

**PROYEK
TUGAS AKHIR**



POLITEKNIK NEGERI BALI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA *BIMO ART GALLERY*
BERBASIS WEBSITE**

OLEH :

**DAVA AZIZ EFENDI / 2115323076
I NYOMAN DESEDANTA / 2115323067**

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

2024

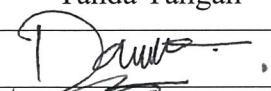

LEMBAR PENGESAHAN

PROPOSAL PROYEK TUGAS AKHIR

**Sistem Informasi Penjualan Pada *Bimo Art Gallery*
Berbasis Website**

Proposal Tugas Akhir ini Diajukan untuk
Dilanjutkan sebagai Proyek Tugas Akhir
di
Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan TekNologi Informasi - Politeknik Negeri Bali

Oleh :

No	NIM	Nama Mahasiswa	Tanda Tangan
1	2115323076	DAVA AZIZ EFENDI	
2	2115323067	I NYOMAN DESEDANTA	

Seminyak, 5 Agustus 2024

Disetujui Oleh :

Manager Proyek



(Efendi)
NIP/NIK.

Pembimbing 1




(I Wayan Suasnawa, ST,MT)
NIP. 197511102001121002
Penguji 1



(I Ketut Gede Sudiarta, ST.,M.T.)
NIP. 197104191997021001

Pembimbing 2



(I Gusti Ngurah Bagus Catur Bawa, ST,M.Kom)
NIP 197111051999031002
Penguji 2



(I Made Riyan Adi Nugroho, S.SI, M.T)
NIP.199004042019031017

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
LAPORAN PROYEK TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dava Aziz Efendi
NIM : 2115323076
Program Studi : Manajemen Informatika
Jurusan : Teknik Teknologi Informasi
Jenis Karya : Proyek Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Bali Hak **Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas proyek tugas akhir saya yang berjudul: Sistem Penjualan Pada Bimo Art Gallery 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 saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bukit Jimbaran 9 September 2024

Yang menyatakan



(Dava Aziz Efendi)

FORM PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dava Aziz Efendi

NIM : 2115323076

Program Studi : Manajemen Informatika

Jurusan : Teknologi Informasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Proyek Tugas Akhir berjudul Sistem Penjualan Pada Bimo Art Gallery 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, 9 September 2024

Yang membuat pernyataan



The image shows two Indonesian stamps: a 2000 Rupiah postage stamp on the left and a 2000 Rupiah revenue stamp (Meterai Tempel) on the right. A handwritten signature in black ink is written over the revenue stamp. The revenue stamp has the text '20 METERAI TEMPEL' and a unique identification number 'B5E4AALX377622918' printed on it.

Dava Aziz Efendi

NIM.2115323076

ABSTRAK

Bimo Art Gallery adalah sebuah toko yang bergerak di bidang perdagangan barang antik dan seni, dengan berolaksi di seminyak kuta bali membuat *Bimo Art Gallery* menempati lokasi yang sangat strategis di jalur wisatawan lokal maupun mancanegara. Namun untuk saat ini *Bimo Art Gallery* masih melayani penjualan barang dengan cara konvensional yaitu pelanggan yang mendatangi toko untuk melakukan kegiatan berbelanja, maka dari itu muncul sebuah ide untuk melakukan pembuatan sistem penjualan berbasis website untuk lebih banyak mencakup nilai pasar dalam penjualan barang-barang antik dan seni di seluruh Indonesia sampai dengan luar negeri, mengingat semakin majunya tekNologi maka persaingan bisnis semakin pesat di era *digital* ini. Dalam pembuatan sistem ini meliputi banyak komponen dalam pembuatan sistem ini, dalam perancangannya meliputi pembuatan *Flowmap* perancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD), perancangan *Unified Modeling Language* (UML) seperti *Use Case Diagram*, *Activiy diagram*, dan *Class Diagram*. Menggunakan bahasa pemograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dengan *framework Laravel* dan basis data *PHP Myadmin*.

