

SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT TULIS KANTOR BERBASIS WEB PADA TOKO UD. BAROKAH

Taufiqurrachman, Bambang Subana, Gunung Sandi Harliyan

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Saintek Muhammadiyah

Jl. Kelapa Dua Wetan No.17, Ciracas, Jakarta Timur

taufiq1219@gmail.com, suba7kngasri@gmail.com, gunungsandi45@gmail.com

Abstract - One of the computer-based information systems is a website, usually this web information system is in offline or online form. Online web information system. Dissemination or delivery of information carried out on online information systems can be accessed by anyone and anywhere with the provision that they must have an internet connection. This office stationery sales application was built using a Web programming language (PHP) with a Web programming application (PHP). While the database used is a MySQL database. The application development methodology used is the SDLC method with the Waterfall model, consisting of stages: Analysis, Design, Implementation, and Maintenance. The results of this research and development resulted in a Web-Based Office Stationery Sales Information System at the UD Store. Barokah which can facilitate the operational processing of data, goods and sales transactions.

Keywords - Sales, Stationary Office, UD. Barokah Store.

Abstrak - Salah satu sistem informasi berbasis komputer adalah *website*, biasanya sistem informasi *web* ini ada dalam bentuk offline ataupun *online*. Sistem informasi *web online*. Penyebaran atau penyampaian informasi yang dilakukan pada sistem informasi online dapat diakses oleh siapa saja dan dimanapun dengan ketentuan harus mempunyai sambungan *internet*. Aplikasi penjualan alat tulis kantor ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Web (PHP)* dengan aplikasi pemrograman *Web (PHP)*. Sedangkan *database* yang digunakan adalah *database MySql*. Metodologi pengembangan aplikasi yang digunakan adalah metode *SDLC* dengan model *Waterfall*, terdiri dari pentahapan: *Analysis, Design, Implementation, dan Maintenance*. Hasil Penelitian dan pengembangan ini dilakukan menghasilkan sebuah Sistem Informasi Penjualan Alat Tulis Kantor Berbasis Web Pada Toko UD. Barokah yang dapat mempermudah dalam operasional pengolahan data, barang dan Transaksi penjualan.

Kata Kunci - Penjualan, Alat Tulis Kantor, Toko UD. Barokah.

I. PENDAHULUAN

Penjualan merupakan suatu aktivitas atau bisnis menjual barang ataupun jasa. Dalam proses penjualan, produsen memberikan kepemilikan suatu barang atau jasa kepada konsumen dengan tujuan dapat memenuhi kebutuhan konsumen dan dapat memberikan keuntungan bagi produsen untuk harga yang telah ditentukan. Terdapat berbagai metode dilakukannya penjualan, seperti penjualan langsung dan melalui agen penjualan. Penjualan langsung merupakan proses pemasaran produk secara langsung kepada konsumen. Biasanya di rumah sendiri atau rumah orang lain, di tempat kerja atau tempat-tempat lain yang sudah sengaja disewa untuk memasarkan produknya seperti kios, pertokoan, perusahaan, CV dan lain sebagainya.

Pada penelitian ini penulis mengambil tema pada bisnis penjualan alat tulis kantor atau biasa disebut ATK. Saat ini bisnis jual ATK sangat menjamur dimana kantor-kantor, sekolah dan instansi-instansi mengandalkan alat elektronik dalam kegiatan operasionalnya. Segala hal yang berhubungan dengan alat elektronik seperti mesin fotocopy dan komputer maka ATK seperti kertas, map dan lain-lain sangat dibutuhkan untuk dapat membantu dan mendukung

dalam pekerjaan dan berbagai aktivitas sehari-hari lainnya.

Salah satu toko yang sedang berkembang dan bergerak dalam penjualan ATK pada toko UD. Barokah, toko ini menerima pembelian barang dalam jumlah banyak ataupun sedikit. Berdasarkan pengamatan langsung yang saya lakukan pada Toko UD. Barokah lokasinya tersebut yang berada di depan salah satu sekolah negeri yang letaknya di Jakarta timur.

