhan utama seperti fitur penjualan, pencarian barang, laporan penjualan, pencatatan pembelian dan pembayaran uang muka, serta akses bagi karyawan. Perencanaan dilakukan secara sederhana untuk menentukan ruang lingkup prototype awal sebelum masuk ke tahap perancangan.

3.3 Pemodelan secara cepat

Analisis kebutuhan sistem yang pakai pada penelitian ini yaitu perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Rekomendasi Spesifikasi Hardware

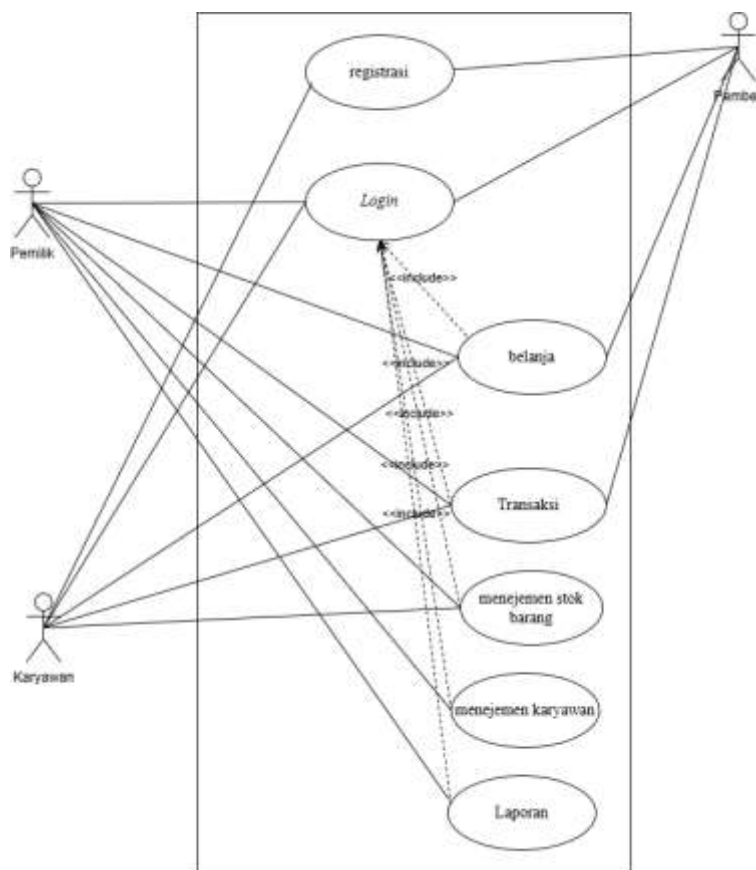
Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	
Processor	Intel(R) Celeron(R) CPU N3450 @ 1.10GHz
Memory Capacity	4 GB
System Type	64-bit operating system, x640based processor

Tabel 2. Rekomendasi Spesifikasi Software

Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	
Browser	Google Chrome
Koneksi/Jaringan	Internet

3.3.1 Usecase diagram

Use case adalah gambaran visual mengenai keseluruhan proses dalam sistem yang melibatkan berbagai pihak, terutama pengguna [6]. Usecase diagram digunakan dalam penelitian ini untuk memodelkan fungsionalitas sistem yang dikembangkan. Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna) dengan sistem penjualan pakaian, serta memberikan gambaran umum mengenai fitur-fitur utama yang tersedia untuk mencapai tujuan tertentu dalam proses bisnis. Pada Gambar 2 terdapat 3 aktor yang saling terkait yaitu pemilik, karyawan dan pembeli.



Gambar 2. Usecase diagram

3.3.1.1 Deskripsi Aktor

Aktor yang berperan di dalam aplikasi yang diusulkan terdapat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Pemilik	Dalam aplikasi ini, pemilik dapat mengakses semua menu untuk mengelola aplikasi penjualan
2	Karyawan	Dalam aplikasi ini, karyawan hanya dapat mengakses menu
3	Pembeli	Dalam aplikasi ini, pembeli hanya dapat mengakses menu pembelian Online saja.