Kata Kunci: *Bimo Art Gallery* toko barang antik dan seni

Bimo Art Gallery is a shop engaged in the trade of antiques and art, with operations in Seminyak Kuta Bali, making *Bimo Art Gallery* occupy a very strategic location on the route of local and foreign tourists. However, for *Now Bimo Art Gallery* still serves sales of goods in a conventional way, namely *Customers* who come to the shop to shop, therefore an idea arose to create a website-based sales system to cover more market value in the sale of antiques and art throughout Indonesia and abroad, considering that the more advanced *techNology* is, the more rapid business competition in this *digital* era. In making this system, it includes many components in making this system, in its design including making *Flowmap Entity Relationship Diagram* (ERD) design, *Unified Modeling Language* (UML) design such as *Use Case Diagram*, *Activiy diagram*, and *Class Diagram*.

Using the PHP (*Hypertext Preprocessor*) programming language with the *Laravel framework* and *PHP Myadmin database*.

Keywords: *Bimo Art Gallery* antique and art shop

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan yang Esa, karena dengan Rahmat beserta karunianya saya bisa menyelesaikan dengan baik Proyek Tugas Akhir ini, dengan penuh rasa bangga mengangkat sebuah judul yang saya namakan ” **SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA BIMO ART BERBASIS WEBSITE** ” dalam laporan kami ini membahas dengan baik bagaimana sebuah website dapat meningkatkan penjualan yang bertujuan untuk menambah keuntungan finansial serta memberikan pengalaman yang menarik kepada pelanggan dalam berbelanja *online*

Serta Proyek Tugas Akhir ini kami kerjakan mengikuti masa waktu yang telah di berikan kepada kami terhitung dari bulan April 2024 sampai dengan bulan Agustus 2024 di, Adapun tujuan dari pembuatan laporan ini adalah untuk memenuhi standar penilaian persyaratan kelulusan akademik pada program studi D-III Manajemen Informatika Jurusan TekNologi Informasi Politeknik Negeri Bali.

Dalam penyusunan laporan ini, saya mendapatkan beberapa masukan dari pihak pihak yang telah membantu saya dalam penyelesaian laporan ini, oleh karena itu saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof Dr. I Nyoman Gede Arya Astawa, ST,M.Kom, selaku ketua jurusan TekNologi Informasi Politeknik Negeri Bali.
2. Bapak Ida Bagus Putra Manuaba, S.Kom, MT, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Bali.
3. Bapak I Wayan Suasnawa, ST, MT, selaku dosen pembimbing satu yang telah bersedia memberikan bimbingan dalam pengerjaan tugas akhir kami.
4. Bapak I Gusti Ngurah Bagus Catur Bawa, ST,M.Kom, selaku dosen pembimbing dua yang telah bersedia memberikan bimbingan dalam pengerjaan tugas akhir kami.
5. Bapak Efendi selaku owner *Bimo Art Gallery* yang telah memberikan kami kesempatan untuk mengimplementasikan hasil program kami kerjakan.

6. Ayah dan ibu selaku orang tua yang selalu memberikan dukungan moral maupun psikis dalam pengerjaan proyek tugas akhir ini.

Selaku penulis kami menyampaikan jika nantinya pembaca merasa adanya kekurangan dalam penulisan laporan ini kami selaku penulis sangat menerima adanya kritik maupun saran dari pembaca sebagai pedoman kedepannya untuk kami lebih baik menyempurnakan apapun yang kami kerjakan nantinya, maka dari itu kami harapkan ketersediaan pembaca untuk membaca dengan baik laporan yang telah kami selesaikan.

Harapan dari penulis, semoga apa yang telah kami selesaikan ini dapat menambah dan memperbanyak wawasan untuk pembaca mengenai pengembangan sebuah website penjualan *online*.

