

Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Ternak Hongky Farm Berbasis Website

Bagas Hzikia Pradana¹, Handoko²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Kristen Teknologi Solo

E-mail : bagashizkia4@gmail.com

*Koresponden email: bagashizkia4@gmail.com

Diterima :21 Juli 2026

Disetujui:29 Juli 2026

ABSTRAK

Industri peternakan merupakan salah satu industri yang masih dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Di era perkembangan jaman seperti pada saat ini industri peternakan sudah mulai berevolusi mulai menggunakan teknologi moderen dalam pelaksanaannya, tetapi masih banyak juga pelaku industri yang masih menjalankan peternakannya secara tradisional, seperti contohnya Hongky farm yang berada di Kabupaten Pemalang Provinsi Jawa Tengah, tantangan terbesar bagi Hongky farm adalah dalam menjual hasil ternak mereka dikarenakan lokasi peternakan berada di pedesaan yang lumayan jauh dari perkotaan. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah sistem penjualan berbasis web yang bertujuan guna meningkatkan dan memperluas jangkauan Hongky farm dalam penjualan hasil ternak. Metode penelitian yang digunakan nantinya adalah dengan metode kualitatif dengan melakukan *Observasi* dan wawancara dengan pihak dari Hongky farm guna mengetahui hal apa saja yang dibutuhkan pada sistem yang akan dibuat. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem penjualan berbasis web yang didalamnya menampilkan hasil ternak beserta informasi produk dari Hongky farm dan diharapkan bisa memperluas jangkauan promosi produk mereka tanpa batasan jarak dan waktu karena siapa pun dan dimanapun bisa mengakses sistem penjualan ini sehingga berpeluang meningkatkan angka penjualan bagi Hongky farm.

Kata kunci : Industri Peternakan, Penjualan, Penjualan Berbasis Web, Peternakan, Sistem Penjualan

ABSTRACT

The livestock industry is one of the industries still practiced by the Indonesian people. In this era of development, the livestock industry has started to evolve by using modern technology in its implementation, but there are still many industry players who run their farms traditionally. For example, Hongky Farm, located in Pemalang Regency, Central Java Province, faces the biggest challenge in selling their livestock products because the farm is situated in a rural area quite far from the city. This research aims to build a web-based sales system intended to enhance and expand Hongky Farm's reach in selling livestock products. The research method that will be used is qualitative, involving observation and interviews with representatives from Hongky Farm to determine what is needed in the system to be developed. The result of this research is a web-based sales system that displays livestock products along with product information from Hongky Farm, and it is expected to expand the reach of their product promotion without limitations of distance and time, as anyone, anywhere can access this sales system, thereby increasing the sales figures for Hongky Farm.

Key word: Livestock Industry, Sales, Web-Based Sales, Farming, Sales System

1. Pendahuluan

Industri peternakan merupakan salah satu industri yang banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Namun demikian, masih sangat banyak masyarakat Indonesia yang menjalankan usaha peternakan secara

tradisional, dan Hongky Farm menjadi salah satu contohnya, sehingga pelaku industri peternakan tersebut masih sering mengalami kesulitan dalam memasarkan hasil ternaknya.

Hongky Farm adalah sebuah peternakan yang terletak di daerah selatan Kabupaten Pemalang, tepatnya di Desa Moga, Kelurahan Banyumudal, dengan komoditas ternak berupa sapi, kambing, dan ayam. Peternakan ini masih menjalankan pengelolaan secara tradisional, termasuk dalam hal pemasaran hasil ternak yang dilakukan dengan cara ditawarkan dari mulut ke mulut. Proses pemasaran tersebut jelas kurang efektif dalam menjangkau calon pembeli di sekitar lokasi peternakan maupun di luar jangkauan peternak, sehingga tidak jarang peternak mengalami kesulitan menjual hasil ternaknya karena minimnya informasi yang sampai kepada calon pembeli.

Perubahan zaman turut mendorong terjadinya transformasi digital yang dikembangkan pada sistem pasar, dengan tujuan meningkatkan efisiensi, transparansi, dan aksesibilitas perdagangan ternak. Di era perkembangan seperti sekarang, pelaku industri peternakan dituntut untuk berkembang dan berinovasi, terutama dalam proses memasarkan hasil ternak mereka. Hongky Farm sebagai salah satu contoh peternakan tradisional yang tengah beralih menggunakan sistem penjualan berbasis web diharapkan dapat menjangkau calon pembeli secara lebih luas, meningkatkan daya saing, memudahkan proses jual beli baik secara daring maupun luring, serta memberikan kesan positif bagi para pembeli yang bertransaksi dengan Hongky Farm[1].