Dalam melakukan penjualan dan pemasaran produk, Toko UD. Barokah masih bersifat menunggu datangnya konsumen untuk datang ke toko, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem pemasaran dan penjualan yang masih bersifat konvensional sehingga kurang efektif karena konsumen harus datang ke toko untuk dapat membeli barang yang diinginkan. Untuk konsumen yang lokasinya dekat dengan toko tersebut tidak akan menjadi masalah dengan hal tersebut, namun untuk konsumen yang lokasinya jauh dengan toko tersebut dengan datang langsung dirasa tidak efisien karena dapat menyita waktu. Berdasarkan hasil penelitian Pada Toko UD. Barokah, ditemukan beberapa masalah yaitu diantaranya mengenai ruang lingkup penjualan yang masih terbatas dan belum dapat menjangkau secara luas.

A. Sistem Informasi

Menurut Henry C Lucas, yang diterjemahkan oleh Jugianto H.M, menyatakan bahwa sistem Informasi adalah: suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bilamana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi.

Sistem juga dapat didefinisikan sebagai kombinasi antara personil, bahan, fasilitas dan peralatan yang bekerja sama untuk mengubah masukan (input) menjadi keluaran (output) yang berarti dan dibutuhkan. Informasi adalah sebuah pesan yang memiliki berbagai pengertian yang berbeda tergantung pada konteksnya.

Sistem Informasi adalah suatu komponen yang saling terkait satu sama lain, yang nantinya akan mengontrol, menganalisa, memvisualisasikan, dan menyampaikan informasi kepada sistem terpusat.

B. Penjualan

Penjualan adalah aktivitas atau bisnis menjual produk atau jasa. Dalam proses penjualan, penjual atau penyedia barang dan jasa memberikan kepemilikan suatu komoditas kepada pembeli untuk suatu harga tertentu. Penjualan dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti penjualan langsung, dan melalui agen penjualan.

Penjualan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebagian manusia dalam menjual barang dagangan yang dimiliki baik itu barang ataupun jasa kepada pasar agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Penjualan adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan. Dengan pengertian lain definisi penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberian jasa yang dilakukan penjualan kepada pembeli dengan harga yang disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan dalam penjualan barang atau jasa dalam suatu periode akuntansi.

C. Sistem Informasi Penjualan

Sistem Informasi Penjualan adalah sistem informasi yang mengatur tentang penjualan baik yang dilakukan secara piutang maupun secara tunai. Penjualan merupakan suatu kegiatan pelengkap atau penyempurnaan dari pembeli, untuk memungkinkan terjadinya transaksi yang terdiri dari serangkaian kegiatan yang meliputi permintaan (demand), mencari calon pembeli, negosiasi harga dan syarat pembayaran.

D. Alat Tulis Kantor

Alat tulis kantor adalah benda-benda yang dipakai habis dalam pelaksanaan dalam pekerjaan sehari-hari dari pegawai-pegawai tata usaha.

E. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* (Bahasa Inggris database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user. *MySQL* adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk komersial. MySQL merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu *SQL (Structured Query Language)*.

F. PHP

PHP dikenal sebagai bahasa pemrograman yang kodenya dijalankan disisi server. Dengan demikian kode aslinya tidak akan terlihat pada klien (browser). *PHP* banyak dipakai dalam membuat aplikasi *web*. *PHP* adalah bahasa pemrograman atau penerjemah baris kode sumber menjadi kode mesin yang di mengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan.

G. Website

Website adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan *web page* dan *link* dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia.

Website adalah suatu ruang informasi atau kumpulan halaman baik itu berupa teks, gambar, animasi, suara dan video yang menghubungkan dokumen dalam lingkup local maupun jarak jauh.

