

**PROYEK
TUGAS AKHIR**



POLITEKNIK NEGERI BALI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA BRAND
BAJU NJOYBE BERBASIS WEBSITE**

OLEH :

[PANDU PRAYOGA / 2115323074]

[KOMANG RIAN PRANATA / 2115323042]

[DEWATA SAPUTRA ISMAIL / 2115323069]

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI BALI**

2024




LEMBAR PENGESAHAN PROYEK TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN PROYEK TUGAS AKHIR

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA BRAND BAJU NJOYBE BERBASIS WEBSITE

Proyek Tugas Akhir ini Diajukan untuk Menyelesaikan
Program Pendidikan Diploma DIII di
Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan Teknologi Informasi - Politeknik Negeri Bali

Oleh :

No	NIM	Nama Mahasiswa	Tanda Tangan
1	2115323074	Pandu Prayoga	
2	2115323042	Komang Rian Pranata	
3	2115323069	Dewata Saputra Ismail	

Bukit Jimbaran, 8 Agustus 2024

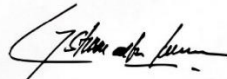
Disetujui Oleh :

Manager Proyek



(Willy Arman Abdullah)
NIK. 1674012709940004

Pembimbing 1



(I Gusti Ngurah Bagus Catur Bawa, ST,M.Kom)
NIP. 197111051999031002

Pembimbing 2



(I Made Ari Dwi Suta Atmaja, S.T.,MT)
NIP. 198202142006041001

Penguji 1



(I Wayan Suasnawa, ST,MT)
NIP. 197511102001121002

Penguji 2



(Gusti Nyoman Ayu Sukerti, S.S., M.Hum)
NIP. 198507062015042003

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN PROYEK TUGAS AKHIR

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASILAPORAN PROYEK TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama / NIM : 1. Pandu Prayoga / 2115323074
2. Komang Rian Pranata / 2115323042
3. Dewata Saputra Ismail / 2115323069

Program Studi : Manajemen Informatika
Jurusan : Teknik Teknologi Informasi
Jenis Karya : Proyek Tugas Akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Bali Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*) atas proyek tugas akhir kami yang berjudul : Sistem Informasi Penjualan Pada Brand Baju Njoybe Berbasis Website beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Bali berhak menyimpan, mengalihmedia atau mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya.

Bukit Jimbaran, 20 Agustus 2024

Yang Menyatakan



Pandu Prayoga
NIM : 2115323074



Komang Rian Pranata
NIM : 2115323042



Dewata Saputra Ismail
NIM : 2115323069

FORM PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

FORM PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama / NIM : 1. Pandu Prayoga / 2115323074
2. Komang Rian Pranata / 2115323042
3. Dewata Saputra Ismail / 2115323069

Program Studi : Manajemen Informatika
Jurusan : Teknologi Informasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Proyek Tugas Akhir berjudul Sistem Informasi Penjualan Pada Brand Baju Njoybe Berbasis Website bebas dari plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa proyek tugas akhir terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir tersebut.

Bukit Jimbaran, 20 Agustus 2024

Yang Menyatakan



Pandu Prayoga
NIM : 2115323074

Komang Rian Pranata
NIM : 2115323042

Dewata Saputra Ismail
NIM : 2115323069

ABSTRAK

Pada saat ini perkembangan teknologi di dunia sangatlah cepat, sehingga menyebabkan kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat menjadi sangat penting oleh penulis dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam dunia usaha.

Cara penjualan secara bertahap muka sejak dahulu sudah dipakai oleh banyak pemilik usaha, cara penjualan secara bertahap muka kini mulai ditinggalkan, *due to time consuming*, biaya dan tenaga yang cukup banyak. Demikian halnya dengan penjualan Toko Brand Baju Njoybe, para pembeli harus mengunjungi toko untuk membeli, bahkan hanya mendapatkan informasinya saja. Dalam hal ini bukan hanya pembeli yang dirugikan tetapi penjual juga dirugikan karena harus menyewa tempat, membayar tenaga karyawan dan menunggu sekaligus melayani pembeli, hal ini sangat merugikan bagi pembeli dan penjualan dari segi waktu, biaya dan tenaga.