Penelitian mengenai penerapan sistem informasi penjualan berbasis web telah banyak dilakukan pada berbagai jenis usaha. Berdasarkan hasil penelitian Ahmadar, Mohamad, Perwito, Taufiq, dan Candra dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Rahayu Photo Copy dengan Database MySQL”, sistem informasi penjualan berbasis web pada usaha fotokopi tersebut mampu memberikan kemudahan dalam pengolahan data secara terkomputerisasi, meskipun peningkatan omzet yang dihasilkan tidak terlalu signifikan dibandingkan dengan sistem manual atau konvensional[2].

Pada penelitian Kusumo, Aryo Tunjung, Triantori, Vito, Komarudin, Ishak dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Smooth-Tee dengan Metode Waterfall” menunjukkan bahwa website yang dibangun dengan metode Waterfall mampu mempercepat akses informasi dan keakuratan data, membantu kegiatan promosi tanpa batas ruang dan waktu, serta membantu pengelolaan data persediaan barang dan transaksi penjualan[3].

Terkait metodologi pengembangan sistem, menjelaskan bahwa metodologi System Development Life Cycle (SDLC) merupakan proses pembuatan dan perubahan pada suatu sistem komputer atau sistem informasi, yang memiliki tahapan terstruktur mulai dari perencanaan, analisis, desain, implementasi, testing, hingga maintenance[4]. Selain itu Tafonao, Fatolosa, Setyohadi, Setyohadi, Raslina, Natalia Nadia menunjukkan bahwa HTML sebagai bahasa markah dasar berperan penting dalam menyusun struktur halaman website penjualan, seperti katalog produk, form pemesanan, tombol checkout, dan menu navigasi, sehingga tampilan situs memiliki susunan yang logis dan mudah digunakan oleh pengguna[5].

Web dinamis adalah web yang menampilkan informasi serta dapat berinteraksi dengan pengguna. Web yang dinamis memungkinkan pengguna untuk berinteraksi menggunakan form sehingga dapat mengolah informasi yang ditampilkan. Web dinamis bersifat interaktif, tidak kaku dan terlihat lebih indah[6]. E-Commerce merupakan salah satu konsep bisnis berbasis teknologi informasi yang cukup berkembang saat ini. Konsep E-Commerce memberikan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Kemudahan pada e-commerce adalah semua informasi yang diinginkan konsumen dapat diakses lebih detail, cepat tanpa dibatasi tempat dan waktu[7].

Flowchart adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Flowchart menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian[8]. Database adalah struktur penyimpanan data. Untuk menambah, mengakses dan memproses data yang disimpan dalam sebuah database komputer, diperlukan system manajemen database seperti MySQL Server[9].

Use case diagram merupakan pemodelan pengoperasian sistem informasi yang dibuat. Use case digunakan untuk mendefinisikan fungsi apa saja yang tersedia dalam sistem informasi dan siapa yang berwenang menggunakan fungsi tersebut[10]. DFD (Data Flow Diagram) adalah alat visual yang digunakan untuk menggambarkan alur informasi dalam suatu sistem. DFD menyajikan representasi grafis tentang bagaimana data bergerak melalui sistem, mulai dari masukan, melalui berbagai proses, hingga menghasilkan keluaran[11].

Pengertian Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di website. Besarnya data yang

bisa dimasukkan tergantung dari besarnya web hosting semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam website[12]. nama domain merupakan penunjuk atau identitas bagi sebuah web server atau e-mail server. Dalam pengertian yang lebih spesifik, nama domain diartikan sebagai suatu bentuk teks dari alamat IP (Internet Protocol Address) dari sesuatu komputer, yang digunakan sebagai identitasnya di jaringan atau internet[13].

Sistem informasi penjualan berbasis web adalah sistem penjualan online yang memungkinkan pelanggan menelusuri produk tanpa datang langsung ke toko dan membeli produk tanpa harus bertemu langsung dengan penjual. Sistem informasi memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan bisnis[14]. Sistem informasi penjualan adalah rangkaian prosedur yang mencakup perencanaan, pencatatan, perhitungan, pembuatan dokumen, dan informasi terkait penjualan untuk keperluan manajemen dan departemen terkait, mulai dari tahap pemesanan hingga pelaksanaan transaksi. Sistem ini termasuk dalam Sub Sistem Informasi Bisnis, yang juga dapat mencakup bidang lain seperti pemasaran, sumber daya manusia, keuangan akuntansi, dan produksi manufaktur[15].

Studi-studi tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa sistem penjualan berbasis web memberikan manfaat nyata dalam mempercepat akses informasi, memperluas jangkauan pemasaran, dan meningkatkan efisiensi pengelolaan data transaksi. Namun demikian, penelitian-penelitian terdahulu tersebut lebih banyak difokuskan pada penerapan sistem penjualan berbasis web untuk komoditas barang dan jasa yang bersifat statis, seperti usaha fotokopi dan konveksi pakaian, sedangkan penerapan sistem serupa pada sektor peternakan tradisional skala kecil, khususnya untuk pemasaran komoditas ternak hidup seperti sapi, kambing, dan ayam, masih sangat terbatas dan belum banyak dikaji.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan sistem penjualan berbasis web yang secara khusus dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan pemasaran komoditas hasil ternak pada peternakan tradisional, dengan studi kasus Hongky Farm di Moga, Pemalang. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang berfokus pada komoditas barang atau jasa umum, penelitian ini mengintegrasikan metode Waterfall dalam pengembangan sistem penjualan yang dirancang khusus untuk mendukung transisi peternakan tradisional menuju pemasaran digital, dengan tetap meminimalkan tampilan informasi yang bersifat rahasia seperti data manajemen keuangan peternakan, sehingga sistem yang dihasilkan lebih relevan dengan konteks dan kebutuhan usaha peternakan skala kecil hingga menengah.