3.3.1.2 Deskripsi usecase

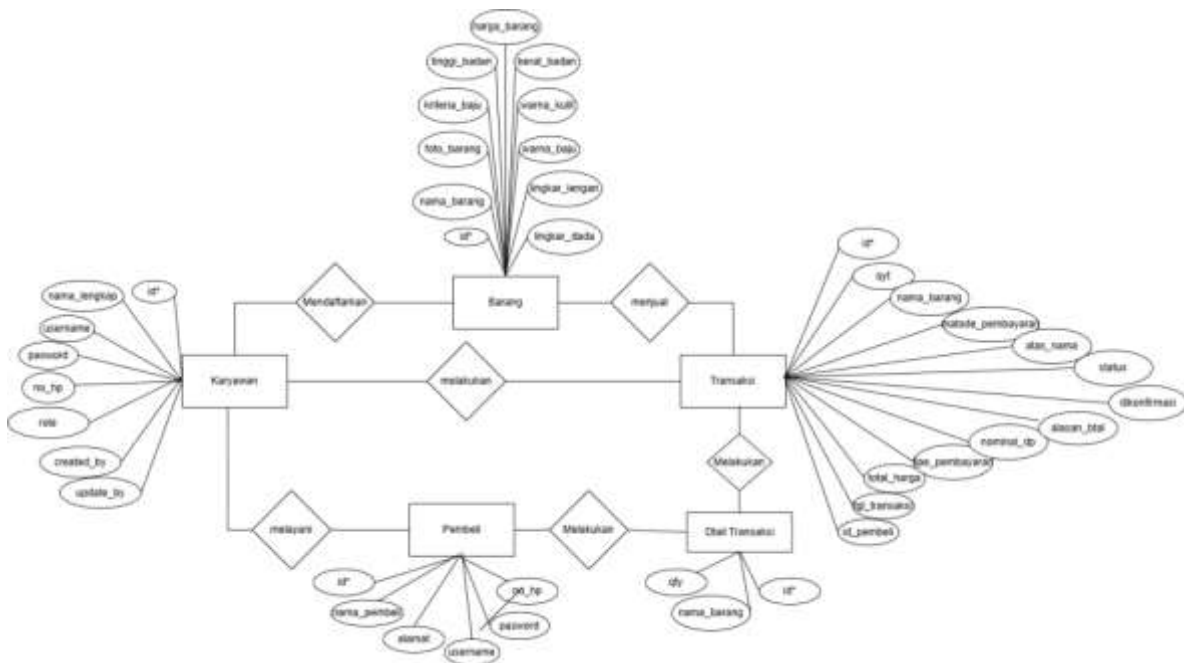
Berikut ini deskripsi usecase bisa dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Deskripsi usecase

No	Aktor	Deskripsi
1	Registrasi	Dalam aplikasi ini, pemilik dapat mengakses semua menu untuk mengelola aplikasi penjualan
2	<i>Login</i>	Dalam aplikasi ini, karyawan hanya dapat mengakses menu
3	Belanja	Dalam aplikasi ini, pembeli hanya dapat mengakses menu pembelian Online saja.
4	Transaksi	Proses laporan melibatkan owner untuk mencetak dari invoice yang telah dibuat
5	Manajemen Stok Barang	Proses Manajemen Stok Barang melibatkan Karyawan dan Pemilik untuk mengisi data dan melihat stok barang yang tersisa atau barang yang terjual.
6	Manajemen karyawan	Proses manajemen Karyawan melibatkan pemilik untuk mengisi data karyawan yang ada.
7	Laporan	Proses Laporan melibatkan Pemilik untuk melihat laporan penjualan baju.

3.3.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

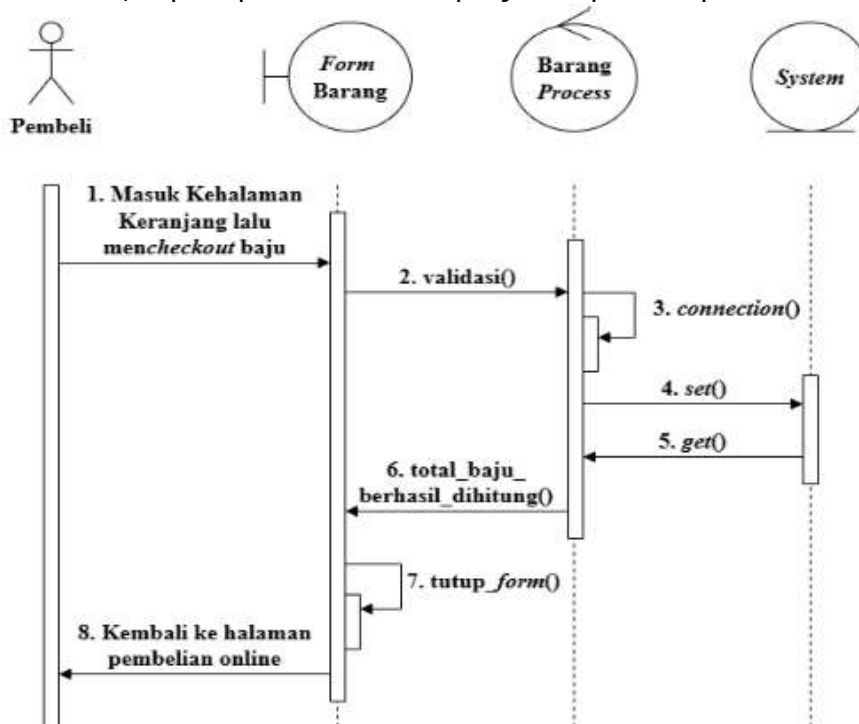
ERD adalah alat penting yang digunakan dalam membuat perancangan database sehingga memudahkan pengembang dalam memahami kebutuhan sebelum dilakukan pengkodean[9]. Perancangan basis data dapat dimodelkan kedalam beberapa diagram diantaranya ERD. Pada Gambar 3 ERD menggambarkan struktur basis data sistem penjualan yang terdiri dari beberapa entitas utama, yaitu Karyawan, Barang, Pembeli, Transaksi, dan Detail Transaksi, yang saling berhubungan untuk mendukung proses bisnis secara menyeluruh. Secara keseluruhan, ERD ini menunjukkan alur sistem penjualan yang terstruktur, mulai dari pengelolaan data barang oleh karyawan, proses pelayanan kepada pembeli, hingga pencatatan transaksi dan detail transaksi. Hubungan antar entitas dirancang untuk memastikan integritas data serta mendukung kebutuhan operasional sistem penjualan secara efektif dan efisien.



