

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN DESAIN SABLON PAKAIAN DISTRO BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE AGILE

Febryona Lay¹, Yoseph P.K Kelen², Siprianus Septian Manek³

^{1,2,3}Universitas Timor

(Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Pertanian Sains dan Kesehatan Universitas Timor)

(Jl. Eltari Km.09 Kelurahan Sasi, Timor Tengah Utara, Nusa Tenggara Timur, telp.)

e-mail: ¹febryonalay19@gmail.com, ²yosephkelen@unimor.ac.id, ³epimanek18@gmail.com

Abstrak

Dunia teknologi saat ini berkembang sangat pesat di Indonesia secara signifikan. Kecepatan memperoleh informasi merupakan suatu bukti meningkatnya teknologi informasi saat ini. Teknologi informasi juga merupakan hal yang penting bagi suatu perusahaan ataupun instansi dalam mendukung proses bisnis, termasuk industri pakaian. Toko KSD Sablon saat ini masih melakukan penjualan dan pemesanan secara manual, yang dianggap kurang efektif dalam pengolahan data serta pelaporan transaksi. Untuk meningkatkan efisiensi dan daya saing, diperlukan sistem informasi berbasis website yang dapat memfasilitasi proses penjualan, pemesanan, serta manajemen stok secara lebih terstruktur dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis website di Toko KSD Sablon dengan menerapkan metode Agile. Sistem ini diharapkan dapat menjadi media promosi, meningkatkan pelayanan kepada pelanggan, serta membantu pemilik toko dalam monitoring stok dan mendapatkan laporan penjualan secara real-time. Dengan adanya sistem berbasis website ini, diharapkan proses bisnis di Toko KSD Sablon dapat lebih optimal, efisien dan mampu bersaing dalam dunia digital

Kata kunci: Metode Agile, Pakaian distro dan Sablon, E-commerce, Penjualan, Sistem Informasi

Abstract

The world of technology is currently developing very rapidly in Indonesia significantly. The speed of obtaining information is also important for a company or agency in supporting business processes, including the clothing industry. KSD Sablon Store currently still makes sales and orders manually, which is considered less effective in data processing and transaction reporting. To improve efficiency and competitiveness, a web-based information system is needed that can facilitate the sales process, ordering, and stock management in a more structured and efficient manner. This study aims to design and build a website-based sales information system at KSD Sablon Store by implementing the Agile method. This system is expected to be a promotional media, improve customer service, and help shop owners monitor stock and get real-time sales reports. With this web-based system, it is hoped that the business process at KSD Sablon Store can be more optimal, efficient, and able to compete in the digital world.

Keywords: agile methods, distro and screen printing taxes, e-commerce, sales, information systems.

1. PENDAHULUAN

Dunia teknologi saat ini berkembang sangat pesat di Indonesia secara signifikan. Kecepatan memperoleh informasi merupakan suatu bukti meningkatnya teknologi informasi saat ini. Teknologi informasi juga merupakan hal yang penting bagi suatu perusahaan ataupun instansi. Dengan adanya teknologi informasi dapat menunjang berjalannya proses bisnis yang ada, baik itu industri kecil, menengah ataupun besar yang merupakan salah satu pelaku dari sekian banyak pelaku dan penunjang kegiatan ekonomi di Indonesia.

Sebagai pelaku bisnis dituntut untuk dapat bersaing satu dengan yang lain, yang di mana semakin hari semakin ketat dan keras persaingannya. Oleh karena itu, teknologi *website* di internet sangat diperlukan dan memiliki peran yang sangat penting, yaitu dengan adanya *website* memungkinkan pelaku bisnis memasuki pasar dengan mudah, murah dan tanpa harus bertatap muka dengan pembeli[4]. Dalam hal ini, pebisnis akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain di dunia maya.

Penjualan pakaian secara *online* merupakan salah satu cara yang paling digemari saat ini dalam proses penjualan. Dengan adanya *website* Pembeli dapat melihat pakaian maupun membelinya sesuai dengan apa diinginkan serta dapat dengan mudah mengikuti tren pakaian yang saat ini sedang berkembang seperti yang terjadi di Toko KSD Sablon.

KSD Sablon merupakan salah satu pelaku bisnis yang bergerak dalam penjualan produk pakaian distro serta desain sablon pakaian yang dijual secara eceran kepada Pembeli. Penjualan dan proses pemesanan yang saat ini dilakukan masih dilakukan secara *offline* yaitu Pembeli harus datang ke toko maupun dapat dilakukan via *WhatsApp*. Proses dalam mengolah data serta pelaporan informasi maupun proses jual beli yang terjadi pada saat ini masih dianggap kurang efektif karena masih dilakukan secara manual.

Dalam proses meningkatkan proses penjualan dan juga pelayanan terhadap Pembeli di Toko KSD Sablon yang saat ini masih dianggap kurang efektif yaitu perlu adanya media khusus saat mempromosikan produk-produk yang dijual. Dengan adanya media khusus maka dalam proses pemesanan, Pembeli dengan mudah mendapatkan informasi mengenai produk yang dijual maupun produk yang didesain sehingga dengan adanya media khusus tersebut Pembeli dapat dengan mudah memesan tanpa harus datang ke toko tersebut[1]. Media khusus juga dapat mempermudah transaksi yang nantinya akan direkap sehingga mempercepat waktu dan efisien. Berdasarkan masalah yang dipaparkan, maka diperlukan sebuah *website* yang nantinya akan mudah dalam proses penjualan dan dapat menambah nilai kepercayaan Pembeli terhadap toko KSD Sablon.

Sistem informasi berbasis *web* merupakan sebuah sistem informasi berbasis komputer yang membantu dalam mengatur dan mengolah data dengan menggunakan media *web* sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada pengguna[2]. Maka diperlukan sistem informasi yang dapat merekap proses masuk dan keluarnya produk dengan membuat manajemen persediaan, sistem melakukan pendataan barang agar lebih cepat, akurat, dan efisien.

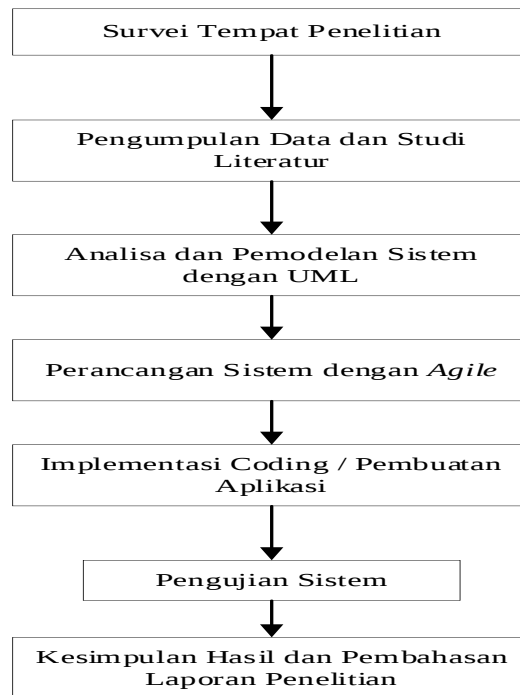
Metode *Agile development* secara singkat merupakan model konseptual dengan pendekatan pengembangan yang diimplementasikan berdasarkan masukan dari pengguna[3]. Dengan demikian, penerapan metode *Agile* pada sistem informasi barang dapat membantu toko untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Pada penelitian ini penulis menggunakan laravel sebagai *framework* berbasis bahasa pemrograman *PHP* yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses pengembangan [4]. Model *MVC* memudahkan pengguna laravel untuk mempelajari laravel. Ini juga mempercepat pembuatan aplikasi berbasis *web*[5]

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan penulis tertarik agar dapat dilakukan sebuah penelitian mengenai perancangan sistem informasi penjualan berbasis *website* sebagai solusi dari masalah yang sedang terjadi tersebut dan diharapkan dapat mengatasi masalah di atas dengan mengambil judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Desain Sablon Pakaian Distro Berbasis *Website* menggunakan Metode *Agile* (Studi Kasus: Toko KSD Sablon)”.