Berdasarkan uraian latar belakang dan kesenjangan penelitian di atas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana penulis dapat membangun sebuah sistem penjualan berbasis web yang dapat berguna bagi Hongky Farm dalam memudahkan proses pemasaran dan meningkatkan penjualan hasil ternak mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan agar sistem penjualan yang dibangun dapat berguna bagi Hongky Farm dalam upaya meningkatkan efisiensi dan efektivitas penjualan hasil ternak melalui sistem penjualan berbasis web, yang nantinya dapat diakses oleh semua orang yang memiliki perangkat digital.

2. Metodologi Penelitian

2.1. Analisis kebutuhan fungsional



Gambar 1. 1 Gambar Kandang Ternak Hongky Farm

Analisis kebutuhan fungsional merupakan proses untuk menentukan fungsi-fungsi yang harus dimiliki sistem agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Pada sistem penjualan Hongky Farm terdapat dua entitas, yaitu admin dan pengguna (pembeli). Admin bertugas mengelola data produk dan pesanan agar menghasilkan informasi yang dibutuhkan, sedangkan pengguna dapat mengakses informasi produk, melihat detail produk, serta melakukan proses pembelian melalui sistem. Adapun kebutuhan fungsional sistem dijelaskan sebagai berikut.

a. Kebutuhan Fungsional Admin

Admin memiliki hak akses penuh terhadap sistem. Fungsi yang dimiliki admin meliputi login menggunakan username dan password, mengelola data produk ternak, mengelola data pesanan, mengubah status pesanan sesuai proses transaksi, mencetak bukti pembayaran, serta melakukan logout setelah selesai menggunakan sistem.

b. Kebutuhan Fungsional Pengguna (Pembeli)

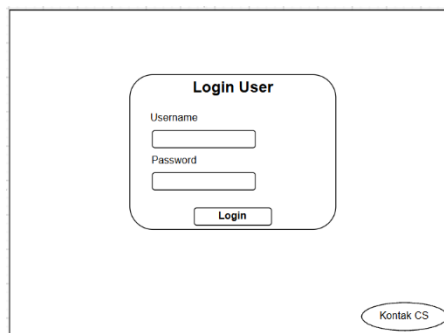
Pengguna dapat mengakses website melalui browser, kemudian melihat daftar produk beserta informasi detailnya. Selain itu, pengguna dapat melakukan pemesanan dengan mengisi formulir pembelian, mengunggah data yang diperlukan, mencetak bukti pembayaran apabila diperlukan, serta melakukan pengecekan status pesanan melalui menu Cek Pesanan untuk mengetahui perkembangan proses transaksi.

2.2. Perancangan fitur-fitur aplikasi

a. Halaman login

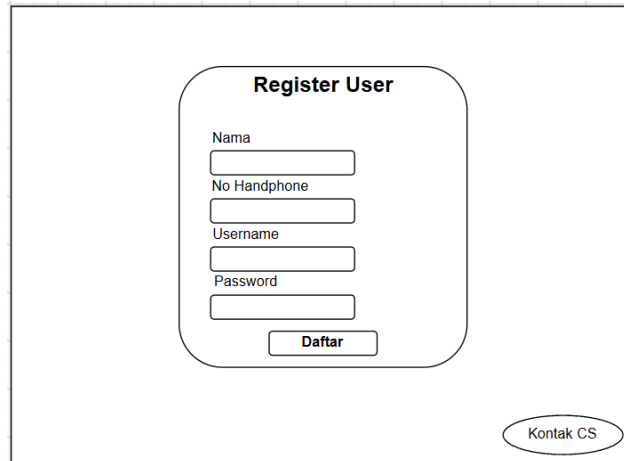
Pada saat sebelum pengguna dapat mengakses sistem penjualan Hongky farm pengguna diwajibkan melakukan proses *login* terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password*, dan apabila pengguna belum mempunyai akun, maka akan diarahkan untuk melakukan pembuatan akun pada halaman *register*.

b. Halaman register

The image shows a wireframe for a login page. It features a central rounded rectangle containing the text "Login User" at the top. Below this, there are two input fields: "Username" and "Password". Under the "Password" field is a "Login" button. In the bottom right corner of the main container, there is a link labeled "Kontak CS" inside an oval.