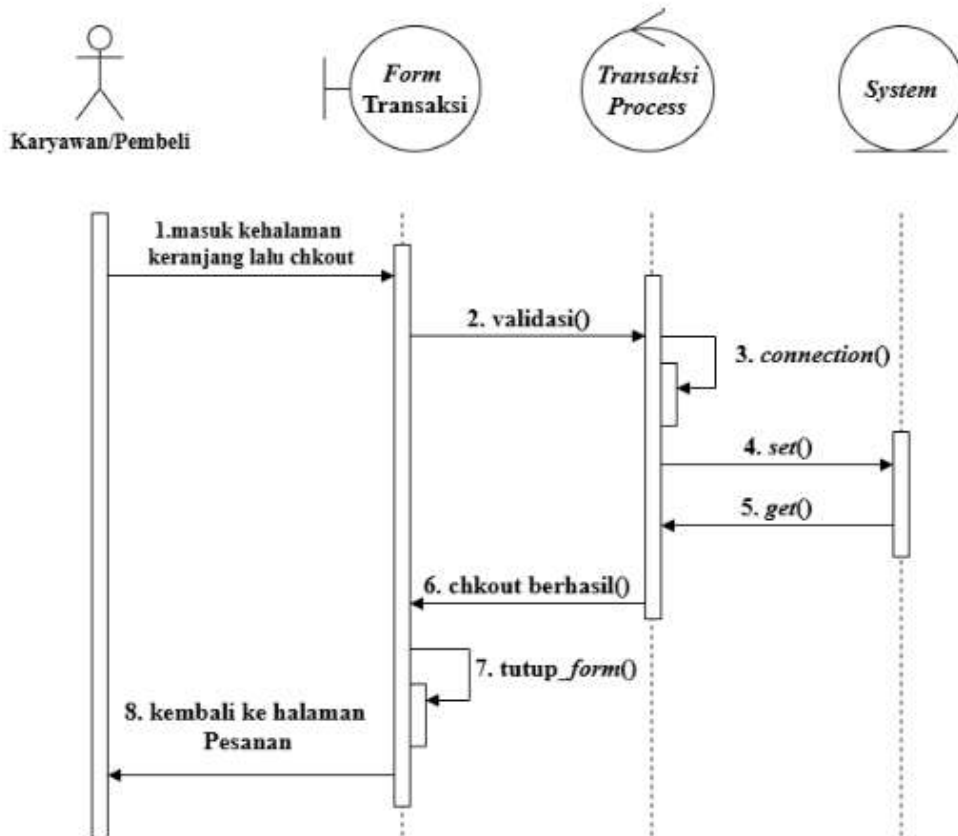
Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

3.3.3 Sequence Diagram

Sequence diagram dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam sistem secara berurutan berdasarkan urutan waktu. Sequence diagram adalah suatu diagram yang menjelaskan interaksi objek dan menunjukkan (memberi tanda atau petunjuk) komunikasi diantara objek- objek tersebut[7]. Diagram ini memvisualisasikan bagaimana pesan (*message*) dikirimkan dan diterima antar komponen sistem untuk menjalankan fungsi atau *usecase* tertentu, seperti proses transaksi penjualan pakaian pada Gambar 5 dan 6.