H. Unified Modeling Language (UML)

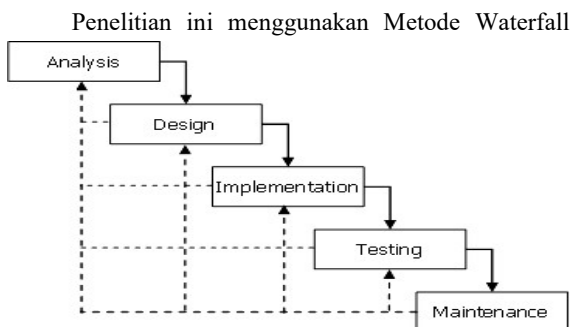
UML adalah singkatan dari (*Unified Modeling Language*) adalah Bahasa standar yang digunakan untuk menjelaskan dan memvisualisasikan artifak dari proses analisis dan desain berorientasi obyek. *UML* menyediakan standar pada notasi dan diagram yang bisa digunakan untuk memodelkan suatu sistem. *UML* dikembangkan oleh 3 pendekar 'berorientasi obyek', yaitu Grady Booch, Jim Raumbaugh, dan Ivar Jacobson. *UML* menjadi Bahasa yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dalam perspektif obyek antara user dengan developer, antara developer dengan developer, antara developer analisis dengan developer desain, dan antara developer desain dengan developer pemrograman. *UML* memungkinkan developer melakukan permodelan secara visual, yaitu penekanan pada penggambaran, bukan didominasi oleh narasi. Perodelan visual membantu untuk menangkap struktur dan kelakuan dari obyek, mempermudah penggambaran interaksi anatara elemen dalam sistem, dan mempertahankan konsistensi antara disain dan implementasi.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan Sistem

Metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik (classic life cycle), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (planning), permodelan (modeling), konstruksi (construction), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (deployment), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.

Gambar 1 Metode SDLC Waterfall



SDLC adalah proses pengembangan perangkat lunak yang berurutan (sequential) dimana prosesnya dari atas ke bawah seperti air terjun melalui tahapan - tahapan yang harus dijalankan untuk keberhasilan pembuatan sebuah perangkat lunak.

a. Analisis

Analisa kebutuhan sistem merupakan suatu pemahaman terhadap proses yang terjadi untuk mendapatkan suatu kebutuhan yang dikembangkan ke dalam suatu sistem yang akan dibuat. Tujuannya yakni menganalisa yang dibutuhkan untuk dikembangkan dalam sistem, agar dapat dinyatakan yang dikerjakan sistem sesuai dengan keinginan serta karakteristik apa yang harus dimiliki oleh sistem.

b. Desain

Pada tahap ini dijelaskan dan diuraikan tentang proses desain sistem yaitu proses yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, tampilan antarmuka, (Interface), dan prosedur pengkodean, agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. Implementasi

Implementasi merupakan lanjutan dari desain sistem dan dapat dikatakan sebagai usaha untuk mewujudkan rancang. Proses implementasi sistem

adalah urutan dari kegiatan awal sampai kegiatan yang dilakukan dalam mewujudkan sistem yang akan di desain. Hasil dari tahap implementasi ini adalah sistem pengolahan data yang terkelola dengan baik.

d. Testing

Pengujian sistem merupakan pengujian untuk memastikan kelayakan dan kualitas sebuah program yang dibuat. Selain itu, pengujian program berfokus pada deteksi dini kesalahan sistem, sehingga tingkat kesalahan dapat diperbaiki selama instalasi sistem. Proses pengujian Sistem Informasi Penjualan Alat Tulis Kantor pada UD. Barokah menggunakan proses pengujian black box. Pengujian black box ini tidak memerlukan pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan pemrograman latar belakang. Sangat jelas bagaimana output cocok dengan entri utama.

e. Maintenance

Pemeliharaan dikerjakan baik dari segi sistem ataupun dari hardware komputer. Hal ini dikerjakan supaya sistem selalu berjalan dengan baik dan juga supaya masalah-masalah yang berlangsung terhadap sistem mampu terdeteksi untuk mengurangi permasalahan yang serius.

B. Teknik Pengujian Sistem

Testing aplikasi atau yang lebih dikenal dengan pengujian sistem sangat diperlukan untuk menjamin kualitas dari aplikasi yang dibuat. Selain itu testing aplikasi bertujuan untuk menemukan bug sistem dari awal sehingga saat sistem sudah diimplementasikan meskipun terjadi bug hanya dalam presentasi yang kecil. Metode pengujian sistem disini menggunakan metode pengujian black box. Pengujian black box ini tidak perlu mengetahui sampai seluk beluk pengkodean yang terjadi di belakang layar, cukup mengetahui bagaimana kesesuaian hasil output atas input yang dilakukan.