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk merancang bangun sistem penjualan berbasis *online* di Toko KSD Sablon sehingga menjadi media promosi dan pelayanan kepada Pembeli di masa persaingan bisnis yang semakin meningkat saat ini, serta dapat membangun sebuah sistem yang nantinya dapat membantu pemilik toko dalam melakukan *monitoring* stok dan mendapatkan laporan penjualan produk secara *real time*.

2. METODE PENELITIAN

Adapun tahap penelitian ini mengikuti model proses perangkat lunak sehingga sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yaitu membangun suatu sistem informasi. Tahap penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Dalam tahapan penelitian terdapat beberapa tahapan yaitu:

1. Survei tempat penelitian(Identifikasi masalah)

Menurut[6] pada tahap ini peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada dengan cara melakukan survei secara langsung pada tempat penelitian. Survei ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang dihadapi saat proses produksi pada toko KSD Sablon untuk diidentifikasi agar masalah yang dihadapi dapat diketahui dan dipelajari untuk diambil jalan keluar dari masalah tersebut.

2. Pengumpulan data dan Studi Literatur

Setelah dilakukan identifikasi masalah, kemudian dirumuskan permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini yaitu, bagaimana mengimplementasikan metode *Agile* pada perkembangan sistem informasi Penjualan Pakaian Distro dan Desain Sablon Pakaian Berbasis web pada toko KSD Sablon, serta bagaimana memanfaatkan sistem informasi Penjualan berbasis web agar dapat memberikan kemudahan dalam merekap proses masuk dan keluarnya produk dengan membuat manajemen persediaan, sistem melakukan pendataan barang agar lebih cepat, akurat, dan efisien.

3. Analisa dan Pemodelan Sistem dengan UML

Tahap ini dilakukan dengan teknik wawancara guna mendapatkan informasi terkait fakta mengenai permasalahan penelitian yang peneliti lakukan, data yang akan diperoleh selama wawancara dilakukan yang mana guna mendapatkan informasi penting terkait sistem yang akan dibangun. Pada tahap perancangan (*Design*), peneliti merancang pemodelan secara visual dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Menurut [8] *UML* digunakan agar pengguna dapat memahami dengan mudah bagaimana sistem berjalan. Dalam proses perancangan perangkat lunak digunakan diagram yaitu: Menurut [10] *Use case diagram* menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem dalam sistem informasi serta memberikan pandangan eksternal terhadap aktor dan sistem.

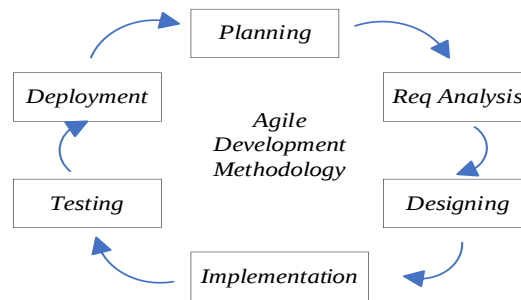
Class diagram tujuannya adalah untuk membuat model logika dari suatu sistem.

Menurut[13] *activity digram* digunakan untuk menggambarkan alur kerja atau proses suatu sistem.

Sequence diagram menampilkan urutan interaksi objek dalam sistem dalam rentang waktu.

4. Perancangan Sistem dengan *Agile*

Peneliti akan menggunakan metode *Agile* sebagai metodenya dalam pengembangan perangkat lunak.



Gambar 2. Metode Agile

Dalam mengembangkan perangkat lunak dengan metode *Agile*, terdapat beberapa tahapan pada metode *Agile* yaitu:

1. Perencanaan

Merupakan langkah di mana tim pengembang dan juga klien merancang apa saja yang dibutuhkan dalam suatu perangkat lunak yang hendak dibuat[12]

2. Implementasi

Merupakan tahapan di mana para tim pemrogram melakukan pengkodean pada suatu perangkat lunak.

3. Tes Perangkat Lunak

Pada tahap ini, perangkat lunak yang telah diproduksi akan di tes atau di cek, yang menjadi tanggung jawab bagian kontrol kualitas supaya *bug* yang masih ditemukan dapat langsung diperbaiki agar kualitas perangkat lunak tersebut tetap terjaga.

4. Dokumentasi

Jika tahap tes perangkat lunak sudah selesai, kemudian dilanjutkan dengan proses dokumentasi yang mana tahap ini dimaksudkan untuk memberi kemudahan terhadap proses pemeliharaan atau *maintenance* ke depannya.

5. *Deployment*.

Menurut [7] *deployment* merupakan tahap yang dilakukan untuk menjamin kualitas perangkat lunak yang diciptakan dengan menguji kualitas sistem. Jika sistem yang diproduksi telah memenuhi syarat, perangkat lunak tersebut nantinya sudah siap untuk dikembangkan.

6. Pemeliharaan.

Tahapan terakhir yang dilakukan dalam metode *Agile* adalah pemeliharaan atau *maintenance*. Tahap ini ditunjukkan supaya tidak ada lagi *bug* yang mengganggu perangkat lunak. Maka dari itu, pemeliharaan ini merupakan tahap yang sangat penting dan harus dilakukan secara berkala agar kualitas selalu terjaga.

7. Implementasi Coding / Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini peneliti menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan untuk *framework* yang akan digunakan yaitu *laravel*.

8. Pengujian Sistem

Peneliti akan uji coba sistem menggunakan metode *Black Box Testing* yang dipilih oleh peneliti. Pada tahap pengujian, peneliti memberikan hasil sistem yang telah dibuat untuk dievaluasi terkait kegunaan sistem tersebut apakah telah sesuai dengan perencanaan pada tahap awal[7].