Oleh karena itu, untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan transaksi jual beli di dalam dunia usaha dibutuhkan sebuah sistem informasi penjualan berbasis komputer yang dapat menggantikan metode manual. Sistem informasi untuk meminimalkan waktu, biaya dan tenaga dalam operasionalnya, serta meningkatkan keuntungan. Oleh karena itu, penulis mencoba merancang suatu website sistem informasi untuk penjualan dan pemasaran produk toko dengan menggunakan bahasa php, css, javascript yang diharapkan bisa mengatasi masalah dalam pemasaran dan penjualan produk toko brand baju njoybe.

Kata Kunci : Perancangan Sistem Informasi Brand Baju Njoybe Berbasis Website.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Sistem Informasi Penjualan Pada Brand Baju Njoybe Berbasis Website" tepat pada waktunya.

Penyusunan tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan program pendidikan diploma III pada Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bali. Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis banyak memperoleh bimbingan dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak I Nyoman Abdi, S.E, M.eCom selaku Direktur Politeknik Negeri Bali.
2. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Gede Arya Astawa, S.T., M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Bali, atas bimbingan dan dukungan yang telah diberikan.
3. Bapak Ida Bagus Putra Manuaba, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Bali, atas arahan dan nasihat yang sangat berharga.
4. Bapak Willy Arman Abdullah, selaku pemilik Toko Njoybe yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan penelitian Tugas Akhir di Toko Brand Baju Njoybe
5. Bapak I Gusti Ngurah Catur Bawa,ST,M.Kom sebagai pembimbing 1 Tugas Akhir, yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Bapak I Made Ari Dwi Suta Atmaja, S.T., M.T, sebagai pembimbing 2 Tugas Akhir, yang telah memberikan saran, kritik, dan dukungan dalam menyelesaikan laporan ini.
7. Seluruh keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral dan semangat yang tiada henti selama pelaksanaan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh *staff* dan pengajar di Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Bali, yang telah memberikan dukungan dan fasilitas yang

diperlukan.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan dapat menjadi referensi bagi pengembangan sistem serupa di masa yang akan datang. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Badung, Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROYEK TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN PROYEK TUGAS AKHIR.....	iii
FORM PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I INFORMASI UMUM PROYEK.....	1
1.1 Informasi Global Proyek	1
1.2 Latar Belakang	1
1.3 Deskripsi Proyek / Gambaran Umum Proyek	2
1.4 <i>Flowmap</i>	2
1.5 Analisa Sistem Berjalan	2
1.6 <i>Flowmap</i> Sistem Baru	4
1.7 Tujuan Proyek.....	5
1.8 Keuntungan Proyek	6
BAB II PERENCANAAN PROYEK.....	7
2.1 Teknologi digunakan	7
2.2 Pembagian Tugas dan Pelaksanaan	11
2.2.1 Pembagian Tugas	11
2.3 Perancangan Proyek	12
2.3.1 Jenis dan Sumber data	12
2.3.2 Metode Pengumpulan Data.....	13
2.3.3 Metode Pengembangan Sistem	13
2.3.4 Perancangan Sistem (Rancangan Bangun Sistem)	15
2.3.5 Struktur Tabel.....	28
2.3.6 Class Diagram.....	35
2.3.7 Perancangan Antar muka	41