Gambar 2. 1 Rancangan Login

Pada halaman ini adalah tempat pembuatan akun bagi pengguna yang belum mempunyai akun, sehingga pengguna belum bisa mengakses ke halaman beranda. Pada proses pembuatan akun, pengguna nanti diwajibkan untuk mengisi nama, *username*, dan *password*.

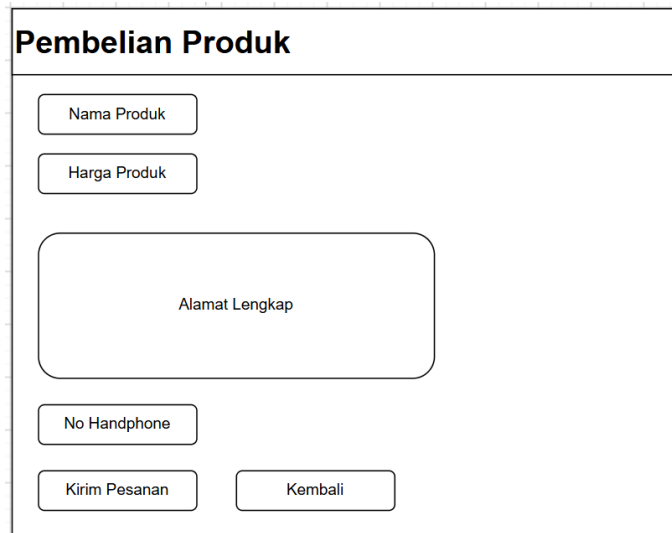


The image shows a wireframe for a 'Register User' form. The form is centered within a larger rectangular frame. It has a title 'Register User' at the top. Below the title are five input fields: 'Nama', 'No Handphone', 'Username', and 'Password'. At the bottom of the form is a button labeled 'Daftar'. In the bottom right corner of the outer frame, there is a small oval button labeled 'Kontak CS'.

Gambar 2. 2 Rancangan Register

c. **Halaman pembelian produk**

Di halaman ini adalah proses transaksi pembelian dari pengguna, pertama-tama pengguna diwajibkan mengisi form pembelian lalu tinggal klik tombol “Kirim Pesanan” untuk mengirim data pesanan agar tersampaikan kepada admin



The image shows a wireframe for a 'Pembelian Produk' (Product Purchase) form. The form has a title 'Pembelian Produk' at the top. Below the title are four input fields: 'Nama Produk', 'Harga Produk', 'Alamat Lengkap', and 'No Handphone'. At the bottom of the form are two buttons: 'Kirim Pesanan' and 'Kembali'.

Gambar 2. 3 Rancangan Pembelian Produk

2.3 Pembuatan aplikasi

Pada proses pembangunan website sistem penjualan untuk pemasaran hasil ternak Hongky Farm, penulis menggunakan metode Waterfall karena memiliki tahapan yang terstruktur, mulai dari analisis hingga pemeliharaan sehingga memudahkan proses pengembangan sistem. Tahapan metode Waterfall yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan sistem dengan mengumpulkan informasi yang diperlukan, seperti data produk ternak, profil Hongky Farm, dan foto produk yang akan ditampilkan pada website.

b. Perancangan

Tahap perancangan dilakukan dengan membuat rancangan tampilan website sebagai gambaran antarmuka yang akan digunakan oleh pengguna.

c.Coding

Tahap coding merupakan proses penulisan program menggunakan PHP melalui Visual Studio Code. Pengelolaan database dilakukan menggunakan phpMyAdmin, sedangkan XAMPP digunakan sebagai server lokal untuk menjalankan website sebelum proses hosting.

d.Testing

Setelah proses coding selesai, dilakukan pengujian untuk memastikan seluruh fitur berjalan sesuai fungsinya dan tidak terdapat kesalahan (error) pada sistem.

e.Penerapan

Website yang telah selesai dikembangkan dan lolos pengujian kemudian diterapkan agar dapat digunakan oleh pengguna dengan memastikan seluruh fitur berfungsi dengan baik.

f.Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan dilakukan setelah website digunakan, meliputi perbaikan apabila ditemukan kesalahan serta penambahan atau pengembangan fitur sesuai kebutuhan.

3.Hasil Dan Pembahasan

3.1 Hasil analisis kebutuhan fungsional

Berikut dibawah ini adalah tabel yang menunjukkan hasil dari analisis kebutuhan fungsional.

Tabel 3. 1 Hasil analisis kebutuhan fungsional

No	Kebutuhan Fungsional	Deskripsi Kebutuhan Fungsional
1.	Login	Pengguna dapat login setelah memasukkan username dan password yang benar
2.	Pembelian produk	Pengguna dapat melakukan pembelian pada produk yang tersedia
3.	Mengecek pesanan	Setelah melakukan pembelian pengguna dapat mengecek proses pesanan
4.	Mengelola produk	Admin dapat mengelola produk, mulai dari update stok dan penambahan produk baru
5.	Mengelola pesanan	Admin dapat mengelola dan mengupdate proses pesanan yang masuk

3.2 Hasil perancangan fitur-fitur aplikasi

Berikut dibawah ini adalah tabel yang menunjukkan hasil dari perancangan fitur-fitur aplikasi.