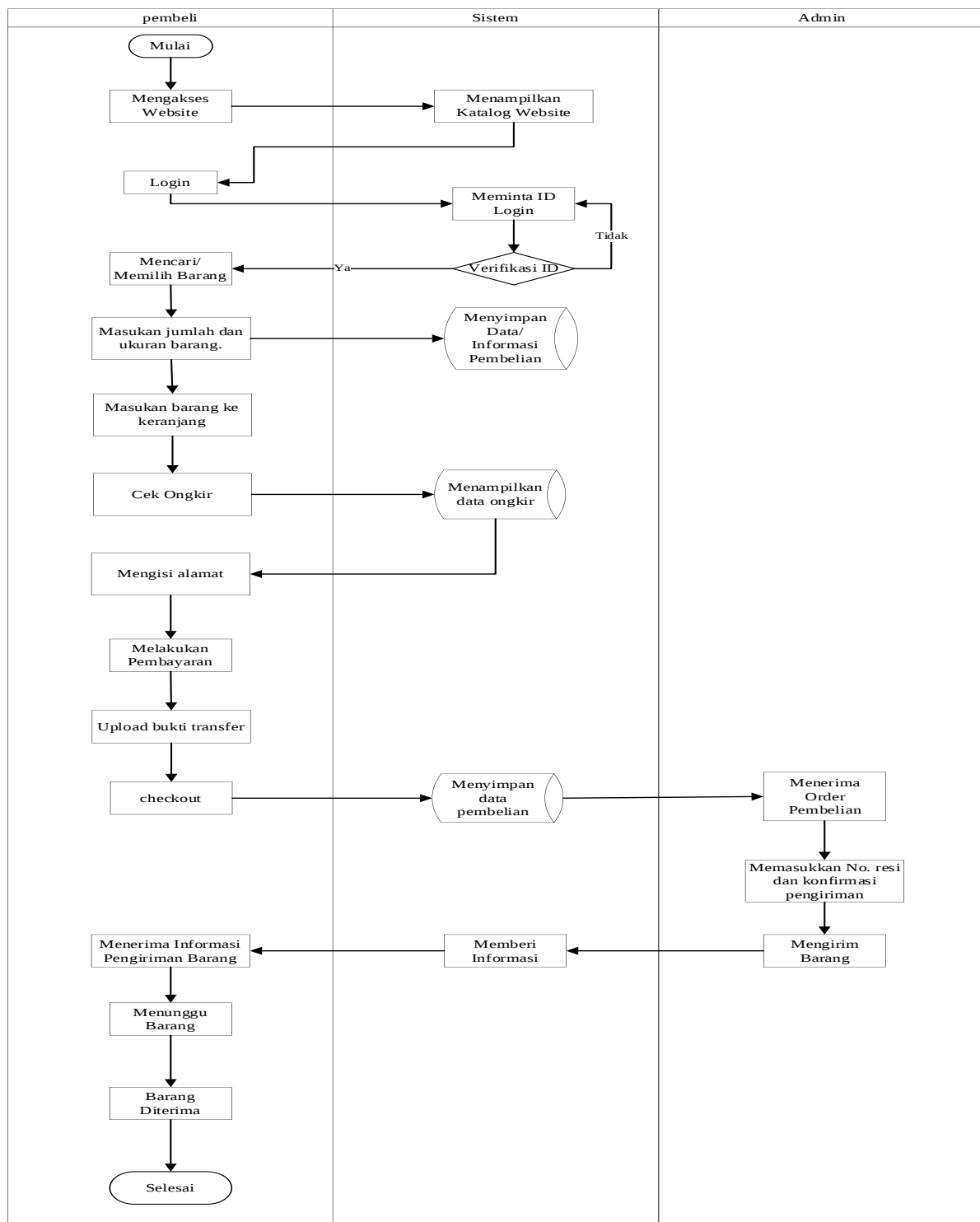
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 hasil

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan Solusi dari permasalahan yang ada dengan membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *website* yang digunakan untuk memudahkan pemilik Toko KSD Sablon dalam melakukan pencatatan lapran penjualan serta transaksi jual beli. Pada *website* tersebut, admin dapat melakukan pengelolaan terhadap data barang, transaksi, serta laporan penjualan setiap bulannya. Berikut ini adalah *flowchart* dan *usecase* dari sistem baru:

3.1.1 Flowchart

Tahapan penelitian terdiri dari beberapa tahapan pelaksanaan yang diambil oleh peneliti mulai dari awal hingga akhir. Gambar 3 menunjukkan *flowchart* system baru sebagai berikut:



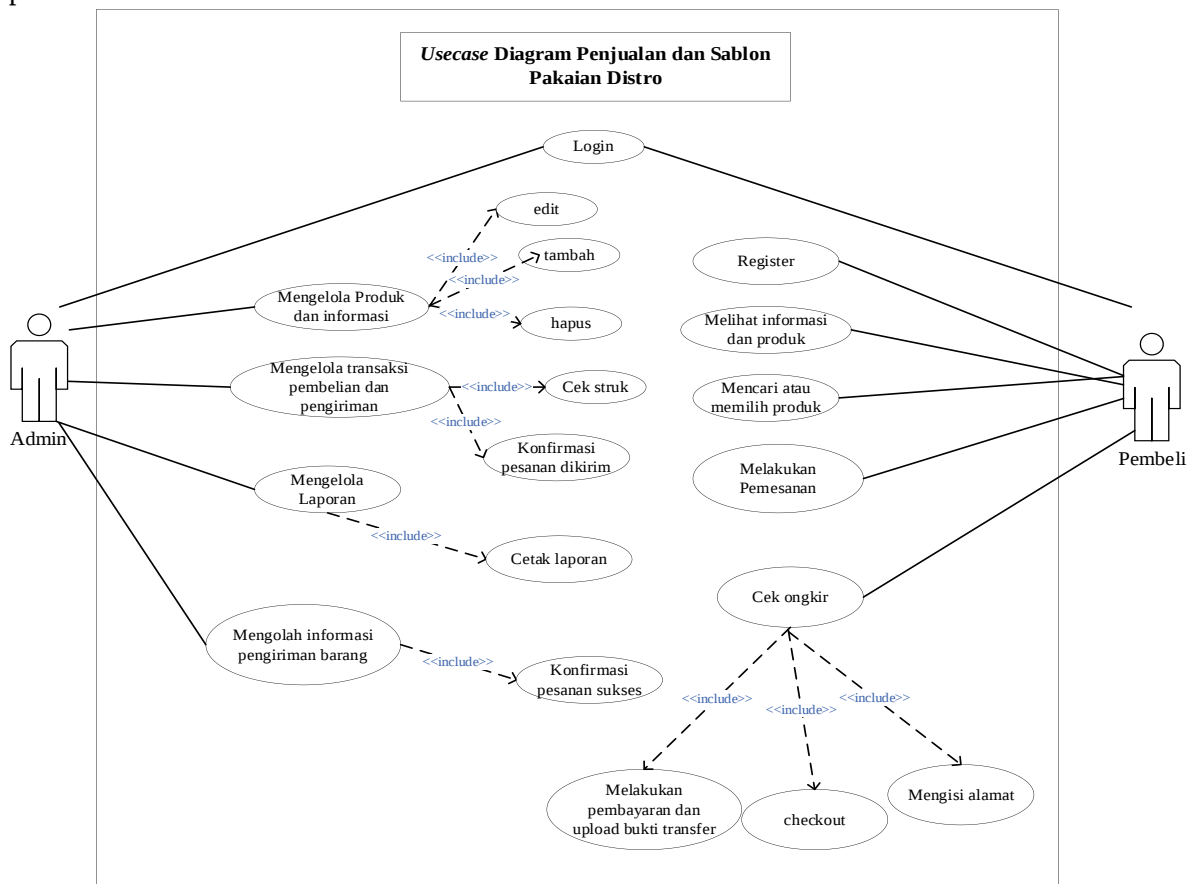
Gambar 3. Flowchart sistem baru

Flowchart sistem yang diusulkan melibatkan pembeli, sistem dan admin. Pembeli dapat mengunjungi atau mengakses *website*, login atau register, mencari produk, memilih produk, melakukan pembelian dengan mengisi data pesanan dan mengunggah bukti pembayaran. Admin memverifikasi pembayaran dan memperbaharui status pesanan menjadi dikirim. Setelah barang diterima pembeli, status diubah menjadi sukses. Sistem ini memastikan alur transaksi jual beli terstruktur dan lebih efisien.[11]

3.1.2 usecase diagram

Usecase diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna. Pembeli dapat melakukan login dan register. Setelah masuk kehalaman *website*, pembeli dapat melihat

produk, memilih produk dan melakukan pembelian. Admin memiliki fungsi untuk mengolah produk, memverifikasi pembayaran, memperbaharui status pesanan dan mencetak laporan transaksi penjualan. Diagram ini mencakup alur proses dari login hingga transaksi selesai untuk mendukung pengelolaan aplikasi secara efektif dan efisien.