2.4 Anggaran Biaya	55
BAB III PELAKSANAAN PROYEK.....	56
3.1 Hasil Proyek Aplikasi.....	56
3.2 Proses Login	57
BAB IV PENUTUP.....	66
4.1 Kesimpulan	66
4.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Informasi Global Proyek	1
Tabel 2. 1 Spesifikasi Perangkat Lunak	10
Tabel 2. 2 Spesifikasi Perangkat Keras	11
Tabel 2. 3 Pembagian Tugas.....	11
Tabel 2. 4 Keterangan Pada Entry Relationship Diagram.....	16
Tabel 2. 5 Keterangan Pada Use Case Diagram.....	18
Tabel 2. 6 Keterangan Pada Use Case Class Diagram	19
Tabel 2. 7 Struktur Tabel Pengguna	28
Tabel 2. 8 Struktur Tabel Transaksi.....	30
Tabel 2. 9 Struktur Tabel Artikel.....	31
Tabel 2. 10 Struktur Tabel Produk	32
Tabel 2. 11 Tabel 2. 11 Struktur Tabel Tanggapan	32
Tabel 2. 12 Struktur Tabel Artikel.....	33
Tabel 2. 13 Struktur Tabel Kritik	34
Tabel 2. 14 Anggaran Biaya	55
Tabel 3. 1 Implementasi Proyek.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Flowmap Sistem Berjalan	3
Gambar 1. 2 Flowmap Sistem Baru	5
Gambar 2. 1 Entity Relationship Diagram	15
Gambar 2. 2 Use Case Diagram	17
Gambar 2. 3 Activity Diagram Login dan Registrasi Pelanggan	21
Gambar 2. 4 Activity Diagram Login Admin	22
Gambar 2. 5 Activity Diagram Manajemen Data Pelanggan	24
Gambar 2. 6 Activity Diagram Proses Transaksi	26
Gambar 2. 7 Activity Diagram Proses Transaksi	28
Gambar 2. 8 Class Diagram	35
Gambar 2. 9 UI Pendaftaran	42
Gambar 2. 10 UI Login	42
Gambar 2. 11 Home Page	43
Gambar 2. 12 UI Shop	44
Gambar 2. 13 About Us	45
Gambar 2. 14 UI Blog	46
Gambar 2. 15 UI Hubungi Kami	47
Gambar 2. 16 UI Dashboard	48
Gambar 2. 17 UI Keranjang Saya	49
Gambar 2. 18 UI Admin Dashboard	50
Gambar 2. 19 UI Admin Produk	51
Gambar 2. 20 UI Admin Pesanan	52
Gambar 2. 21 UI Admin Pelanggan	53
Gambar 2. 22 UI Admin Artikel	54
Gambar 3. 1 Landing Page Website	56
Gambar 3. 2 Proses Pendaftaran	57
Gambar 3. 3 Proses Login	57
Gambar 3. 4 Page Katalog	58
Gambar 3. 5 Page Artikel	59
Gambar 3. 6 <i>Abaout Us</i>	60
Gambar 3. 7 Hubungi Kami	61
Gambar 3. 8 Proses Check Out	62
Gambar 3. 9 Tampilan Page Manajemen Dashborad Pengguna	63
Gambar 3. 10 Proses Detail Transaksi	64

BAB I

INFORMASI UMUM PROYEK

1.1 Informasi Global Proyek

Tabel 1. 1 Informasi Global Proyek

Jenis Proyek	<i>Proyek Dari Tempat PKL / Penugasan Dari Prodi/ Mandiri</i>
Pengerjaan Proyek	<i>Kelompok / Individu</i>
Pemilik Proyek	Brand Baju Njoybe
Manajer Proyek	Willy Arman Abdullah
Ketua Tim Proyek	Pandu Prayoga
Anggota Proyek	Komang Rian Pranata Dewata Saputra Ismail

1.2 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi memudahkan untuk melakukan berbagai aktivitas dalam segala aspek kehidupan. Kemajuan di bidang teknologi internet merupakan salah satu yang mengalami perkembangan. Saat ini, banyak perusahaan memanfaatkan internet untuk bisnis dalam meningkatkan penjualan, salah satu langkah yang diambil yaitu melakukan perubahan dari penjualan barang yang dilakukan dengan cara manual menjadi penjualan barang secara online berbasis website. Dengan menggunakan sistem informasi penjualan berbasis website tentu akan memudahkan pelanggan dalam membeli barang yang diinginkan melalui sistem online. Selama ini Toko Brand Baju Njoybe telah memanfaatkan media sosial sebagai salah satu media promosi dan pemasarannya selain cara manual melalui brosur dan iklan.