Tabel 3. 2 Hasil perancangan fitur-fitur aplikasi

No.	Fungsi	Wujud Fitur	Input	Output
1.	Login: mengverifikasi data pengguna agar dapat mengakses sistem sesuai dengan hak aksesnya	Form input	Username, password	Pengguna mendapat akses kedalam sistem
2.	Register: pengguna dapat membuat akun agar bisa melakukan login kedalam sistem	Form input	Username, Nomor HP, password	Pengguna memiliki akun untuk digunakan dalam proses login
3.	Pembelian produk: Pengguna dapat melakukan pembelian produk pada sistem	Form input pembelian, tombol "Kirim Pesanan"	Alamat lengkap dan nomor HP	Data pesanan tersimpan pada database dan pesanan segera diproses

3.3 Hasil pembuatan aplikasi

- Halaman Login

Pada saat sebelum pengguna dapat mengakses sistem penjualan *Hongky farm* pengguna diwajibkan melakukan proses *login* terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password* yang sama seperti saat proses registrasi/ pembuatan akun, dan apabila pengguna belum mempunyai akun, maka akan diarahkan untuk melakukan pembuatan akun pada halaman *register*. Halaman *login* pengguna dapat dilihat pada gambar 3

Daftar'. In the bottom right corner, there is a green button labeled 'Hubungi Kami' and a green circular icon with a white telephone handset." data-bbox="116 147 915 428"/>

Gambar 1 Halaman Login

- **Halaman Register**

Pada halaman ini adalah tempat pembuatan akun bagi pengguna yang belum mempunyai akun, sehingga pengguna belum bisa mengakses ke halaman beranda. Pada proses pembuatan akun, pengguna nanti diwajibkan untuk mengisi nama, nomor handphone, *username*, dan *password*. Halaman *register* dapat dilihat pada gambar 4

Login'. In the bottom right corner, there is a green button labeled 'Hubungi Kami' and a green circular icon with a white telephone handset." data-bbox="116 541 915 822"/>

Gambar 2 Halaman Register

- **Halaman Beranda**

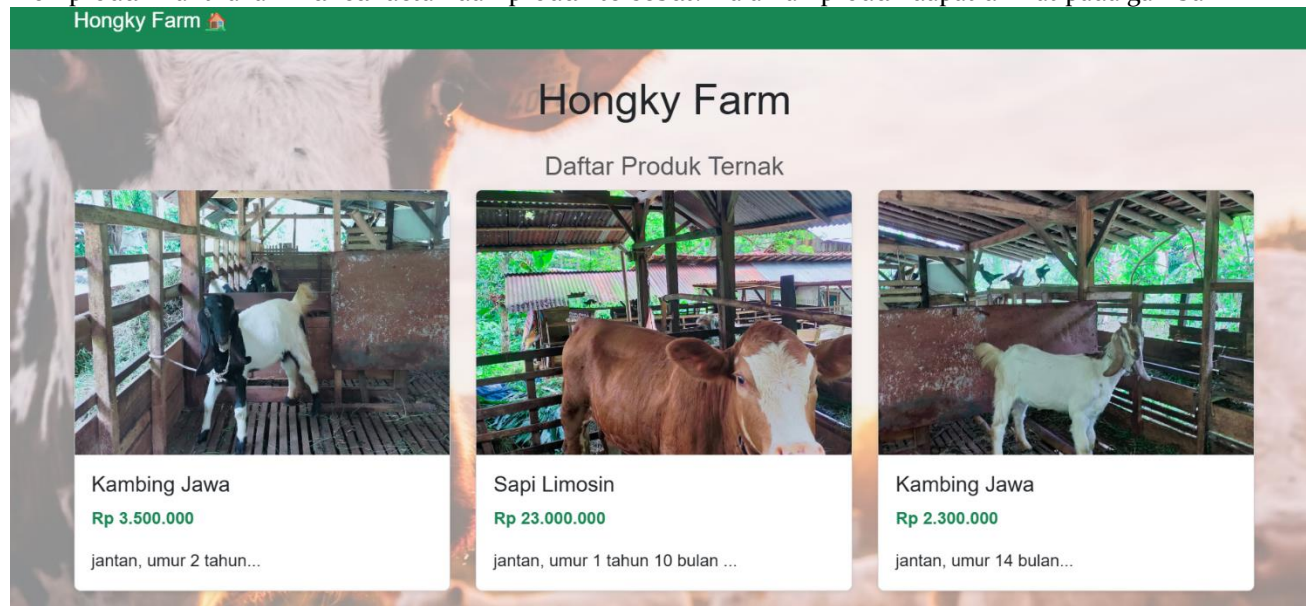
Halaman ini adalah halaman awal yang muncul setelah pengguna berhasil melakukan proses *login*. Pada halaman ini akan menampilkan menu produk, cek pesanan, dan tombol *logout* yang nantinya ketika di klik akan berjalan sesuai dengan fungsinya masing-masing. Pada di bagian utama akan menampilkan sedikit penjelasan tentang *Hongky farm* dan dibawahnya menunjukkan 3 produk terbaru dari *Hongky farm*. Halaman beranda pengguna dapat dilihat pada gambar 5