Seminyak, 5 Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PROPOSAL PROYEK TUGAS AKHIR	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I INFORMASI UMUM PROYEK.....	11
1.1 Informasi Global Proyek	11
1.2 Latar Belakang	11
1.3 Deskripsi Proyek / Gambaran Umum Proyek	12
1.4 Tujuan Proyek	16
1.5 Keuntungan Proyek	16
BAB II PERENCANAAN PROYEK.....	17
2.1 TekNologi Digunakan.....	17
2.2 Pembagian Tugas dan Pelaksanaan	18
2.3 Perancangan Proyek	19
2.3.1 UML	19
2.3.2 <i>Diagram activity</i>	22
2.3.3 <i>Class Diagram</i>	36
2.3.4 Sequence Diagram	38
2.3.5 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	50
2.3.6 Rancangan Antar Muka	52
BAB III PELAKSANAAN PROYEK.....	67
3.1 Hasil Proyek Aplikasi.....	67
3.2 Implementasi Proyek.....	69
BAB IV PENUTUP	75
4.1 Kesimpulan	75
4.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Informasi Global Proyek	11
Tabel 2. 1 Pembagian Tugas	18
Tabel 2. 2 Use Case Diagram.....	20
Tabel 2. 3 <i>Diagram activity</i>	23
Tabel 2. 4 Simbol <i>Class Diagram</i>	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Flowmap</i> Penjualan	13
Gambar 1. 2 <i>Flowmap</i> Admin	15
Gambar 2. 1 <i>Use Case</i> Sistem	21
Gambar 2. 2 Registrasi customer	25
Gambar 2. 3 <i>Login</i> Customer.....	25
Gambar 2. 4 <i>Login</i> Admin	26
Gambar 2. 5 mengelola data <i>admin & User</i>	27
Gambar 2. 6 Admin Mengelola <i>Collect</i>	28
Gambar 2. 7 Admin Mengelola Kategori	29
Gambar 2. 8 <i>Customer Checkout</i>	30
Gambar 2. 9 Admin <i>input</i> biaya <i>Shipping</i>	31
Gambar 2. 10 <i>Transaksi</i> Customer	32
Gambar 2. 11 Admin <i>Input Resi</i>	33
Gambar 2. 12 Pesanan sudah diterima.....	34
Gambar 2. 13 Cetak Laporan <i>admin</i>	35
Gambar 2. 14 <i>Class Diagram</i> Bimo Art Gallery	37
Gambar 2. 15 Admin <i>Login</i>	38
Gambar 2. 16 Admin mengelola data <i>User</i>	39
Gambar 2. 17 admin mengelola kategori.....	40
Gambar 2. 18 Admin Mengelola <i>Collection</i>	41
Gambar 2. 19 Admin <i>Input Shipping</i>	42
Gambar 2. 20 Admin <i>Input Resi</i>	43
Gambar 2. 21 Admin Cetak Laporan	44
Gambar 2. 22 <i>Customer Login</i>	47
Gambar 2. 23 <i>Customer Checkout</i>	49
Gambar 2. 24 <i>Customer Input</i> Alamat.....	50
Gambar 2. 25 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	51
Gambar 2. 26 tampilan home page.....	53

Gambar 2. 27 Latest Collections	54
Gambar 2. 28 Top Categories	54
Gambar 2. 29 Best Seller	55
Gambar 2. 30 Masterpiece	55
Gambar 2. 31 About us	56
Gambar 2. 32 Collections	56
Gambar 2. 33 Contact Us	57
Gambar 2. 34 Login Customer	57
Gambar 2. 35 menampilkan tampilan User	58
Gambar 2. 36 Categories	58
Gambar 2. 37 Collections	59
Gambar 2. 38 Dashboard admin	59
Gambar 2. 39 Tampilan New Order	60
Gambar 2. 40 History Order	60
Gambar 2. 41 Menampilkan Laporan	61
Gambar 2. 42 menampilkan Register User	61
Gambar 2. 43 Edit Profile	62
Gambar 2. 44 Order History	62
Gambar 2. 45 Input Shipping	63
Gambar 2. 46 Invoice	63
Gambar 2. 47 Input No Resi	64
Gambar 2. 48 Add User	64
Gambar 2. 49 Add Category	65
Gambar 2. 50 Edit Category	65
Gambar 2. 51 Edit User	66
Gambar 3. 1 Tampilan Home	67
Gambar 3. 2 Fitur Registrasi	68
Gambar 3. 3 Fitur Collections	68
Gambar 3. 4 Tampilan Category	69
Gambar 3. 5 List Domains	69

Gambar 3. 6 List All Products & Services.....	70
Gambar 3. 7 Manajemen Data Base.....	70
Gambar 3. 8 Alamat Domain	71