Gambar 4. Use case diagram

3.2 Pembahasan

3.2.1 analisis sistem yang berjalan

Pada saat ini proses transaksi jual beli pakaian dan desain pakaian distro pada Toko KSD Sablon masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara pembeli harus datang ke toko tersebut untuk melakukan proses jual beli. Hal tersebut pastinya kurang dapat menunjang kemudahan dan kurang efektif dalam transaksi jual beli antara pembeli dan admin, sebab pembeli harus datang ke toko untuk membeli pakaian yang diinginkan atau dalam proses pemesanan pakaian yang akan didesain sablon yang diinginkan, sedangkan admin pada toko tersebut harus mencari pakaian yang akan dibeli dan dalam proses pendesainan pakaian harus dilakukan secara manual dalam memilih desain yang diinginkan sehingga hal tersebut bisa memakan waktu dan membuat penjualan tidak dapat dijangkau oleh orang banyak.

Dalam sistem yang sedang berjalan saat ini maka dapat ditemukan kelemahan proses bisnis yang sedang berjalan saat ini mengenai penjualan dan pemesanan pakaian distro yang terjadi pada toko KSD Sablon diantaranya yaitu:

1. Proses pembelian dan pemesanan pakaian dan desain pakaian distro kurang praktis karena membutuhkan waktu untuk mengunjungi toko, melihat dan memilih produk setelah itu transaksi baru dapat dilakukan.
2. Kurangnya media yang dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan informasi yang tepat mengenai produk-produk yang ditawarkan kepada pembeli.
3. Sarana promosi yang diterapkan pada saat ini jangkauannya terbatas untuk menarik pembeli baru.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa proses penjualan pakaian distro dikalangan pelaku usaha masih dilakukan secara manual. Proses manual ini meliputi proses jual beli, pencatatan transaksi, pengolahan stok tanpa system terintegrasi, serta interaksi langsung dengan pembeli. Metode penjualan manual ini seringkali menimbulkan kendala seperti kesalahan pencatatan, terbatasnya dalam menjangkau pembeli yang lebih luas, serta kesulitan dalam menganalisis data penjualan untuk keperluan pengampilan keputusan bisnis.

3.2.2 Solusi Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang didapati dapat diketahui bahwa proses bisnis yang berjalan saat ini mengenai pemesanan dan penjualan yang sedang berjalan masih terdapat kelemahan. Oleh karena itu, penulis membuat usulan system baru pada Toko KSD Sablon, yang dapat digunakan sebagai Solusi dari permasalahan, yaitu dengan merancang sebuah system informasi penjualan produk berbasis *website*. Adapun usulan pemecahan permasalahan sebagai berikut:

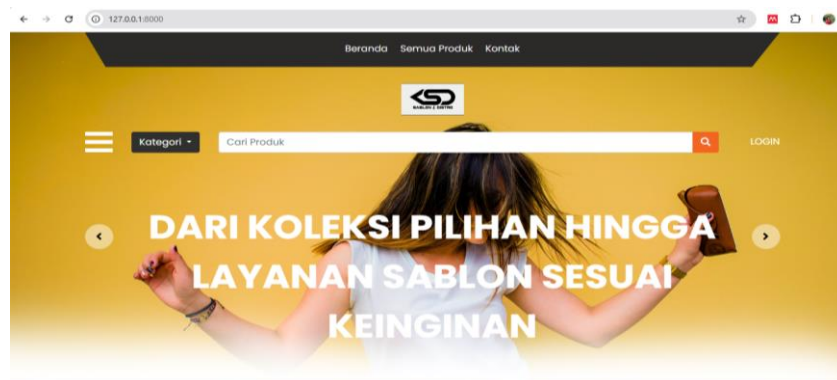
1. Rancang system informasi penjualan berbasis *website* yang dapat menampilkan menu beranda, kategori, kontak dan memilih menu sesuai dengan apa yang diinginkan seputar took kepada Masyarakat luas tanpa dibatasi jarak dan waktu serta membantu proses pembelian produk.
2. Merancang sebuah system informasi yang dapat membantu menyapaikan informasi produk ke Masyarakat luas sehingga Masyarakat dapat memperoleh informasi dengan cepat dan efisien sehingga pijak took dapat menghemat pengeluaran biaya untuk promosi produk.
3. Merancang sebuah system informasi yang dapat melayani pembelian dan pemesanan melalui media online.

3.2.3 Implementasi Sistem

Pada tahap implementasi sistem ini, semua yang telah dibahas sebelumnya pada analisis dan perancangan antar muka sebelumnya akan diimplementasikan ke dalam *website* penjualan pakaian dan desain sablon pakaian distro.

1. Tampilan Halaman Beranda

Halaman beranda ini berisi informasi tentang *website* penjualan dan desain pakaian distro, produk yang dijual, dan fitur-fitur utama yang tersedia di dalam *website*.