Gambar 3 Halaman Beranda

- **Halaman Produk**

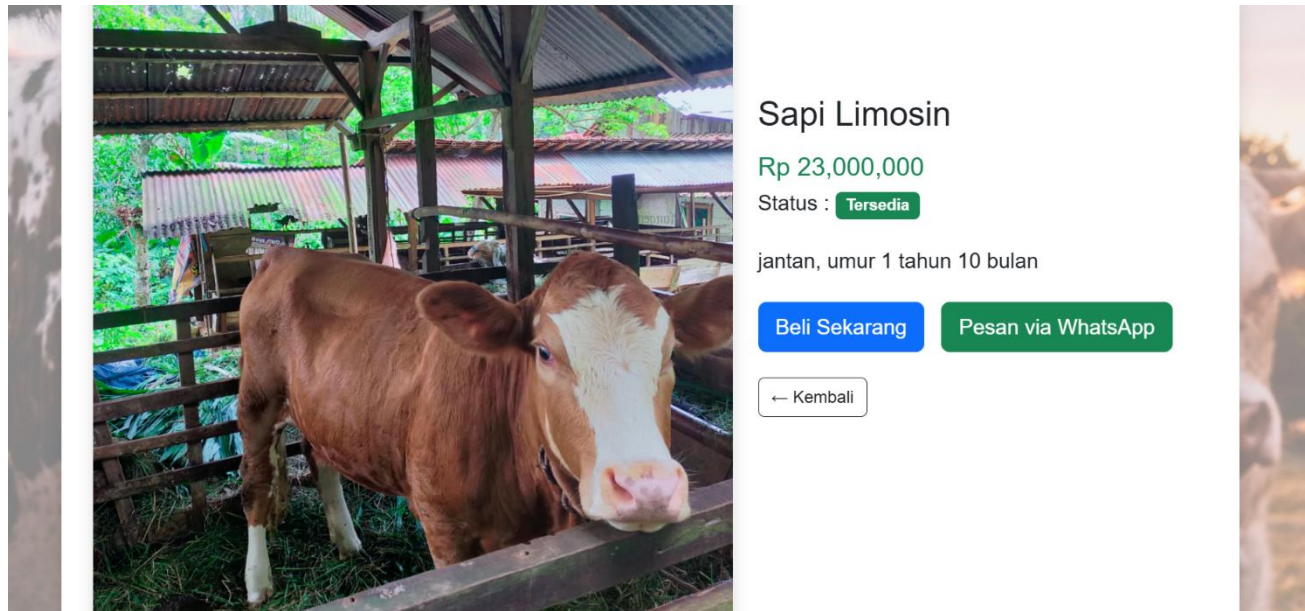
Pada halaman produk akan menampilkan semua produk dari *Hongky farm*, pengguna cukup mengklik ikon produk nanti akan muncul detail dari produk tersebut. Halaman produk dapat dilihat pada gambar 6