BAB I
INFORMASI UMUM PROYEK

1.1 Informasi Global Proyek

Tabel 1. 1 Informasi Global Proyek

Jenis Proyek	Proyek Sendiri
Pengerjaan Proyek	Kelompok
Pemilik Proyek	Efendi
Manajer Proyek	Efendi
Ketua Tim Proyek	Dava Aziz Efendi
Anggota Proyek	1. Dava Aziz Efendi 2. I Nyoman Desedanta

1.2 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan kontribusi cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan pelayanan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam suatu aktivitas bisnis merupakan hal yang cukup penting. Begitu pentingnya hampir setiap hari perusahaan yang serupa menggunakan sistem pelayanan bisnis secara *online*. Penjualan *online* adalah melakukan aktifitas penjualan dari mencari calon pembeli sampai menawarkan produk dengan memanfaatkan jaringan internet yang didukung dengan seperangkat alat elektronik sebagai penghubung dengan jaringan internet.

Pada sistem yang penulis akan buat adalah sistem penjualan barang antik dan seni pada di toko *Bimo Art Gallery* mengingat toko *Bimo Art Gallery* merupakan toko yang berfokus pada penjualan barang antik dan seni seperti patung, lukisan dan ukir ukiran kayu. saat ini proses penjualan produk yang dilakukan oleh *Bimo Art Gallery* belum memiliki sistem informasi dalam proses penjualan produk. Sistem pemasaran yang

saat ini sedang berjalan di *Bimo Art Gallery* yaitu melalui media

sosial seperti *Facebook*, *Whatsapp*, dan *Instagram*. Sedangkan dalam penjualan untuk saat ini, *Bimo Art Gallery* langsung menawarkan produknya ke calon pembeli dan calon pembeli harus langsung melakukan transaksi ke toko *Bimo Art Gallery*. Proses tersebut membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih, sehingga dalam proses penjualannya memerlukan waktu yang lebih lama. Cara penjualan selama ini menimbulkan kendala seperti bagi konsumen yang jarak antara lokasi

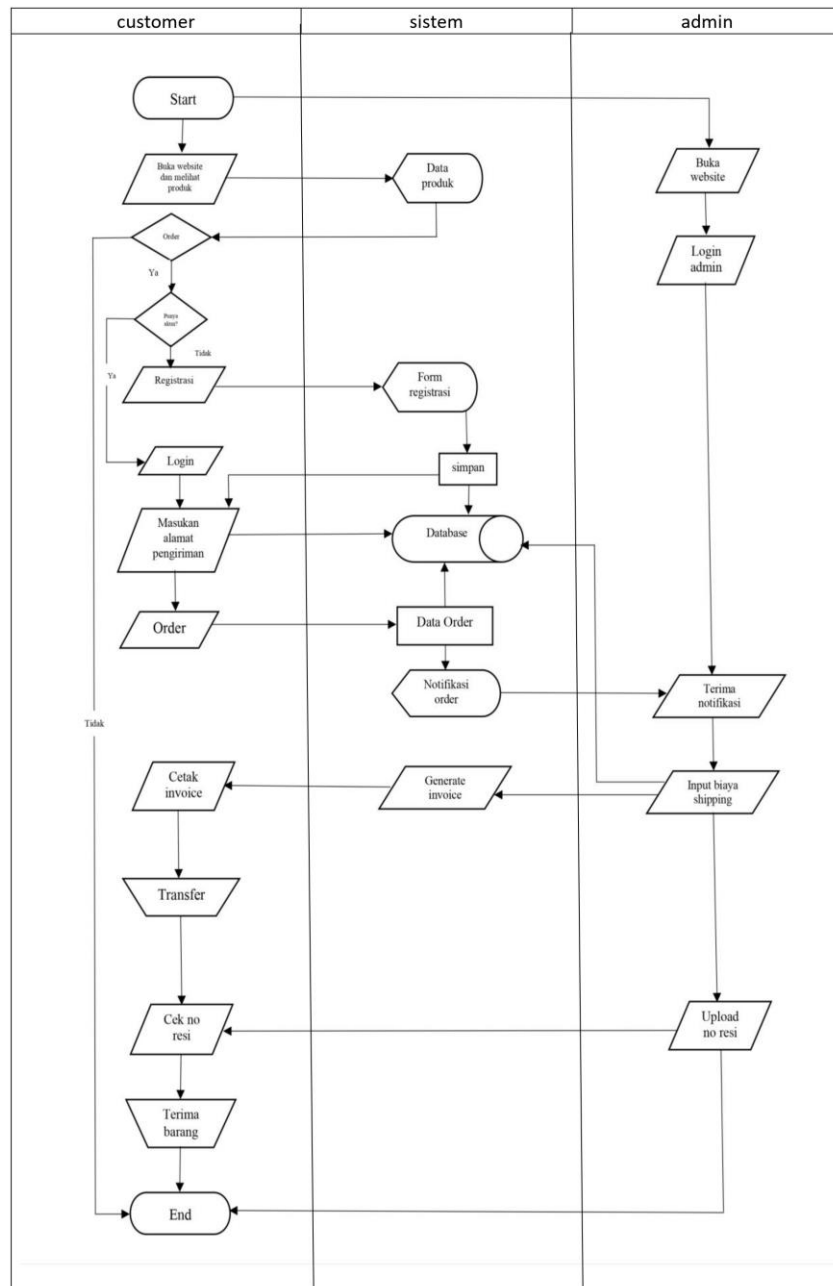
tinggal dengan lokasi toko *Bimo Art Gallery* sangat jauh akan enggan dalam mengunjungi langsung ke toko *Bimo Art Gallery* sedangkan bagi pemilik *Bimo Art Gallery* akan membutuhkan banyak waktu untuk mengecek jumlah produk, mencatat jumlah produk yang terjual dan mencatat keuntungan yang di dapat setiap bulan.