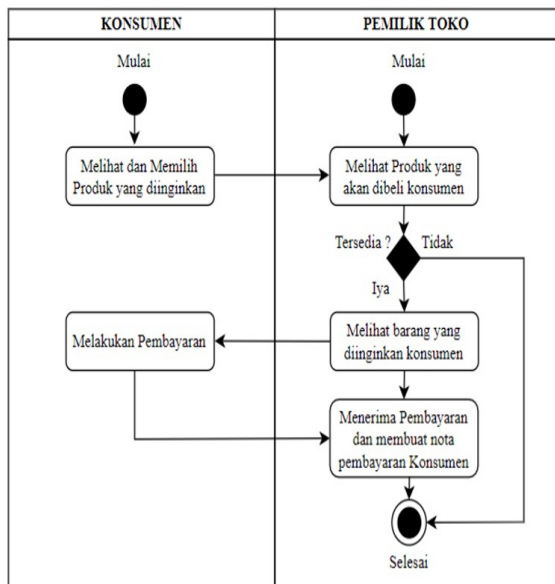
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Sistem Berjalan

Berdasarkan analisa sistem yang dilakukan pada toko UD. Barokah proses manajemen data saat ini masih manual dengan pencatatan dalam buku catatan sehingga proses pembayaran maupun pencatatan barang. Untuk lebih lanjut mengenai prosedur sistem yang berjalan saat ini seperti yang dijelaskan pada gambar berikut:

a. Aktor yang terlibat:

1. Pemilik Toko: Bertugas mengelola data, barang, pembayaran melayani konsumen.
2. Konsumen: Bertugas dapat membeli barang yang sudah tersedia pada toko UD. Barokah.



Gambar 2 Analisa Sistem Berjalan

B. Desain

Secara umum perancangan adalah suatu bentuk pemikiran, pertimbangan dan perhitungan dari perancang, yang dituangkan ke dalam bentuk visual. Dalam penerapan pada tugas akhir ini penulisan merancang desain ini menjadi 3 (Tiga) bagian, yaitu desain sistem, desain Database dan desain tampilan muka (interface).

Desain sistem adalah fase implementasi, desain, dan menyatukan berbagai elemen yang menentukan bentuk suatu sistem. Tahapan desain sistem ini meliputi dari beberapa tahapan dari unified modelling language.

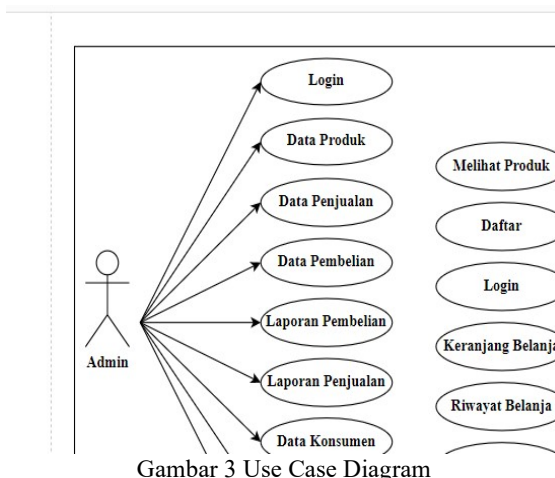
Desain Database adalah tahap di mana MySQL digunakan untuk mendesain tabel yang menyimpan data di seluruh sistem. Tahap perancangan Database ini berperan penting sebagai media penyimpanan yang bekerja dibalik sebuah tampilan sistem dengan mengirim dan menerima data untuk digunakan oleh pengguna sistem.

Desain antarmuka menggunakan desain navigasi dan wireframe sebagai sketsa layout dari sebuah sistem yang akan dibuat melakukan desain interface bertujuan agar dapat melihat tata letak yang sesuai demi kesempurnaan saat mengimplementasikan sistem.

a. Desain Sistem

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah diagram yang menggambarkan semua fungsionalitas sistem, direpresentasikan sebagai aktivitas yang terjadi di dalam aktor dan di dalam sistem pada sistem informasi penjualan alat tulis kantor pada toko UD. Barokah terdapat pada gambar 3 sebagai berikut.