Gambar 4 Halaman Produk

- **Halaman Detail Produk**

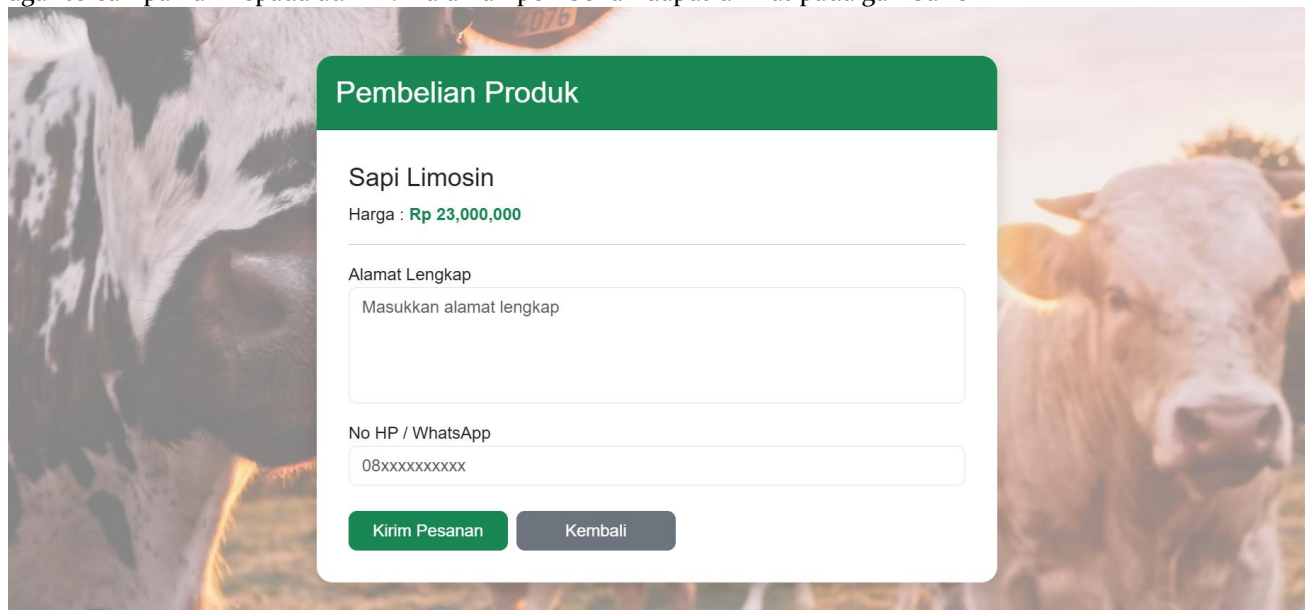
Pada halaman detail akan menampilkan deskripsi lengkap dari setiap produk, dan akan ada beberapa tombol, seperti tombol “Beli Sekarang” berfungsi untuk pengguna melanjutkan ke proses transaksi, tombol “Pesan Via WhatsApp” berfungsi mengarahkan pengguna ke whatsapp admin apabila ingin melakukan transaksi diluar sistem, dan tombol “Kembali” berfungsi untuk kembali ke halaman awal. Halaman detail produk dapat dilihat pada gambar 7



Gambar 5 Detail Produk

- **Halaman Pembelian**

Di halaman ini adalah proses transaksi pembelian dari pengguna, pertama-tama pengguna diwajibkan menyertakan nomor hp, alamat lengkap lalu tinggal klik tombol “Kirim Pesanan” untuk mengirim data pesanan agar tersampaikan kepada admin. Halaman pembelian dapat dilihat pada gambar 8

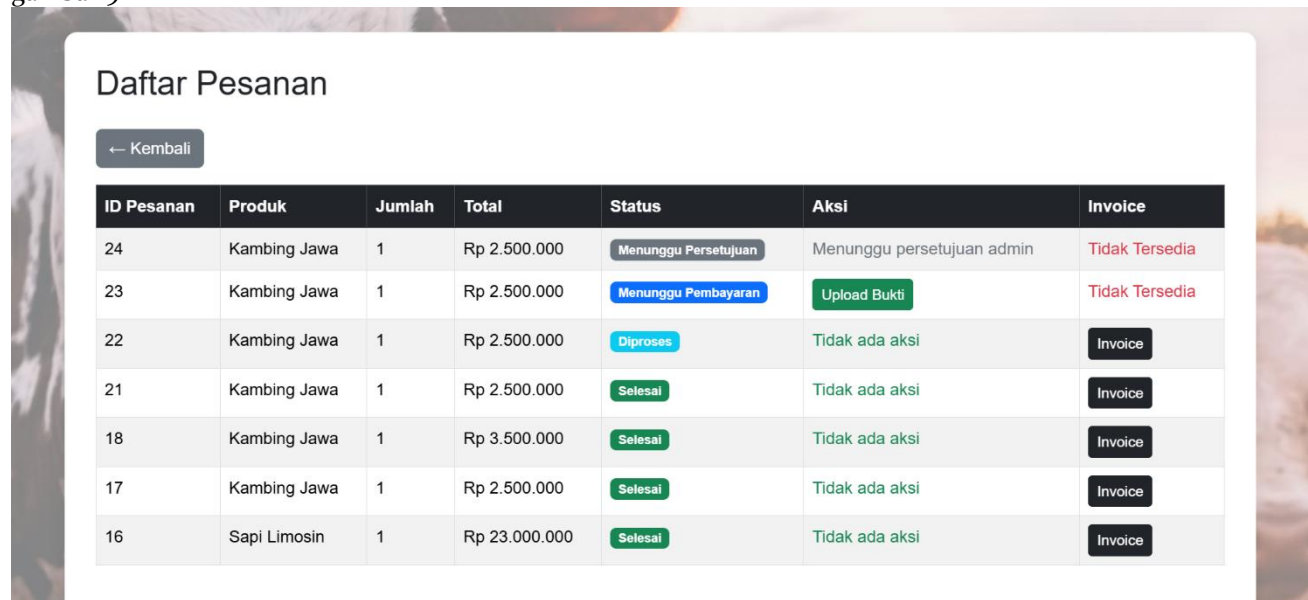


Gambar 6 Halaman Pembelian

- **Halaman Cek Pesanan**

Pengguna setelah melakukan pembelian dapat pesanan pengguna sudah di proses sampai tahap mana, cukup klik menu cek pesanan pada di bagian beranda nanti akan otomatis keluar data dari pesanan pengguna apabila pengguna telah melakukan pembelian. Pengguna juga dapat mengunduh *invoice* pada halaman cek

pesanan untuk kebutuhan serah terima barang bila diperlukan. Halaman cek pesanan dapat dilihat pada gambar 9