Dengan adanya kendala tersebut penulis memberikan solusi untuk merancang dan membuatkan suatu *system* dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Pada *Bimo Art Gallery* Berbasis *Website*”. Sistem ini merupakan sistem penjualan yang dapat memudahkan pelanggan dalam membeli produk di toko *Bimo Art Gallery*. Pelanggan masuk ke dalam *website* dan dapat melihat produk yang akan dipilih/dibeli dan setelah dipilih/dibeli pelanggan akan diwajibkan membayar melalui rekening bank yang sudah tertera di *website* tersebut. Dengan menggunakan sistem pembayaran *online* maka akan memberikan rasa aman kepada pelanggan untuk berbelanja pada sistem ini dan juga dapat menghemat waktu.

1.3 Deskripsi Proyek / Gambaran Umum Proyek

Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *website* yang akan berfungsi sebagai *platform* utama untuk tujuan spesifik, misalnya "mempromosikan bisnis", "menyediakan layanan *online*", atau "menjual produk secara *digital*". *website* ini akan dirancang untuk memberikan **pengalaman pengguna yang optimal**, dengan antarmuka yang *intuitif*, desain *responsif*, dan fungsionalitas yang memadai.

1. Flowmap Penjualan :



Gambar 1. 1 Flowmap Penjualan

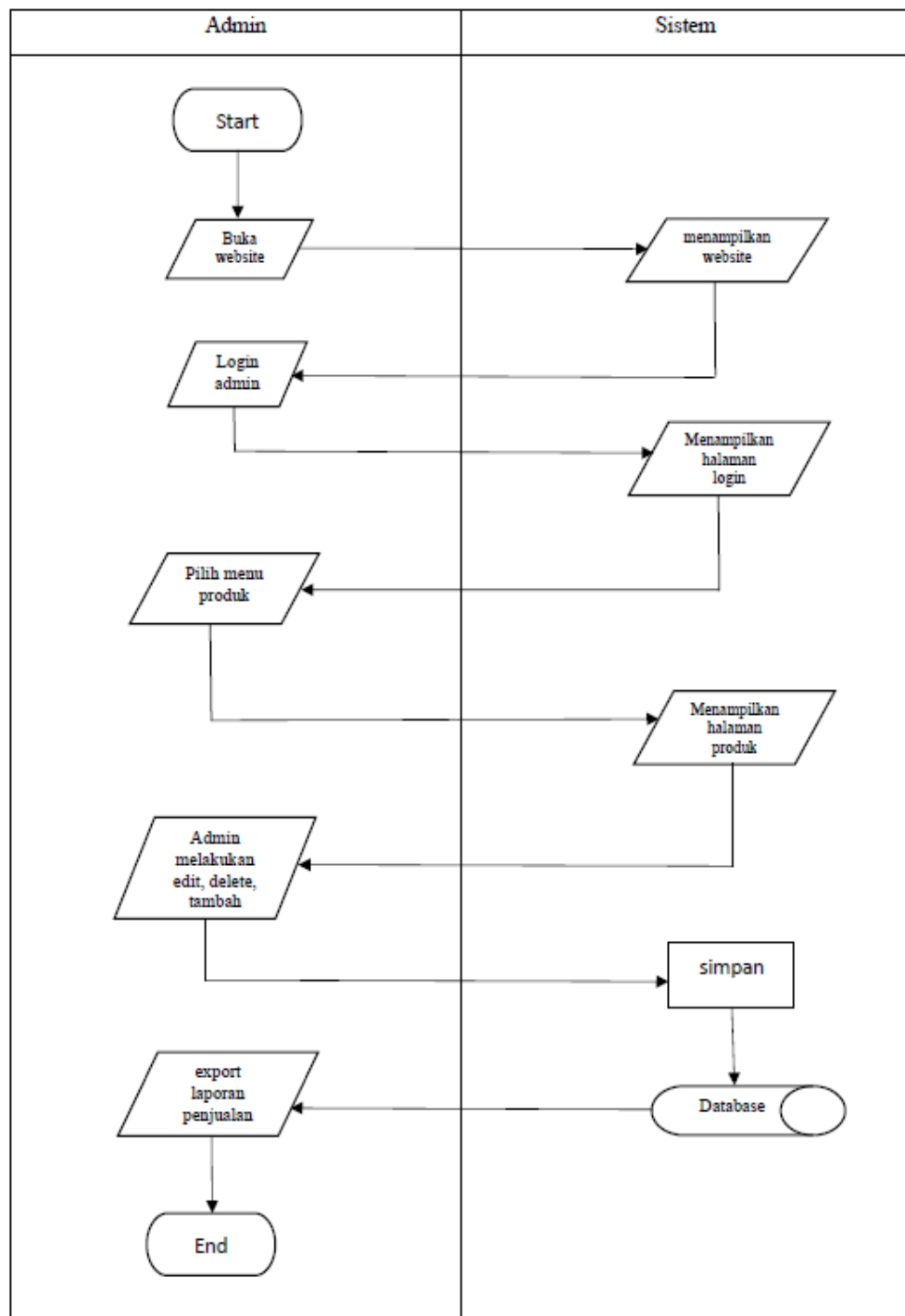
Penjelasan *Flowmap* penjualan :

1. *Customer* membuka *website* dan melihat produk yang tersedia.