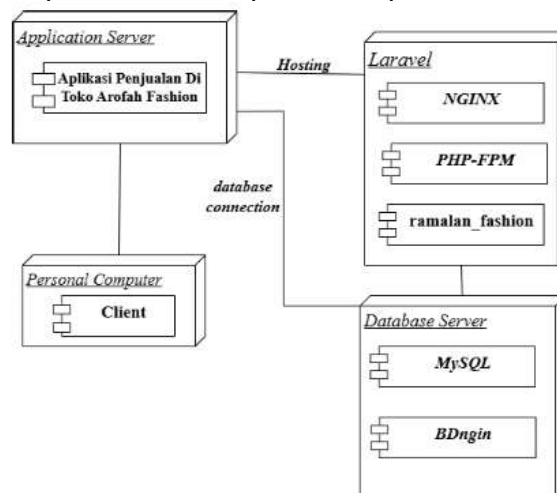
Gambar 5. Sequence diagram belanja



Gambar 6. *Sequence diagram* transaksi

3.3.4 Deployment Diagram

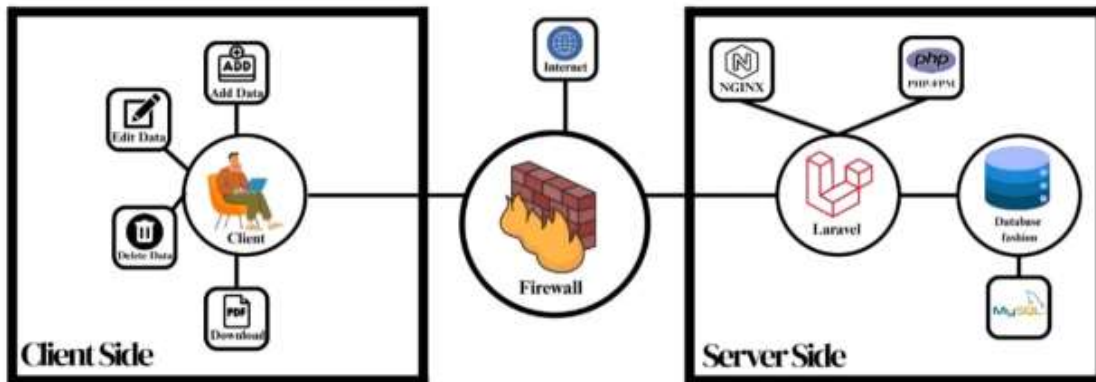
Deployment diagram dalam penelitian ini digunakan untuk memvisualisasikan arsitektur fisik perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang membentuk sistem penjualan pakaian. *Deployment diagram* menunjukkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakan bagian-bagian software yang berjalan pada bagian hardware[8]. Diagram ini memberikan gambaran mengenai bagaimana komponen aplikasi didistribusikan ke dalam node-node eksekusi serta bagaimana konektivitas antar perangkat tersebut terjalin. *Deployment diagram* pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. *Deployment diagram*

3.3.5 Arsitektur Jaringan

Pada Gambar 8 Arsitektur jaringan dalam penelitian ini mendeskripsikan kerangka kerja logis dan fisik yang menghubungkan seluruh komponen sistem penjualan pakaian. Tujuan utama dari perancangan arsitektur ini adalah untuk memastikan ketersediaan data secara *real-time*, keamanan transmisi data transaksi, dan skalabilitas akses bagi pengguna baik dari sisi admin maupun pelanggan.



Gambar 8. Arsitektur Jaringan

3.4 Kontruksi

User interface menjadi salah satu bentuk implementasi dari aplikasi yang dirancang untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan. Pada penelitian ini, terdapat beberapa user interface yang dibuat.

3.4.1 User Interface registrasi

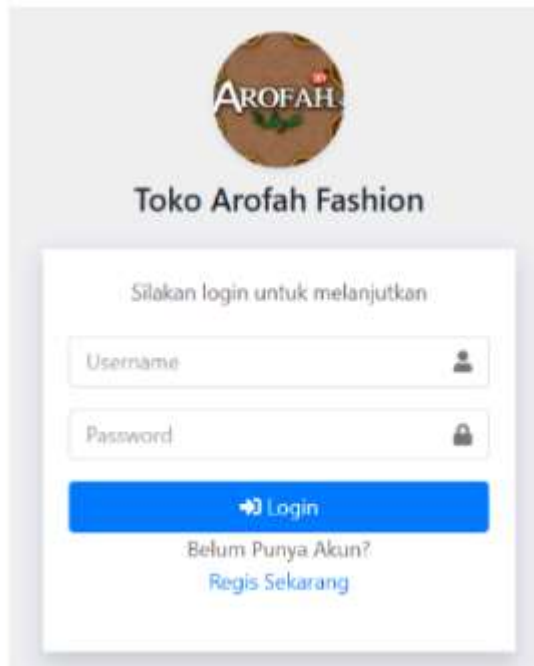
Form registrasi Gambar 9 merupakan gerbang awal user untuk mendaftarkan akun kedalam sistem ini tujuannya utama dari perancangan antar muka ini untuk mengumpulkan data autentikasi yang diperlukan guna memberikan akses personal, riwayat belanja, serta keamanan akun bagi pengguna.