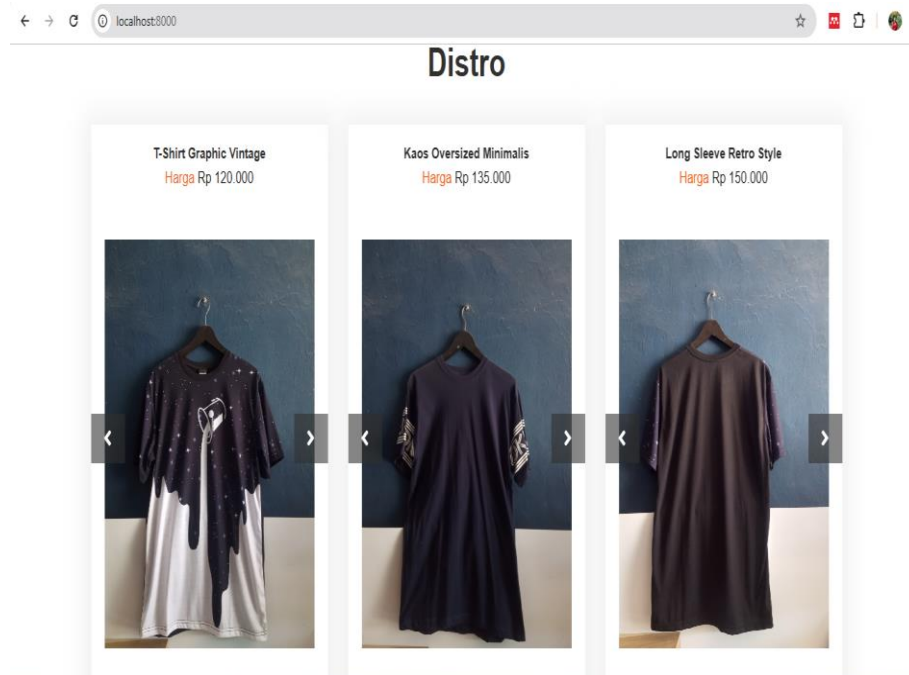


Gambar 5. Tampilan halaman beranda

2. Tampilan Halaman Kategori

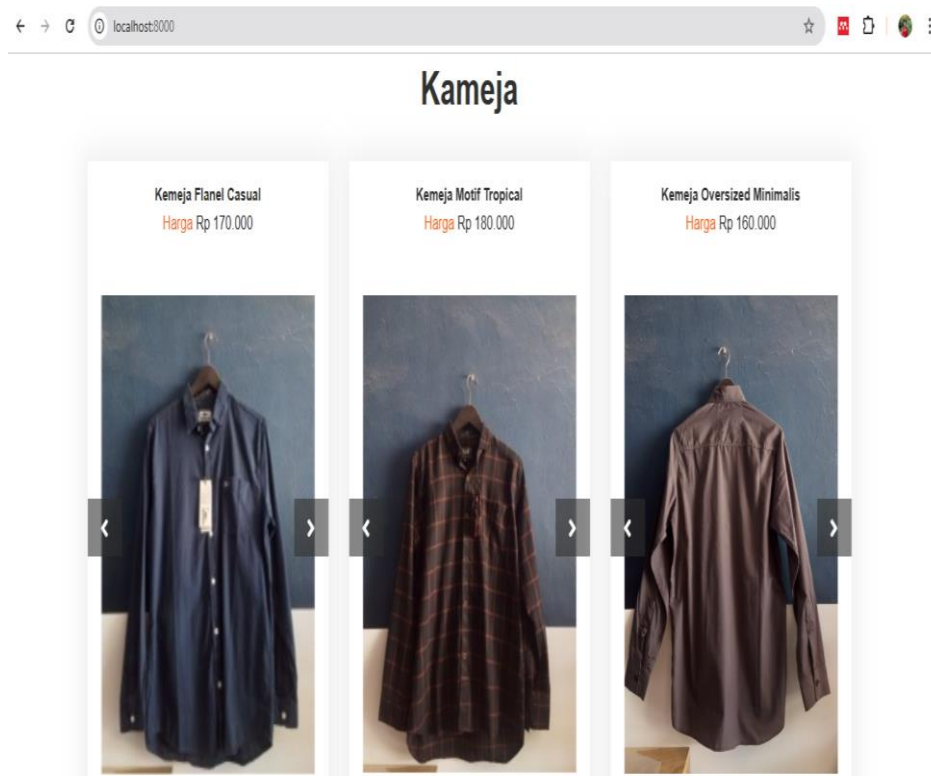
Pada halaman kategori pembeli bisa melihat 4 kategori yaitu kaos distro, kameja, jaket dan sablon

a) Kategori distro



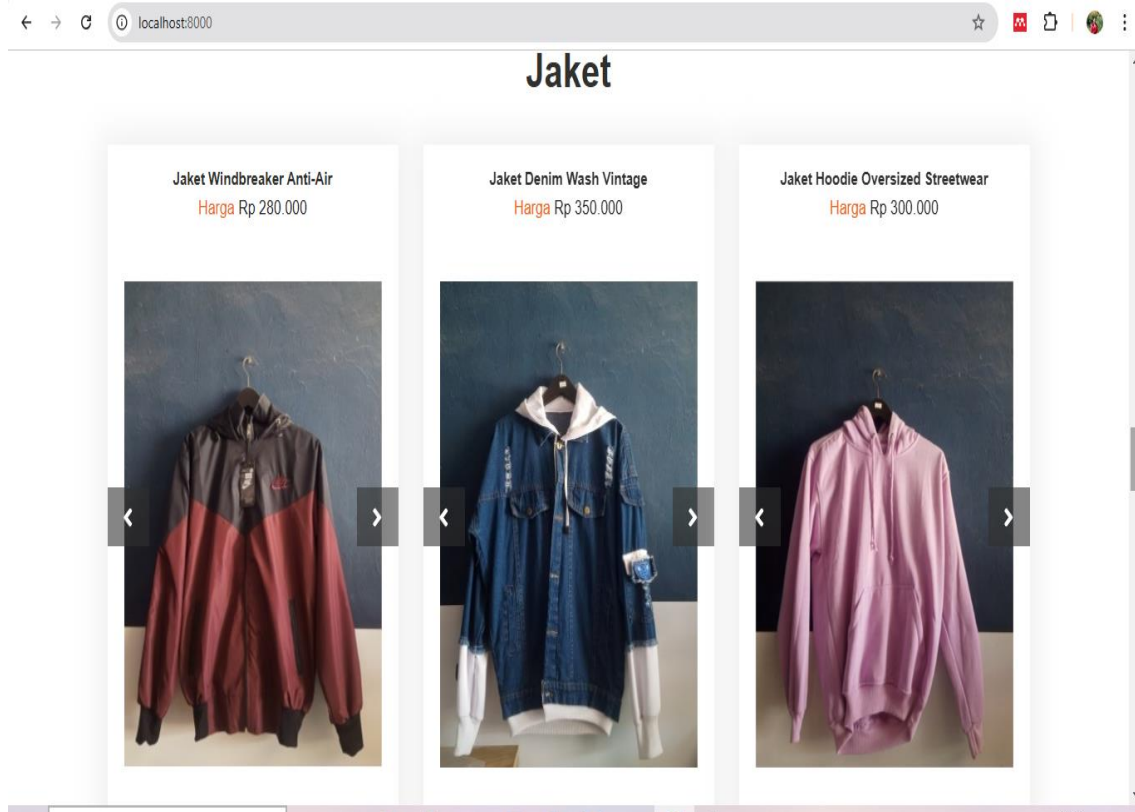
Gambar 6. Tampilan halaman kategori kaos distro

b. Kategori kemeja



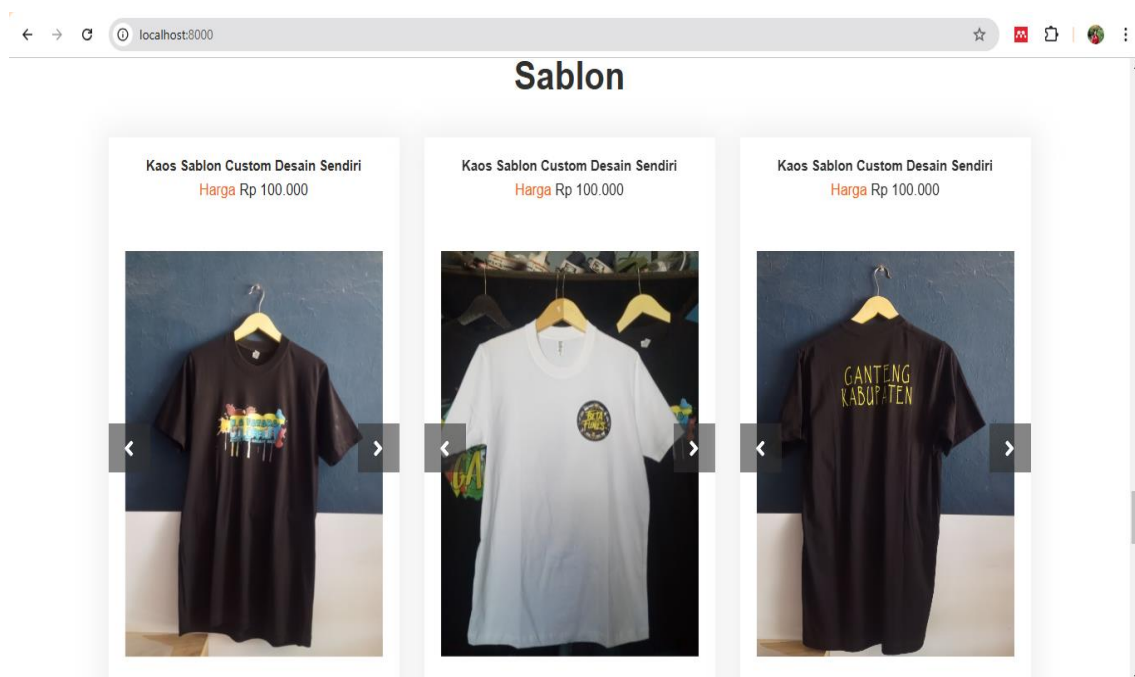
Gambar 7. Tampilan halaman kategori kemeja