Namun dalam perkembangannya, tidak hanya promosi dan pemasaran yang dibutuhkan, tetapi sistem database yang harus kuat supaya kontrol administrasi dan manajemen lebih baik. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diupayakan untuk menerapkan sistem aplikasi berbasis website untuk perusahaan yang masih menggunakan sistem manual. Pada Toko Brand Baju Njoybe memerlukan sebuah sistem

informasi yang terkomputerisasi agar dapat memudahkan pemilik dalam melakukan kegiatan promosi penjualan dan pengelolaan data barang. Dengan adanya sistem informasi yang terkomputerisasi ini membuat kegiatan promosi penjualan dan pengelolaan data barang lebih mudah karena dapat diakses melalui website. Dengan pertimbangan tersebut, penulis memandang penting mengangkat kasus di atas ke dalam tugas akhir ini dengan mengambil judul “Sistem Informasi Penjualan Pada Brand Baju Njoybe Berbasis Website”. Sistem ini akan menghasilkan aplikasi berbasis website yang dapat membantu admin dan pemilik toko dalam mengelola data-data toko dan memasarkan produk yang dijual.

1.3 Deskripsi Proyek / Gambaran Umum Proyek

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diambil bagaimana membuat rancang bangun sistem di Toko Njoybe sehingga berguna untuk peningkatan jangkauan pemasaran produk pada tempat tersebut.

- a. Sistem informasi yang dibangun hanya dapat menangani proses penjualan barang, data pembelian barang, data transaksi dan pengelolaan data barang
- b. Sistem informasi ini menyediakan dua tipe login user yaitu admin dan pembeli.
- c. Tipe login admin akan mendapatkan akses berupa data penjualan produk, data pembelian produk, data transaksi dan pengelolaan data produk. Tipe login pelanggan akan mendapatkan akses berupa view produk dan pemesanan produk.
- d. Untuk pembatalan pesanan dapat dilakukan dengan syarat jika pelanggan belum melakukan pembayaran. Namun, jika pelanggan telah melakukan pembayaran, maka produk yang sudah dibeli tidak dapat dibatalkan.
- e. Pengiriman pesanan akan dikenakan biaya ongkir oleh toko.
- f. Sistem informasi akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework* Laravel dan database MySQL.

1.4 Flowmap

Flowmap merupakan suatu diagram untuk menggambarkan aliran data atau informasi antar bagian-bagian yang terkait dalam sistem.