The screenshot shows the registration form for 'Toko Arofah Fashion'. The form is titled 'Registrasi Pembeli' and includes the following fields: 'Nama Lengkap', 'Username', 'Alamat', 'Nomor HP', 'Password', and 'Konfirmasi Password'. A blue button labeled 'Daftar' is at the bottom, with the text 'Sudah Punya Akun? Login Sekarang.' below it.

Gambar 9. User interface registrasi

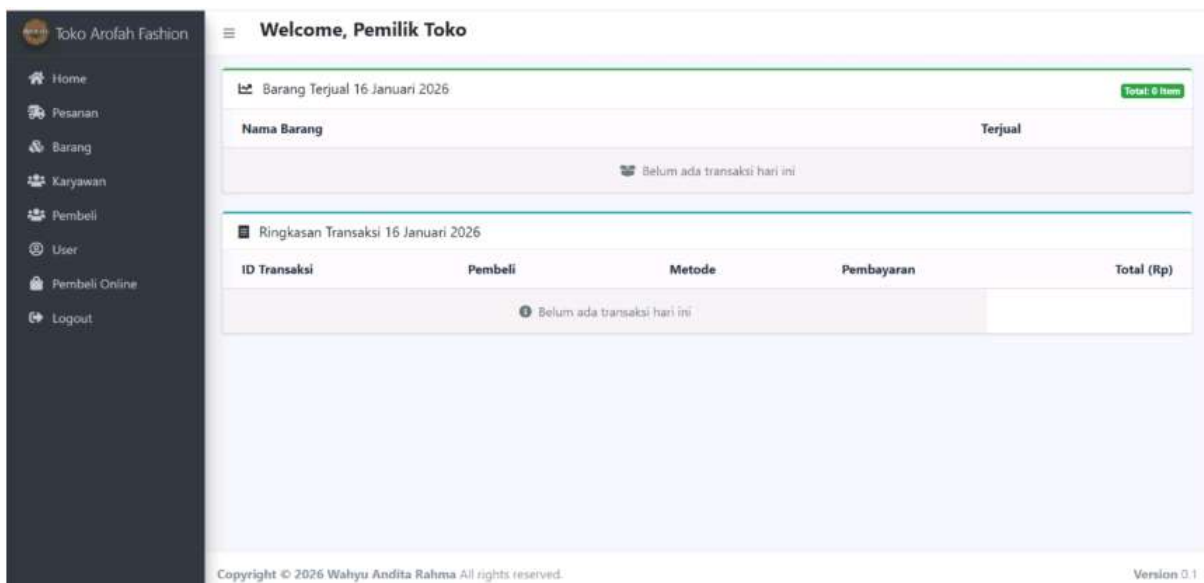
3.4.2 User Interface Login

Form login Gambar 10 digunakan user untuk dapat masuk ke sistem. Jika user belum memiliki akun maka bisa memilih tautan registrasi sekarang yang akan diarahkan ke menu registrasi