c. Kategori Jaket



Gambar 8. Tampilan halaman kategori jaket

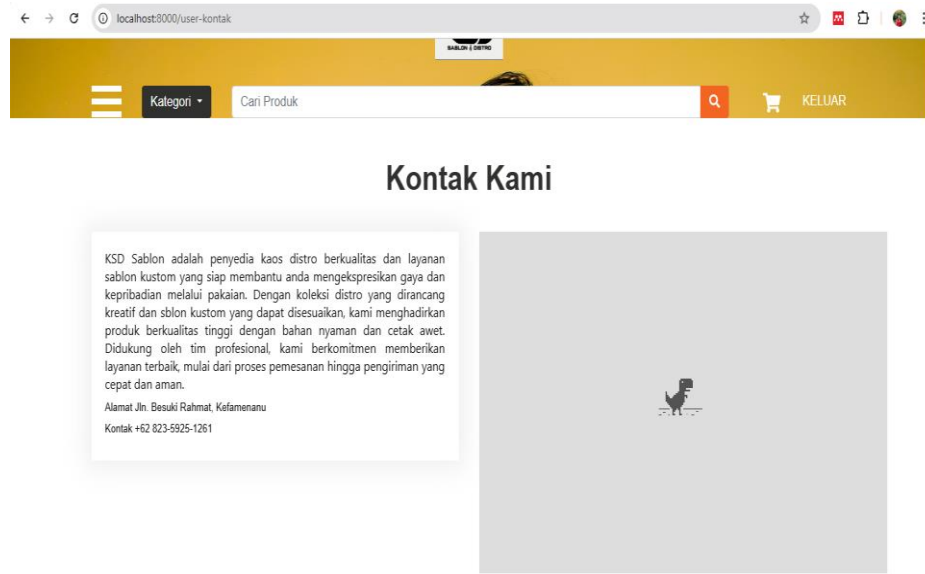
d. Kategori sablon



Gambar 9. Tampilan halaman kategori sablon

3. Tampilan Halaman Kontak

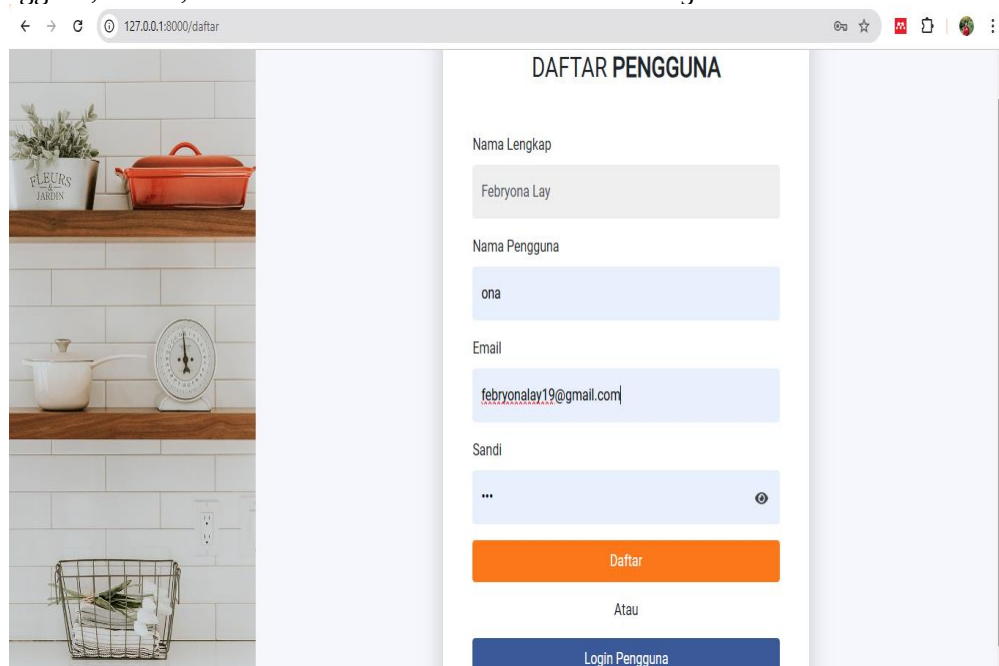
Halaman ini pembeli dapat melihat informasi berisi tentang toko KSD Sablon itu sendiri, alamat dan nomor telepon.



Gambar 10. Tampilan halaman kontak

4. Tampilan Halaman Register

Pada halaman register ini pembeli yang belum memiliki akun pada *website* pada Toko KSD maka harus melakukan register yang dimana pembeli harus mengisi data diri di mulai dari nama lengkap, nama pengguna, *e-mail*, dan sandi untuk masuk ke dalam menu *login*.



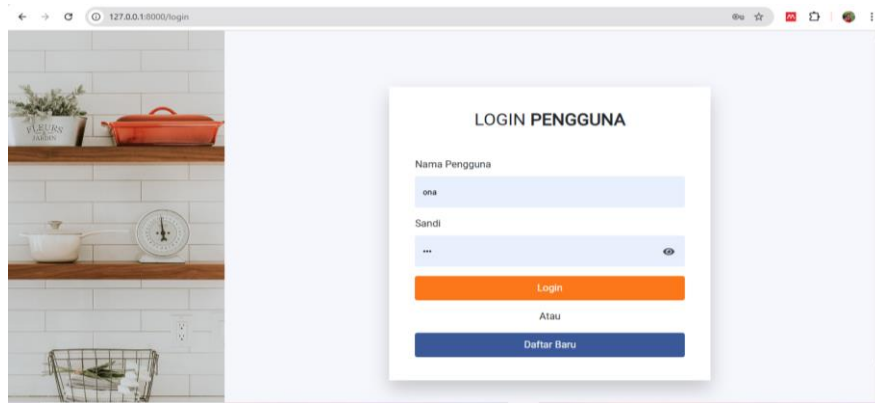
Gambar 11. Tampilan halaman register.

5. Tampilan Halaman Login

Halaman *login* merupakan halaman pertama yang diakses untuk masuk ke dalam aplikasi atau *website*. Pada tampilan *login* pembeli dan admin, para pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu sebelum membuka *website*.