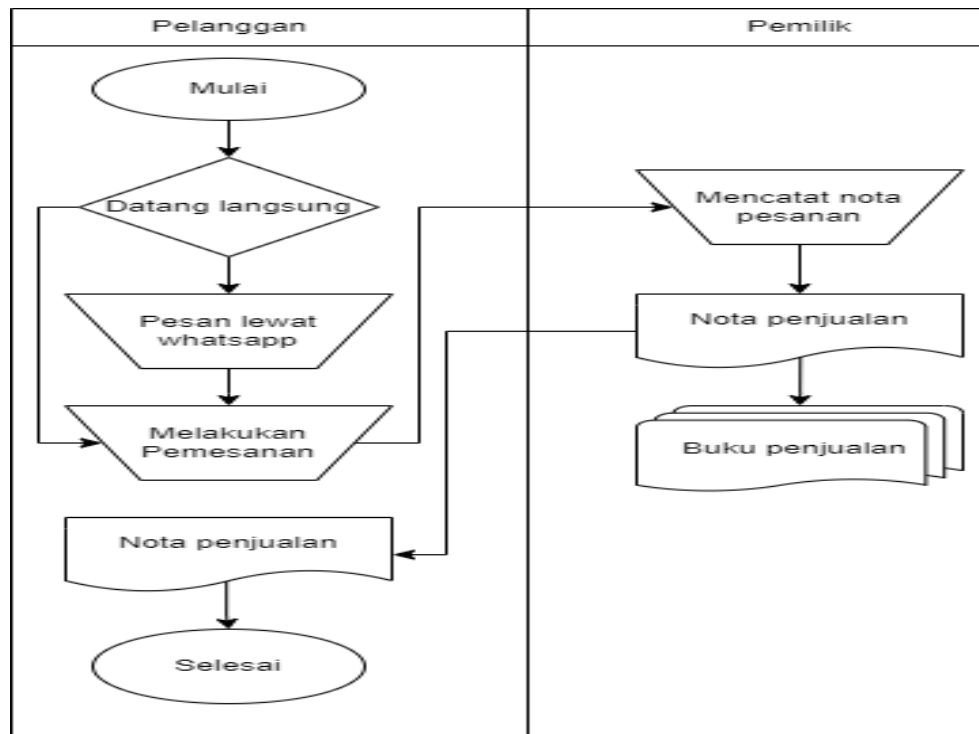
A. Analisa Sistem Berjalan

Berdasarkan hasil observasi (pengamatan) yang telah dilakukan Adapun proses penjualan yang terjadi saat ini pada Toko Brand Baju Njoybe dapat dilihat pada gambar

1.1 Keterangan *flowmap* proses penjualan yang berjalan:

1. Pelanggan akan datang langsung datang ke toko untuk melakukan pembelian barang atau pelanggan bisa memesan melalui whatsapp.
2. Pemilik toko akan mencatat pesanan pelanggan yang telah dipesan atau dibeli secara langsung melalui ms.excel.
3. Pelanggan akan menerima nota setelah melakukan pembayaran.

Dari *flowmap* di atas dapat dilihat kalau untuk membeli pakaian pembeli datang langsung ke tempat usaha atau jika menggunakan telepon kadang tidak terbalas pesannya di whatsapp dan belum lagi jika pelanggan datang dan barang sudah habis, pendataannya juga masih manual. Dan juga cakupan pasar hanya dari mulut ke mulut sehingga sedikit orang tahu produk produk yang dijual di Toko Brand Baju Njoybe.