Gambar 10. User interface login

3.4.3 User Interface Home

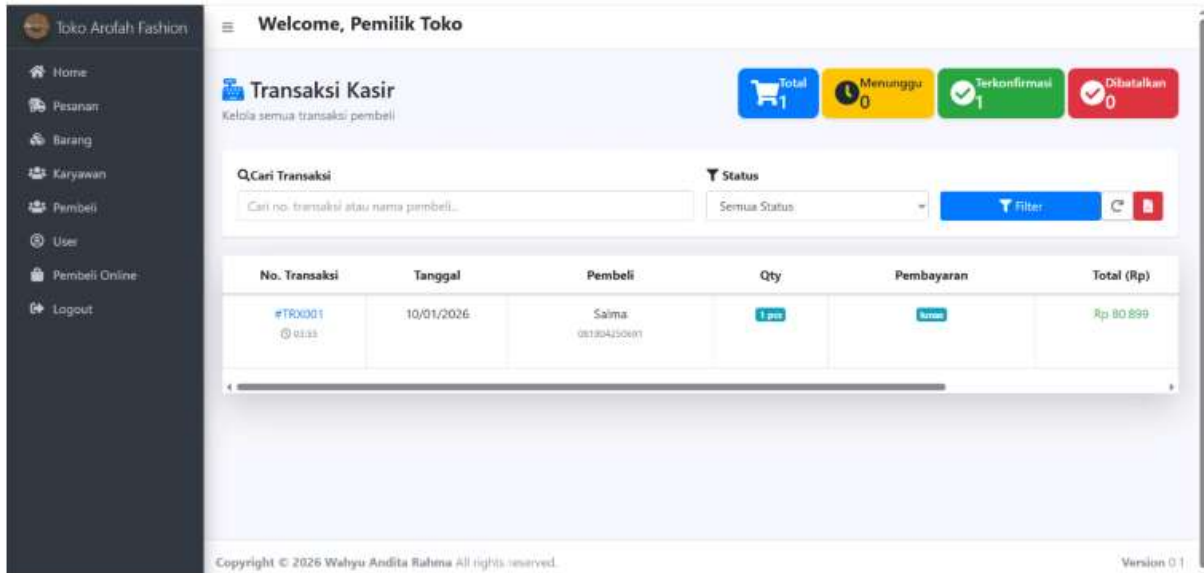


Gambar 11. User interface home

Pada Gambar 11 terdapat beberapa fitur yang disediakan dashboard untuk memudahkan user melihat ringkasan transaksi penjualan dan stok barang yang tersedia.

3.4.4 User Interface Pesanan

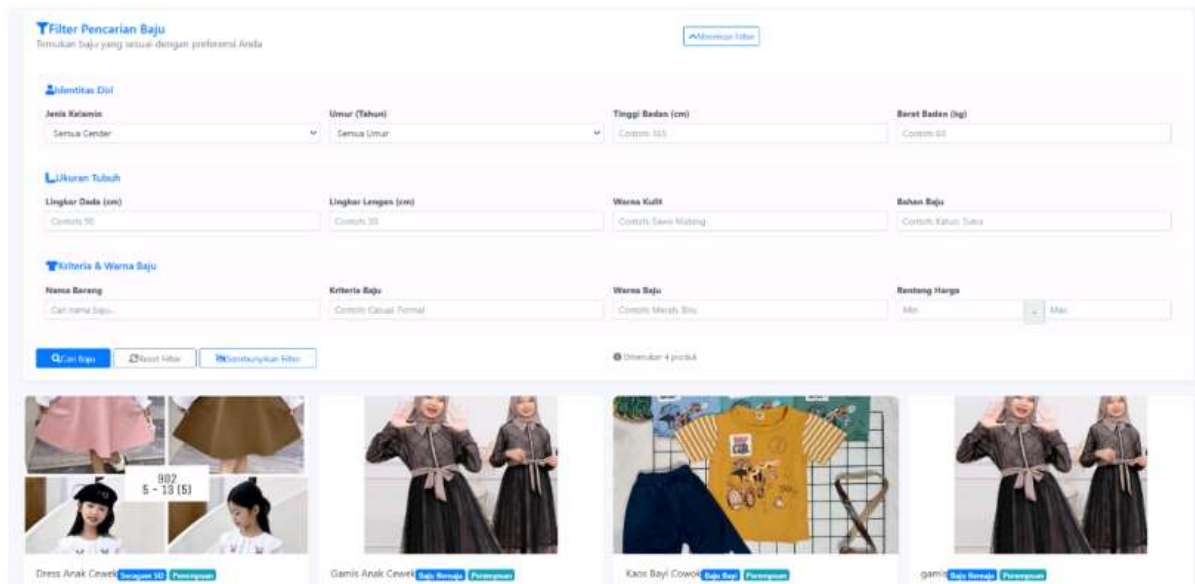
Form pesanan pada sistem ini dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. User interface pesanan

3.4.5 User Interface Pembeli

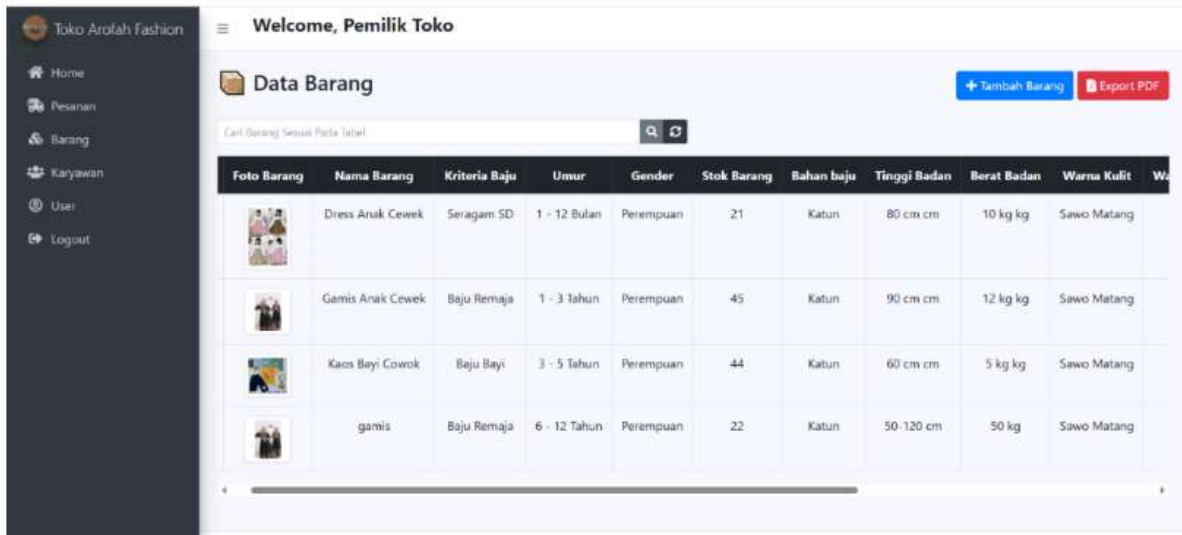
Tampilan Gambar 13 digunakan untuk melakukan pemesanan yang disesuaikan dengan kebutuhan pembeli seperti ukuran tubuh, kriteria dan warna baju.