2. Jika *Customer* ingin membeli produk, *Customer* harus *Login* dan jika belum

memiliki akun, *Customer* dapat membuat akun terlebih dahulu kemudian data akan disimpan di *database*.

3. Jika *Customer* tidak ingin membeli produk, *Customer* dapat melihat produk saja lalu selesai menggunakan *website*.
4. Setelah *Customer Login*, *Customer* dapat mencantumkan alamat pengiriman.
5. Kemudian *Customer* dapat melakukan pemesanan.
6. Data pemesanan akan masuk kedalam sistem, kemudian akan mengirimkan *Notifikasi* kepada *admin*.
7. Setelah menerima *Notifikasi*, *admin* akan menginput biaya *Shipping* dan menyimpan di *database*, kemudian sistem akan *generate Invoice*.
8. *Customer* melihat *Invoice* lalu melakukan pembayaran secara *online (transfer)*.
9. Jika uang sudah masuk *admin* akan mengirim pesanan *Customer*, lalu mengirimkan *No Resi*.
10. *Customer* dapat mengecek *No Resi* sembari menunggu barang sampai.
11. Barang sudah sampai, sistem dapat berjalan dengan sempurna.

2. *Flowmap Admin :*



Gambar 1. 2 *Flowmap Admin*

Penjelasan *Flowmap admin* :

1. *Admin Login* menggunakan *akun admin*.
2. *Admin* dapat melakukan *update, edit & delete*, kemudian disimpan didalam *database*.
3. *Admin* menginput biaya *Shipping*.
4. *Admin* dapat membuat laporan penjualan bulanan, data bulanan di dapat dari *database*.