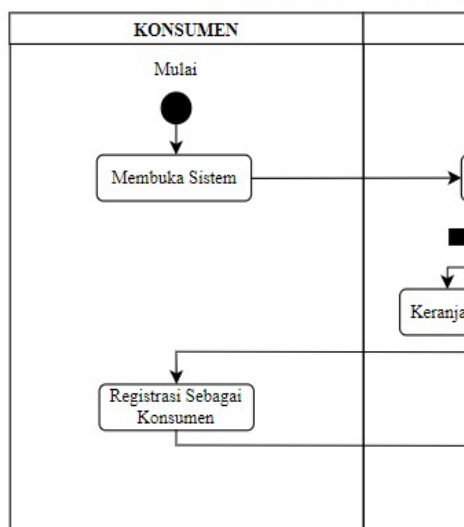


Gambar 3 Use Case Diagram

2. Activity Diagram

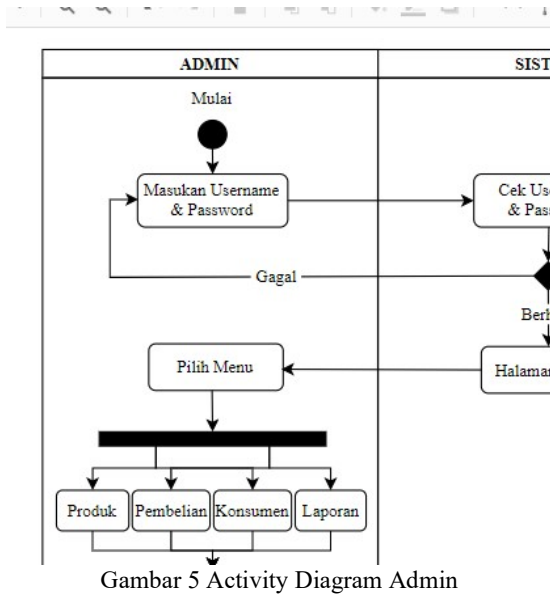
Aktivitas diagram merupakan salah satu cara untuk memodelkan tahapan yang terjadi dalam suatu use case. Pada Gambar 4 dibawah ini menjelaskan proses konsumen saat melakukan pendaftaran pada sistem.

Diagram Daftar Konsumen



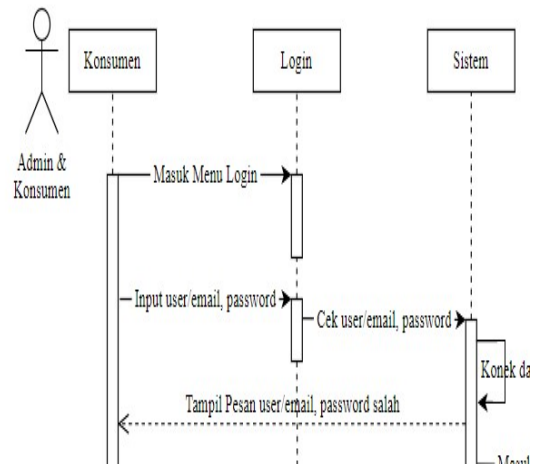
Gambar 4 Activity Diagram Konsumen

Pada Gambar 5 dibawah ini menjelaskan tentang proses admin login dan menampilkan menu yang dapat dikelola oleh admin pada Sistem Informasi Penjualan Alat Tulis Kantor Berbasis Web Pada Toko UD. Barokah.



Gambar 5 Activity Diagram Admin

Diagram Sequence login admin & Konsumen

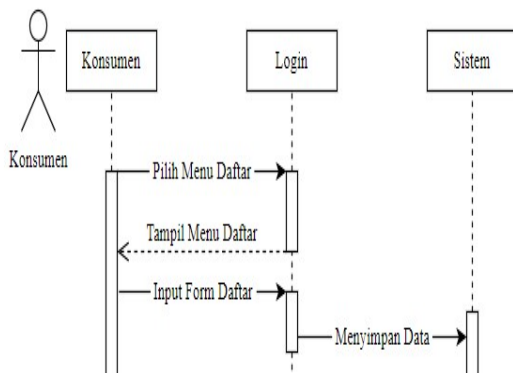


Gambar 7 Squensial Diagram Admin

3. Squensial Diagram

Sequence Diagram merupakan diagram yang menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh objek-objek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu.