Gambar 13. User interface pembeli

3.4.6 User Interface Barang

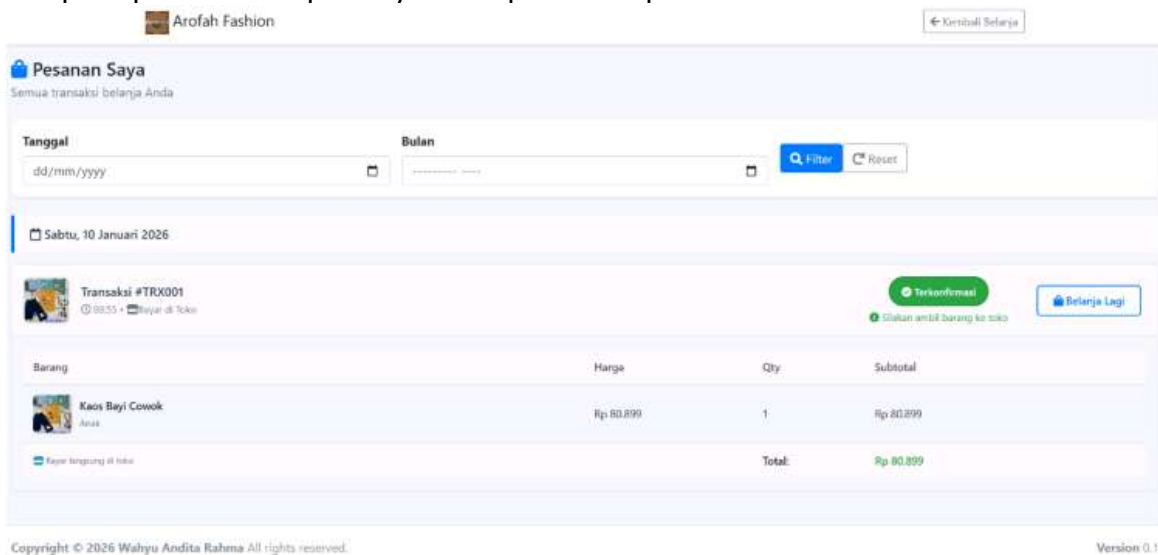
Gambar 14 merupakan tampilan untuk mengelola stok barang meliputi tambah, edit, hapus dan bisa juga diexport ke PDF.



Gambar 14. User interface barang

3.4.7 User Interface Keranjang

Tampilan pesanan dan pembayaran dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. User interface barang

3.5 Penyerahan dan Pengujian Sistem

Pada tahap ini dilakukan proses pengujian terhadap sistem berdasarkan rencana yang telah disusun sebelumnya dan dituangkan dalam bentuk tabel skenario pengujian pada Tabel 5.

Tabel 5. Rencana Pengujian

Kelas Uji	Nama Pengujian	Jenis Pengujian
Input Data	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrasi pembeli 2. Login pemilik 3. Login Karyawan 4. Login Pembeli 5. Data Barang 6. Data Karyawan 7. Data Keranjang 	Black Box

Kelas Uji	Nama Pengujian	Jenis Pengujian
	8. Data User 9. Data Akunku	
Proses Data	1. Data Keranjang 2. Data Pesananku 3. Data Pesanan 4. Logout	
Output Data	1. PDF Pesanan 2. Nota 3. PDF Barang 4. PDF Karyawan	

Setiap skenario berisi langkah-langkah uji, input yang digunakan, kondisi awal, serta hasil yang diharapkan. Pengujian dilaksanakan dengan menjalankan setiap fungsi utama dalam aplikasi secara sistematis, mulai dari proses login, pengelolaan data, sampai penjualan. Selama proses pengujian, seluruh hasil aktual yang muncul dari sistem dicatat secara detail untuk kemudian dibandingkan dengan hasil yang seharusnya muncul sesuai rancangan. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 6. Perbandingan ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah sistem telah berjalan sesuai kebutuhan atau masih terdapat ketidaksesuaian yang memerlukan perbaikan yang selanjutnya digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan pada tahap pengembangan berikutnya.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Pengujian