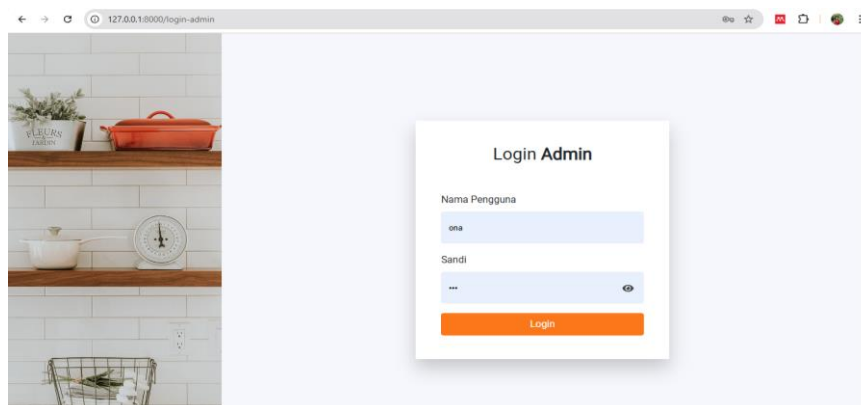
a) Login sebagai pembeli

Pada menu *login*, pembeli perlu memasukkan *username* dan *password* ini berfungsi untuk keamanan dari sistem *website* tersebut. Bagi pembeli yang belum mempunyai akun tidak bisa melakukan *login*.



Gambar 12. Tampilan halaman login pembeli

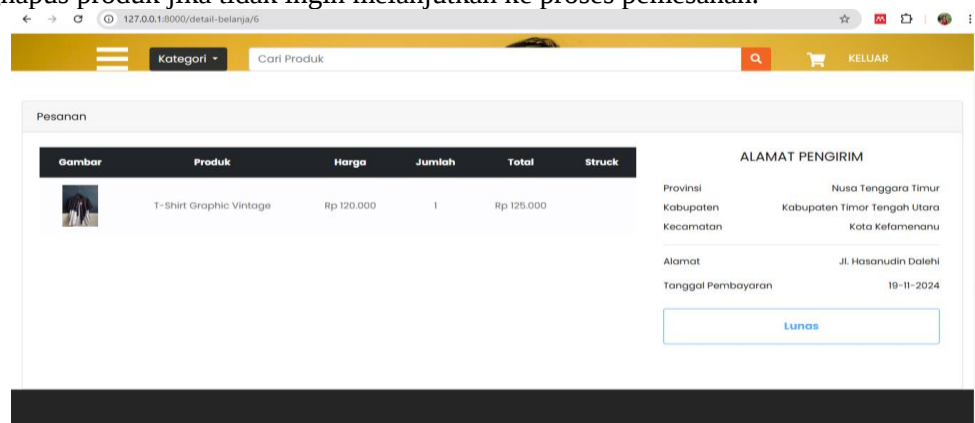
b) Login sebagai admin



Gambar 13. Tampilan login admin

6. Tampilan Halaman Pesanan *Pembeli*

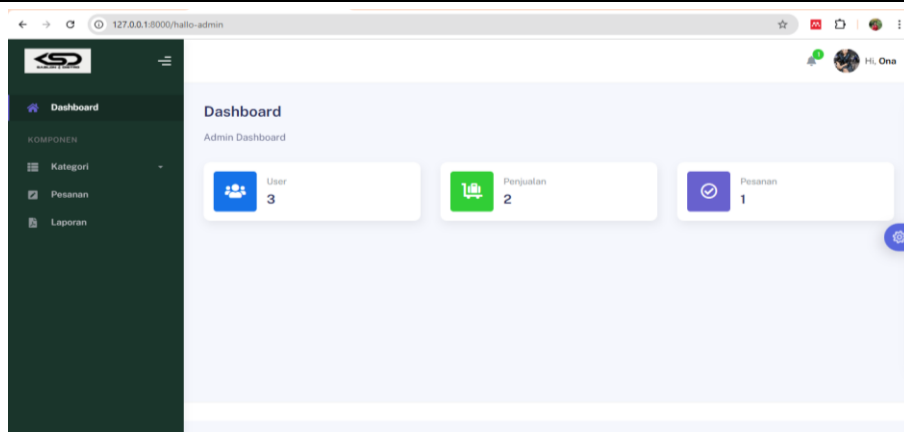
Pada halaman pesanan *pembeli*, terdapat pesanan yang sudah dilakukan oleh pembeli. Berupa produk yang dibeli dan alamat pengirimannya dan juga terdapat No. resi yang nantinya bisa dilacak oleh pembeli. Pembeli juga bisa melihat detail produk yang sudah dipesan. Di dalam detail produk pembeli dapat mengetahui produk yang sudah dipesan telah dikirim atau belum. Pembeli juga bisa menghapus produk jika tidak ingin melanjutkan ke proses pemesanan.



Gambar 14. Tampilan halaman pesanan pembeli

7. Tampilan Halaman *Dashboard Admin*

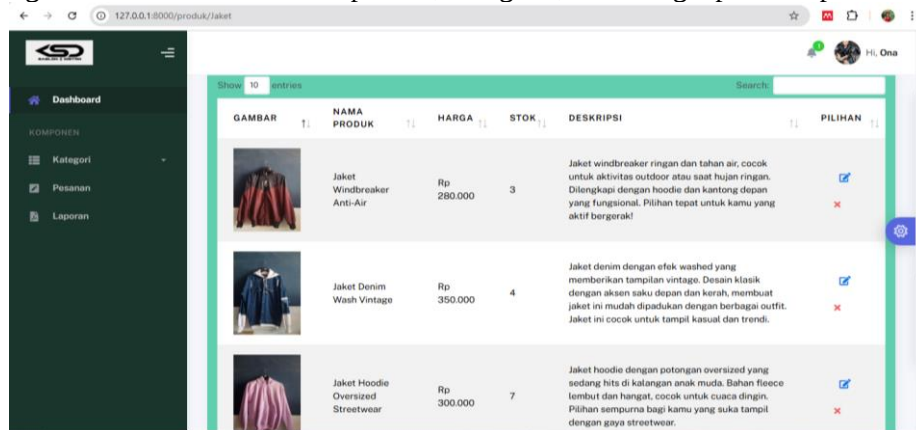
Pada halaman *dashboard* admin terdapat user, penjualan, dan pesanan. Ada juga beberapa menu yaitu kategori yang terdiri dari 4 kategori, pesanan, dan laporan penjualan per-bulan.



Gambar 15. Tampilan halaman dashboard admin

8. Tampilan Menu Kategori Admin

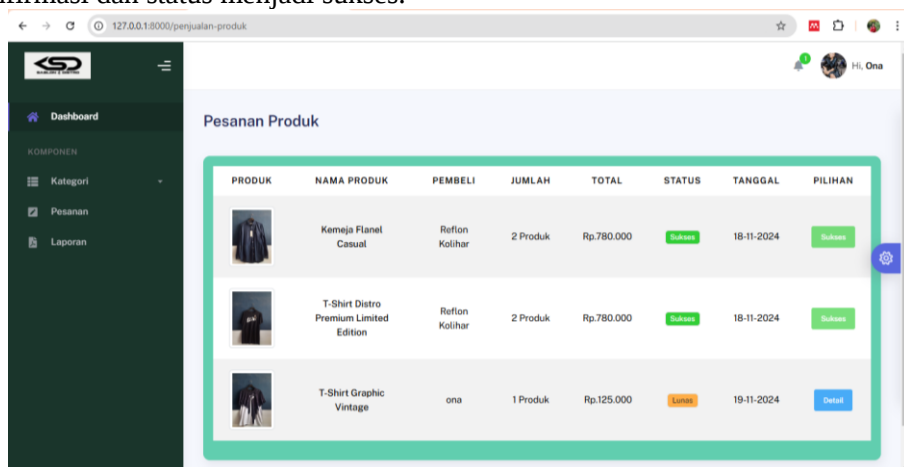
Pada menu kategori terdapat 4 kategori yaitu kategori kaos dan kemeja, jaket dan sablon. Dalam menu kategori admin bisa menambah produk, mengedit, dan menghapus data produk.