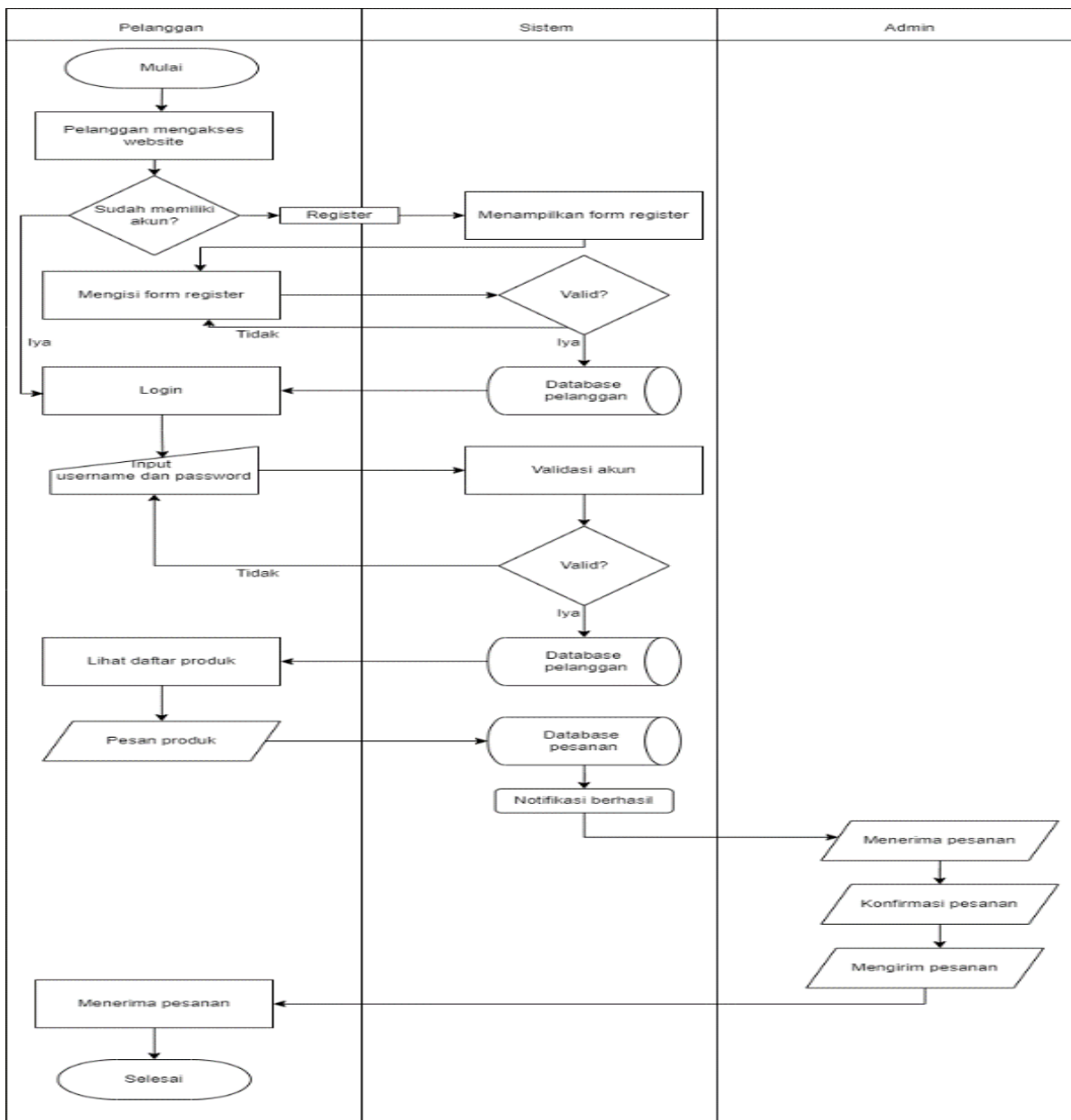


Gambar 1. 1 *Flowmap* Sistem Berjalan

B. *Flowmap* Sistem Baru

Berikut merupakan penggambaran alur proses dari sistem baru penjualan Toko Brand Baju Njoybe pada gambar. Pada *flowmap* sistem baru ini menjelaskan proses penjualan yang baru di Toko Brand Baju Njoybe. Berikut keterangan *flowmap* sistem baru:

1. Pelanggan mengunjungi website Toko Njoybe
2. Pelanggan akan register dahulu dengan menginput nama, *no_handphone*, email, alamat. Kemudian jika sesuai maka akan di arahkan ke login dan apabila terjadi kesalahan saat mengisi form maka akan muncul pesan error.
3. Jika pelanggan sudah pernah melakukan registrasi atau sudah memiliki akun maka tinggal melakukan *login* kembali.
4. Pelanggan melihat produk yang akan dipesan.
5. Pelanggan melakukan pemesanan produk pada Toko Njoybe.
6. Pemilik menerima pesanan pelanggan.
7. Pemilik melakukan pengiriman produk yang dipesan.
8. Pelanggan menerima nomer resi dan pesanan.



Gambar 1. 2 Flowmap Sistem Baru

1.5 Tujuan Proyek

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi berbasis website yang dapat memfasilitasi proses pemesanan pakaian dan pengelolaan data, sehingga mempermudah proses pemesanan bagi pelanggan dan

meningkatkan jangkauan pemasaran produk yang lebih luas, pemilik juga dapat melakukan pengelolaan data stok dan penjualan.

1.6 Keuntungan Proyek

a. Bagi perusahaan atau toko

Sistem informasi ini diharapkan dapat membantu toko dalam mengembangkan usahanya dan meningkatkan keuntungan serta mendapat hasil laporan penjualan yang cepat, tepat dan akurat.

b. Bagi pelanggan

Pelanggan dapat dengan mudah melakukan pembelian barang dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan barang yang dibeli.