1.4 Tujuan Proyek

Tujuan di kerjakan nya proyek ini untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pencarian barang antik dan seni di internet serta mempermudah *admin* melakukan penjualan *online* maupun transaksi pembayaran dalam bentuk *digital* dengan pelanggan

1.5 Keuntungan Proyek

Seperti yang sudah di deskripsikan di permasalahan, penulis berharap keuntungan Merancang sistem informasi penjualan pada toko *Bimo Art Gallery* berbasis *website* untuk meningkatkan penjualan produk pada toko *Bimo Art Gallery* sehingga dapat memudahkan semua pihak.

Adapun beberapa manfaat dari rancang bangun sistem ini untuk *Admin* adalah sebagai berikut

- a. Mempermudah *Admin* untuk melakukan *update, edit* dan *delete* data.
- b. Meningkatkan kualitas pemasaran produk secara *global*.
- c. Memberikan kemudahan *admin* dalam menghitung laporan penjualan.

Sedangkan pada *Customer* mendapatkan beberapa keuntungan diantaranya

- a. Mempermudah *Customer* memilih barang yang ingin di beli secara *online*
- b. Memungkinkan *customer* melakukan transaksi secara efisien dan cepat dalam proses pembayaran

Customer berhak mendapatkan ganti rugi jika terjadi kerusakan barang selama dalam proses pengiriman barang

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi proyek di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem informasi penjualan pada toko *Bimo Art Gallery* berbasis website merupakan langkah strategis untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas bisnis. Beberapa poin kesimpulan yang dapat diambil adalah:

- **Kebutuhan TekNologi** : Perkembangan tekNologi, informasi, dan komunikasi mempengaruhi kebutuhan akan sistem informasi yang terkomputerisasi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas jangkauan informasi bisnis.
- **Solusi yang Diajukan** : Sistem informasi berbasis website dipilih karena lebih praktis dan sesuai dengan kebutuhan pelanggan yang tidak selalu melakukan kegiatan outdoor secara rutin dan juga guna mengikuti perkembangan jaman di era bisnis *digital* jaman sekarang.
- **Keuntungan Sistem Berbasis Website** : Kemudahan Akses, Pelanggan dapat mengakses layanan kapan saja dan di mana saja tanpa perlu mendownload aplikasi, Efisiensi, Mengurangi kesalahan manual dan meningkatkan kecepatan dalam pencatatan transaksi serta pencarian data, Transparansi dan Kepercayaan, Informasi mengenai produk, ketersediaan, dan harga dapat diakses dengan mudah oleh pelanggan.

4.2 Saran

Untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas Sistem Informasi Penjualan pada toko *Bimo Art Gallery*, beberapa saran yang dapat dipertimbangkan adalah sebagai berikut:

- **Umpan Balik Pengguna**: Mengimplementasikan *Fitur* umpan balik pengguna untuk mengumpulkan saran dan keluhan dari pengguna, yang dapat digunakan untuk perbaikan dan pengembangan sistem di masa mendatang.

Pembaharuan Berkala, Lakukan pembaharuan sistem secara berkala untuk memastikan kompatibilitas dengan perkembangan tekNologi terbaru dan kebutuhan bisnis yang terus berubah

Pengembangan dan Pengujian Sistem, Pastikan sistem yang dikembangkan melalui tahap pengujian yang ketat untuk menghindari *bug* atau kesalahan yang dapat mengganggu operasional..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Yessy Fadilla, “Sistem informasi penjualan produk krupuk berbasis web responsive,” *Jurnal Sistem Informasi, TekNologi Informatika dan Komputer*, vol. 8, *No. 1*, p. 1, 2017.
- [2] A. U. I. Nandang Iriadi, “SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB,” *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 9, *No. 3*, p. 1, 2017.
- [3] H. Muhamad Ardiansyah, “SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG,” *Jurnal sistem informasi stimik antar bangsa*, vol. 6, *No. 1*, p. 1, februari 2015.
- [4] W. K. A. S. R. N. Irwan Tanu Kusnadi, “PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS,” *Jurnal Informatika(JURIN)*, vol. 3, *No. 1*, p. 1, maret 2020.
- [5] R. R. S. W. P. L. Suharwi, “Sistem Informasi Penjualan *Online* Berbasis Web pada,” *Journal of Information System*, vol. 5, *No. 1*, p. 1, *November 2020*.