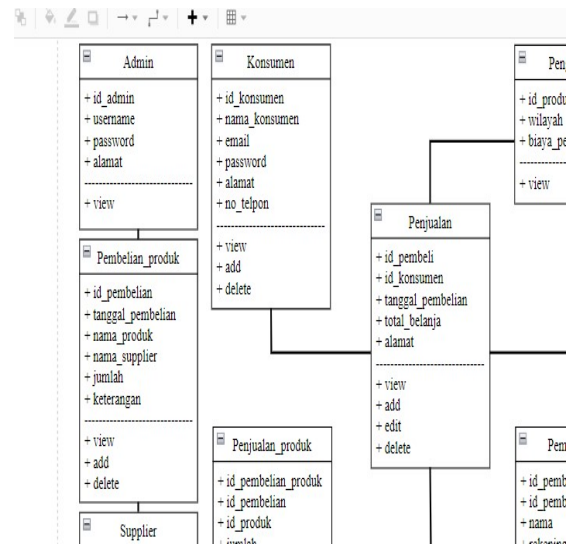
Diagram Sequence daftar konsumen



Gambar 6 Squensial Diagram Konsumen

4. Class Diagram

Pada Tahap desain class diagram menggambarkan hubungan antar kelas dari sistem yang dibuat seperti pada Gambar 8.



Gambar 8 Class Diagram

b. Desain Database

1. Database Konsumen

Tabel 1 Database Konsumen

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_pelanggan	Interger (11)	Primary_Key
Email	Varchar (15)	-
Password	Varchar (15)	-
Nama_pelanggan	Varchar (15)	-

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Telepon	Varchar (15)	-
Alamat	Text	-

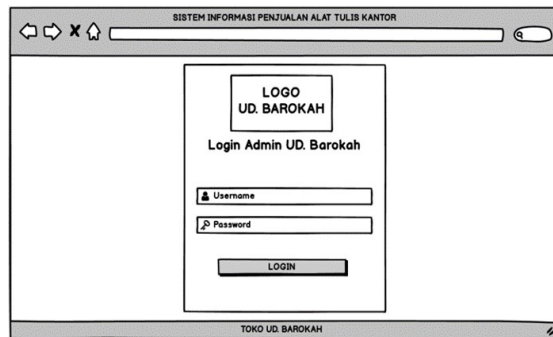
2. Database Admin

Tabel 2 Database Admin

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_admin	Integer (11)	Primary_Key
Username	Varchar (15)	-
Password	Varchar (15)	-
Nama_lengkap	Varchar (15)	-

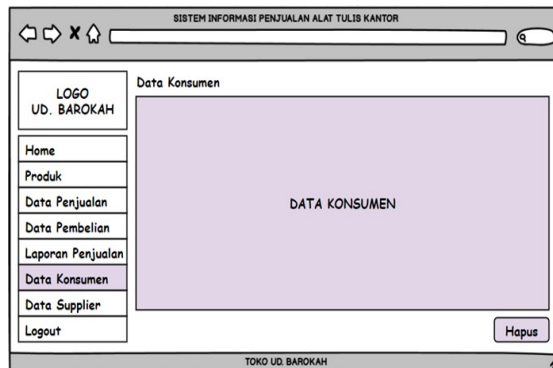
c. Desain Antarmuka

1. Halaman Login Admin



Gambar 9 Antarmuka Login Admin

2. Halaman Data Konsumen



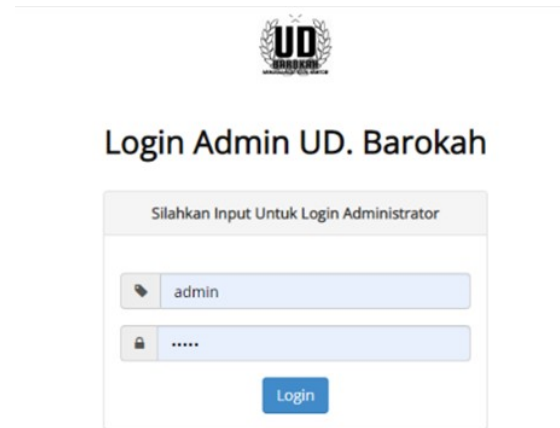
Gambar 10 Antarmuka Data Konsumen

C. Implementasi

Dalam implementasi pada aplikasi dapat dilihat sebagai berikut.