Gambar 16. Tampilan halaman kategori admin

9. Tampilan Menu Pesanan Admin

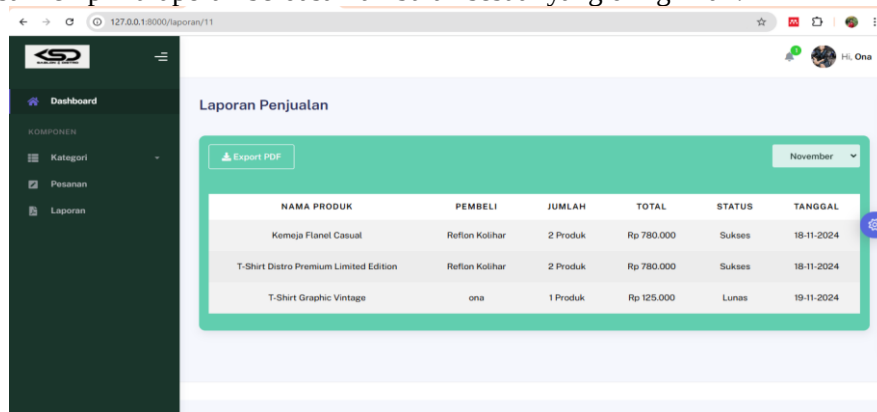
Pada menu pesanan terdapat berbagai macam produk yang sudah dipesan oleh pembeli. Admin dapat mengecek bukti transfer yang di kirim oleh pembeli jika sesuai maka admin akan mengkonfirmasi dan status menjadi sukses.



Gambar 17. Tampilan halaman pesanan admin

10. Tampilan Menu Laporan Admin

Pada menu laporan terdapat berbagai macam laporan transaksi yang dilakukan oleh pembeli. Admin bisa memprint laporan berdasarkan bulan sesuai yang diinginkan.



The screenshot shows a web application interface for an admin. On the left is a dark sidebar with a menu containing 'Dashboard', 'KOMPONEN', 'Kategori', 'Pesanan', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Laporan Penjualan'. It features a green header bar with an 'Export PDF' button and a month selector set to 'November'. Below this is a table with the following data:

NAMA PRODUK	PEMBELI	JUMLAH	TOTAL	STATUS	TANGGAL
Kemeja Flanel Casual	Refion Kolihar	2 Produk	Rp 780.000	Sukses	18-11-2024
T-Shirt Distro Premium Limited Edition	Refion Kolihar	2 Produk	Rp 780.000	Sukses	18-11-2024
T-Shirt Graphic Vintage	ona	1 Produk	Rp 125.000	Lunas	19-11-2024

Gambar 18. Tampilan halaman laporan admin.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, telah berhasil dibangun sebuah *website* penjualan pakaian distro dan desain sablon pada Toko KSD Sablon dengan menggunakan tahapan-tahapan dalam metode *agile*. *Website* ini mampu membantu admin dan pembeli secara efisien dan terstruktur dibandingkan dengan sistem jual beli sebelumnya.

Daftar Pustaka

- [1] Safitri, Yolanda Rizqi, and Kartini Kartini. "Perancangan Sistem Penjualan Pakaian Berbasis Website Menggunakan Metode Agile pada Toko Stand for Woman." *Action Res. Lit* 6.2 (2022): 77-86. doi: 10.46799/ar.v6i2.116
- [2] Aji, Achmad Maezar Bayu, Rizki Aulianita, and Baginda Oloan Lubis. "Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Web Dengan Menggunakan Agile Software Development." *Journal of Information System, Informatics and Computing* 5.2 (2021): 409-421. doi:10.52362/jisicom.v5i2.637
- [3] Nursakti, Nursakti, and Sali Asri. "Perancangan Aplikasi Online Shop pada Toko Nuzhly Shop Menggunakan Metode Agile." *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JISTI)* 6.1 (2023): 26-33. doi:10.57093/jisti.v6i1.145
- [4] Prasetyo, Yakobus Kevin Dean, and Eko Sedyono. "Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Handphone Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel." *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)* 10.3 (2023). doi:10.25077/jatisi.10.3.2023.123-130
- [5] Minarsih, Minarsih. "Rancang Bangun E-Commerce Pada Pt. Premium Megah Cipta Unit Natar." *Jurnal Multimedia dan Android (JMA)* 4.2 (2023). doi:10.12345/jma.v4i2.1255
- [6] Wicaksono, Titis, Elsa Apriliani, and Wasis Haryono. "Agile Development Methods Dalam Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis E-Commerce Pada Pt. Indo Gemilang Sakti." *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu* 1.06 (2022): 1112-1119. doi:10.53893/bullet.v1i06.1731
- [7] Aldisa, Rima Tamara, and Mohammad Aldinugroho Abdullah. "Penerapan Agile Development Methodology dalam Sistem Penjualan Buku dengan Fitur Kategori dan Pencarian." *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)* 3.4 (2022): 547-553. doi:10.12345/bits.v3i4.789
- [8] Effendy, Effendy, and Herry Mulyono. "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Pakaian Muslim Berbasis Web Pada Toko Hidayatullah Jambi." *Jurnal Manajemen Sistem Informasi* 5.4 (2020): 526-538. doi:10.33998/jurnalmanajemensisteminformasi.2020.5.4.950
- [9] Hidayat, Taufik, Euis Nurninawati, and Ruli Supriati. "Model Sistem Informasi Pemesanan dan Produksi Berbasis Web Menggunakan Metode Agile." *Jurnal Ilmiah Matrik* 25.1 (2023): 1-6. doi:10.33557/jurnalatrik.v25i1.2240

- [10] Sopyandi, Dian, et al. "Sistem Perancangan Jual Beli Kendaraan Dengan Menggunakan Metode Agile Software Development Berbasis Web (Studi Kasus Showroom Aldi Motor)." *Journal of Research and Publication Innovation* 1.3 (2023): 646-652. doi:10.53893/jorapi.v1i3.290
- [11] Widiarta, I. Made, Yudi Mulyanto, and Arif Sutrianto. "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Menggunakan Metode Agile Software Development (Studi Kasus Toko Nada)." *Digit. Transform. Technol* 3.1 (2023): 134-143. doi:10.47709/digitech.v3i1.2549
- [12] Al-Maulid, H., Rahaningsih, N., & Ali, I. (2024). Implementasi Agile Dalam Pengembangan E-Commerce Untuk Penjualan Baju Distro: Studi Kasus Victorem Store. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 2227-2235. doi:10.36040/jati.v8i2.9062
- [13] Nurlies, M., Budiyantera, A., & Lewenusa, I. (2024). Penerapan Metode Agile Scrum Pada Pembuatan Website Penjualan Sembako Toko Erwin. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 13(1), 671-681. doi:10.35889/jutisi.v13i1.1905
- [14] Kelen, Yoseph PK, et al. "Decision support system for the selection of new prospective students using the simple additive weighted (SAW) method." *AIP Conference Proceedings*. Vol. 2798. No. 1. AIP Publishing, 2023. <https://doi.org/10.1063/5.0154676>
- [15] Dawis, Aisyah Mutia, et al, "Pendekatan Modern Dalam Analisis Dan Teknologi Informasi." (2025).



ZONasi: Jurnal Sistem Informasi

Is licensed under a [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)