c. Bagi penulis

Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) program Studi Manajemen Informatika di Politeknik Negeri Bali.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan, serta pembahasan yang telah diuraikan, maka Kesimpulan Tugas Akhir dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Pada Brand Baju Njoybe Berbasis Website” ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan dan Pembangunan “Sistem Informasi Berbasis Website Toko Brand Baju Njoybe” ini dilakukan dengan metode pengembangan sistem Waterfall dimulai dari Analisa sistem berjalan, desain sistem yang diusulkan, pembuatan kode program, dan pengujian aplikasi.
2. Tahap Analisa sistem berjalan menghasilkan satu buah flowmap Sistem Informasi Berbasis Website Toko Brand Baju Njoybe yang melibatkan pelanggan dan admin. Berdasarkan flowmap tersebut, ditemukan kelemahan pada sistem berjalan, Dimana pelanggan harus datang langsung ke toko untuk membeli produk yang di inginkan, sehingga pemnbeli yang berkunjung kesana yang bertempat tinggal di dekat toko saja.
3. Tahap Desain yang diusulkan menghasilkan
 - a. 2 buah flowmap
 - b. 1 *use case*
 - c. 5 *activity diagram*
 - d. 9 *sequence diagram*
4. Tahapan pembuatan kode program aplikasi dilakukan dengan alat bantu visual studio code sebagai text editor, Laragon sebagai website server, PHP, CSS, HTML dan Java Script sebagai Bahasa pemrograman, Laravel 10 sebagai framework.
5. Tahap pengujian aplikasi dilakukan dengan menguji fungsionalitas aplikasi dan telah berfungsi dengan baik serta memberikan hasil yang sesuai dengan hasil yang diharapkan.

4.2 Saran

Saran dapat berupa usul, pendapat, atau masukan dari mahasiswa yang berkaitan dengan capaian hasil proyek tugas akhir serta pengembangan kedepannya. berdasarkan rumusan masalah dan tujuan, serta pembahasan yang telah diuraikan, berapa hal yang disarankan untuk dikembangkan dari Tugas Akhir dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Pada Brand Baju Njoybe Berbasis Website” ini adalah sebagai berikut:

1. Bisa ditambahkan fitur ulasan produk dari pengguna untuk mempermudah pelanggan atau pengunjung website untuk membeli barang di website.
2. Tampilan halaman utama bisa dikembangkan kembali, agar pengunjung website tertarik untuk mengunjungi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Andani, M. Asia, J. A. Jendral Yani No, O. KomeriingUlu, and S. Selatan, “Sistem Informasi Pelayanan Kependudukan Desa Lecah Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. Sist. Inf. Mahakarya*, vol. 4, no. 1, pp. 15–27, 2021.
- [2] A. N. Nurhayati, A. Josi, and N. A. Hutagalung, “Penjualan,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 13–23, 2018.
- [3] A. N. A. Saimona, B. Kurniawan, and D. S. Agustina, “Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Anugrah Setia Berbasis Web Menggunakan PHP dan MYSQL,” *JTIM J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 03, no. 2, pp. 37–44, 2020.
- [4] Ismail Setiawan, “Komparasi Kinerja Integrated Development Environment (IDE) Dalam Mengeksekusi Perintah Python,” *SATESI J. Sains Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 52–59, 2022, doi: 10.54259/satesi.v2i1.784.
- [5] R. Yuniarti, I. Hartami Santi, and W. Dwi Puspitasari, “Perancangan Aplikasi Point of Sale Untuk Manajemen Pemesanan Bahan Pangan Berbasis Framework Laravel,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 6, no. 1, pp. 67–74, 2022, doi: 10.36040/jati.v6i1.4283.
- [6] M. A. Furkon, D. Meilantika, and A. Fakhri, “Membangun Website Pendaftaran Online di MA YPI Sumberharjo Menggunakan PHP dan MySQL,” *JIK (Jurnal Informatika dan Komputer)*, vol. 14, no. 1, pp. 18–27, 2023.
- [7] M. E. Lay, “E-Commerce Gitar Akustik Dan Sparepart Kota Malang Menggunakan Metode Customer To Customer,” *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–7, 2017.
- [8] D. Irawan and Z. Novianto, “Perancangan E-Learning Pada Sman 1 Kota Lubuklinggau Menggunakan Framework Codeigniter (Ci),” *J. Digit. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, p. 53, 2020, doi: 10.32502/digital.v3i2.2690.