1. Halaman Login Admin

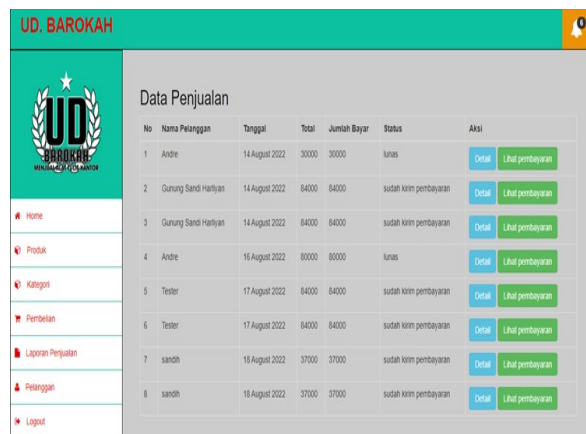
Pada Gambar 11 Halaman Login admin masukan username dan password untuk masuk ke halaman beranda.



Gambar 11 Form Media Bibit

2. Halaman Data Penjualan

Pada Gambar 12 Halaman Data Penjualan admin melihat data penjualan, detail penjualan, dan pembayaran konsumen.



Gambar 12 Data Penjualan

3. Halaman Data Konsumen

Implementasi fungsi keanggotaan diperoleh dari inputan dan output pada tahap pembentukan fuzzifikasi yang terlihat pada gambar 1, gambar 2, gambar 3, gambar 4 dan gambar 5. Berikut adalah implementasi pada sistem.

Gambar 13 Halaman Data Konsumen

No	Sub Modul	Detail Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil
6	Pencarian Transaksi	Admin melakukan pencarian periode transaksi	Menampilkan hasil Pencarian	Sesuai
7	Cetak Transaksi	Admin melakukan pencetakan periode transaksi	Berhasil cetak transaksi	Sesuai
8	Hapus Konsumen	Admin melakukan hapus konsumen	Berhasil hapus konsumen	Sesuai

D. *Testing* (Pengujian)

Rencana pengujian yang dilakukan pada sistem informasi penjualan alat tulis kantor berbasis web studi kasus pada toko UD. Barokah dengan menggunakan data uji berupa data masukan dari pengguna.

1. Pengujian Login/Logout

Tabel 3 Pengujian Login/Logout

No	Sub Modul	Detail Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Login	Login (Jika Benar)	Masukan halaman beranda	Sesuai
		Login (Jika Salah)	Tampil pesan login gagal	Sesuai
2	Logout	Admin dan Konsumen Logout	Kembali ke halaman Login	Sesuai

2. Pengujian User Admin

Tabel 4 Pengujian User Admin

No	Sub Modul	Detail Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Tambah Barang	Admin melakukan tambah barang	Data berhasil disimpan	Sesuai
2	Edit Barang	Admin melakukan edit barang	Data berhasil dirubah	Sesuai
3	Hapus Barang	Admin melakukan hapus barang	Data berhasil dihapus	Sesuai
4	Cetak Hasil Penjualan	Admin melakukan cetak hasil penjualan	Berhasil cetak hasil penjualan	Sesuai

3. Pengujian User Konsumen

Tabel 5 Pengujian User Konsumen

No	Sub Modul	Detail Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Konsumen Barang	Konsumen melakukan pencarian barang	Data pencarian ditemukan	Sesuai
2	Daftar Konsumen	Konsumen melakukan pendaftaran	Pendaftaran berhasil	Sesuai
3	Masukan Keranjang	Konsumen memasukan barang kekeranjang	Barang dimasukan kekeranjang	Sesuai
4	Checkout Pesanan	Konsumen melakukan checkout pesanan	Berhasil checkout pesanan	Sesuai
5	Hapus Barang	Konsumen melakukan	Barang berhasil dihapus	Sesuai
6	Upload Bukti Transfer	Konsumen melakukan upload bukti transfer	Berhasil upload bukti transfer	Sesuai
7	Pencarian Barang	Konsumen melakukan pencarian barang	Data pencarian ditemukan	Sesuai

E. *Maintenance* (Pemeliharaan)

Pada tahap terakhir dalam metode waterfall ini adalah pemeliharaan (maintenance), dilakukan baik dari sisi sistem ataupun dari hardware. Hal ini dilakukan agar sistem tetap berjalan dengan baik, serta masalah yang terjadi pada sistem bisa terdeteksi sehingga tidak menimbulkan problem yang serius.