Kelas Uji	Nama Pengujian	Uji Fungsional	Uji Interface	Hasil Pengujian (%)
Input Data	1. Registrasi pembeli	1	1	100%
	2. Login pemilik	1	1	
	3. Login Karyawan	1	1	
	4. Login Pembeli	1	1	
	5. Data Barang	1	1	
	6. Data Karyawan	1	1	
	7. Data Keranjang	1	1	
	8. Data User	1	1	
	9. Data Akunku	1	1	
Proses Data	1. Data Keranjang	1	1	100%
	2. Data Pesananku	1	1	
	3. Data Pesanan	1	1	
	4. Logout	1	1	
Output Data	1. PDF Pesanan	1	1	75%
	2. Nota	1	0	
	3. PDF Barang	1	0	
	4. PDF Karyawan	1	1	
Total				91,66%

Keterangan : 1 = berhasil
0 = Gagal

Berdasarkan hasil pengujian yang ditampilkan pada Tabel 6, seluruh skenario pengujian pada kelas Input Data, Proses Data, dan Output Data memperoleh hasil 91,66% berhasil. Jika

dibandingkan dengan rentang penilaian pada Tabel 7, nilai tersebut berada pada interval 81% - 100%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Tabel 7. Tabel Kelayakan

Persentase (%)	Kriteria
81-100	sangat layak
61-80	layak
41-60	cukup layak
21-40	kurang layak
0-20	sangat kurang layak

Sumber : Samsudin, A., dkk[10].

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian sistem yang telah dilakukan, sistem ini menunjukkan seluruh skenario pengujian memperoleh hasil 91,66%, sehingga aplikasi dinyatakan sangat layak digunakan dan dapat mendukung proses penjualan fashion. Perancangan aplikasi penjualan telah dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan Toko, mencakup belanja online dan fitur utama seperti pengelolaan data. Aplikasi berhasil dilakukan menggunakan Laravel, dimana seluruh fungsi utama dapat dijalankan dengan baik dan mampu menggantikan proses manual sebelumnya. Selain itu, aplikasi juga berhasil diimplementasikan pada layanan hosting sehingga dapat di akses secara online dan digunakan dimana saja dan kapan saja.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1]. Royal, S. (2021). PENERAPAN METODE CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT PADA PENJUALAN TOKO BAJU AZZAHRA. In Journal of Science and Social Research (Issue 2). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- [2]. Fatin, A. S., & Juanita, S. (2022). Pengembangan Media Penjualan Pada Toko Store Anak Branded Dengan E-Commerce. Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi, 9(3). <https://storeanakbranded.com/>
- [3]. A. P. Ningrum, P. Setyosari, and Y. Soepriyanto, "Pengembangan Storytelling Untuk Pengenalan Pemrograman Sederhana Dengan Pendekatan Object Oriented Programming Di Sekolah Dasar," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 172–179, 2022, doi: 10.17977/um038v5i22022p172.
- [4]. Widiyanto, D., & Hutama, R. (2023). Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Berbasis Web Pada Politeknik Sawunggalih Aji Kutarjo. Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika, 11(2)
- [5]. Yesputra, R., Hutagalung, J. E., & Saputra, E. (2022). Workshop Pemahaman Search Engine Optimization Untuk Optimalisasi Website Desa Di Kabupaten Batubara. Jurnal Bangun Abdimas, 1(1), 29–39. <https://ejurnal.bangunharapanbangsa.com/index.php/abdimas>
- [6]. Samsudin, A., & Futrianti. (2025). Sistem Donor Air Susu Ibu (ASI) Di Posyandu Harapan Sehat Berbasis Website. *INFOTEX: Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Teknik*, 4(1), 110–121. Diambil dari <https://ojs.stttxmaco.ac.id/index.php/infotex/article/view/198>

- [7]. Fatin, A. S., & Juanita, S. (2022). Pengembangan Media Penjualan Pada Toko Store Anak Branded Dengan E-Commerce. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(3). <https://storeanakbranded.com>
- [8]. Kusumo, A. T., Triantori, V., & Komarudin, I. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Smooth-Tee dengan Metode Waterfall.
- [9]. Syuhendra, A. U. H. (2020). PENJUALAN ONLINE BERBASIS E- COMMERCE PADA TOKO ADHIZZSHOP DENGAN MENGGUNAKAN WOOCOMMERCE. *J u r n a l I D E A L I S*, 3.
- [10]. Samsudin, A., & Darmawan, R. (2025). Sistem Monitoring Uang Saku Menggunakan Metode DevOps dan RFID (Radio Frequency Identification). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis-JTEKSIS*, 7(4), 520. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v7i4.2259>