Berikut ini ditunjukkan beberapa bentuk pemeliharaan sistem:

1. Backup Data

Backup data penting dilakukan untuk mengantisipasi apabila terjadi masalah pada hardware komputer/laptop yang menyimpan data mengakibatkan data hilang. Jika teratur membackup data, apabila terjadi masalah, masih ada data yang bisa digunakan untuk pemulihan langkah backup data:

- a. Backup System: Menyimpan Salinan sistem data ke perangkat penyimpanan lain, seperti harddisk / flashdisk.
- b. Backup Database: Mengekspor database MySQL ke perangkat penyimpanan lain.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisa dan perancangan sistem pada Sistem Informasi Penjualan Alat Tulis Kantor Berbasis Web pada Toko UD.Barokah, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan ini menjadi lebih efektif dan efisien, dengan adanya fitur pencatatan penjualan dan pencatatan produk sehingga memperkecil terjadinya kesalahan.
2. Sistem informasi penjualan sudah terkomputerisasi, sehingga mempercepat dalam proses pengelolaan data.
3. Pada sistem informasi penjualan, dalam pembuatan laporan tidak lagi sulit dan memakan waktu yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. M. Gultom and Maryam, "Sistem Informasi Penjualan Material Bangunan Pada Toko Bangunan Berkah Information System of Sales Building Material (Case Study : Berkah Building Shop)," *J. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 79–86, 2020.
- [2] Y. H. Siregar, "SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN DATA ALUMNI SARJANA," vol. 1, pp. 28–36, 2017.
- [3] M. D. Irawan, "Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Matakuliah Pilihan pada Kurikulum Berbasis KKNI Menggunakan Metode Fuzzy Sugeno," vol. 13, no. 1, pp. 27–35, 2017.
- [4] W. E. Jayanti, E. Meilinda, and M. Yuliansyah, "Sistem Informasi Pemesanan Barang Percetakan Berbasis Web Studi Kasus Cv. Manggara Makmur Sejahtera," *JUTIM (Jurnal Tek. Inform. Musirawas)*, vol. 4, no. 2, pp. 77–85, 2019, doi: 10.32767/jutim.v4i2.579.
- [5] A. F. Baba fbaba@marmara.edu.tr, D. Kuşçu kuscudincer@yahoo.com, and K. Han krmhn@hotmail.com, "Developing a Software for Fuzzy Group Decision Support System: a

- Case Study.," *Turkish Online J. Educ. Technol.*, vol. 8, no. 3, pp. 22–29, 2009.
- [6] S. Alam, H. Hamra, and H. Lina, "Aplikasi Penjualan Alat Tulis Kantor (Atk) Pada Toko 1001," *J. Sintaks Log.*, vol. 1, no. 2, pp. 66–71, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog/article/view/776>
- [7] Y. Rachmawati, L. Septiana, and susana dwi Yulianti, "Sistem Informasi Penjualan Alat Tulis Kantor Berbasis Web Pada CV. Sumber Rezeki Jakarta," *Semin. Nas. Ilmu Pengetah. dan Teknol. Komput. Nusa Mandiri*, vol. 1, no. 1, p. 283;288, 2016, [Online]. Available: <https://konferensi.nusamandiri.ac.id/prosiding/index.php/snipek/article/view/231>
- [8] P. D. Astuti, "Sistem Informasi Penjualan Obat Pada Apotek Jati Farma Arjosari," *Indones. J. Comput. Sci. - Speed 16 FTI UNSA Vol 10 No 1 – Mei 2013 - ijss.unsa.ac.id*, vol. 10, no. 1, pp. 142–147, 2013, doi: <http://dx.doi.org/10.3112/speed.v3i4.1217>.
- [9] M. R. Julianti, M. I. Dzulhaq, and A. Subroto, "254-993-1-Pb," vol. 9, no. 2, 2019.
- [10] N. Purwandari and F. Ramadhan, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada PT. Mustika Jati," *J. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 43–57, 2018, [Online]. Available: <http://research.kalbis.ac.id/Research/Files/Article/Full/ET722JFJEKQYRF2PKZCIUBQOU.pdf>