ID Pesanan	Produk	Jumlah	Total	Status	Aksi	Invoice
24	Kambing Jawa	1	Rp 2.500.000	Menunggu Persetujuan	Menunggu persetujuan admin	Tidak Tersedia
23	Kambing Jawa	1	Rp 2.500.000	Menunggu Pembayaran	Upload Bukti	Tidak Tersedia
22	Kambing Jawa	1	Rp 2.500.000	Diproses	Tidak ada aksi	Invoice
21	Kambing Jawa	1	Rp 2.500.000	Selesai	Tidak ada aksi	Invoice
18	Kambing Jawa	1	Rp 3.500.000	Selesai	Tidak ada aksi	Invoice
17	Kambing Jawa	1	Rp 2.500.000	Selesai	Tidak ada aksi	Invoice
16	Sapi Limosin	1	Rp 23.000.000	Selesai	Tidak ada aksi	Invoice

Gambar 7 Halaman Cek Pesanan

4. Kesimpulan

Sistem penjualan hasil ternak Hongky farm dapat digunakan oleh pengguna dalam proses transaksi pembelian hasil ternak, dengan adanya sistem penjualan ini, diharapkan proses pemasaran dapat meningkatkan hasil penjualan bagi Hongky farm.

5. Singkatan:

1. HTML: Hypertext Markup Language
2. MySQL: My Structured Query Language
3. XAMPP: X (Windows, Linux, Mac, Solaris), Apache, MySQL, PHP, Perl
4. PHP: Hypertext Preprocessor

6. Daftar Pustaka:

- [1] Fahmi *et al.*, "Perkembangan teknologi digital untuk berbagai bidang kehidupan (digital teknologi for humanity)," *USU Press*, pp. 1–92, 2024, [Online]. Available: usupress.usu.ac.id
- [2] M. Ahmadar, P. Perwito, and C. Taufik, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO COPY DENGAN DATABASE MySQL," *Dharmakarya*, vol. 10, no. 4, p. 284, 2021, doi: 10.24198/dharmakarya.v10i4.35873.
- [3] A. T. Kusumo, V. Triantori, and I. Komarudin, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Smooth-Tee dengan Metode Waterfall," vol. X, no. 02, pp. 82–88, 2021.
- [4] M. Ridwan, I. Fitri, and B. Benrahman, "Rancang Bangun Marketplace Berbasis Website menggunakan Metodologi Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall," *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 5, no. 2, pp. 173–184, 2021, doi: 10.35870/jtik.v5i2.209.
- [5] F. Tafonao, S. Setyohadi, and N. N. Raslina, "Perancangan Website E-Commerce Untuk Fayucom Dengan Integrasi Payment Gateway Xendit Menggunakan Html, Css, Dan Javascript," *J. Sos. Teknol.*, vol. 5, no. 8, pp. 3203–3214, 2025, doi: 10.59188/jurnalsostech.v5i8.32382.
- [6] R. Setiawan, S. Rahayu, and T. Darul Ikhrom, "Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *J. Algoritma.*, vol. 22, no. 2, pp. 115–134, 2025, doi: 10.33364/algoritma/v.22-2.1192.
- [7] G. Melisa and I. A. Sitanggang, "PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE INEED . ID," vol. 14, no. 1, pp. 19–23, 2022.
- [8] Syabrina, "Sistem Informasi E-Learning Di SMA Negeri 1 Rantau Selatan Berbasis Web," *Implement. Sci.*,

- vol. 39, no. 1, pp. 1-15, 2022, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.1016/j.biochi.2015.03.025><http://dx.doi.org/10.1038/nature10402><http://dx.doi.org/10.1038/nature21059><http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127><http://dx.doi.org/10.1038/nrmicro2577><http://>
- [9] Liesty Arita Kusuma, "Perancangan Sistem Layanan Pengaduan Masyarakat Pada Kantor Pertanahan Kabupaten Asahan," *J. Ris. Multidisiplin Edukasi*, vol. 2, no. 2, pp. 215-225, 2025, doi: 10.71282/jurmie.v2i2.147.
- [10] A. Samsudin and S. Januar, "Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan Berbasis Web Studi Kasus : (SMK Wyata Dharma)," *J. Infotex-289 J. Infotex | e*, vol. 2, no. 2, pp. 2964-5352, 2024.
- [11] U. Asahan, J. J. A. Yani, K. Naga, K. Kota, K. Timur, and S. Utara, "Pengelolaan Sistem Management Data Kepegawaian di Kantor Camat Lima Puluh Dhaby Iqbal mendukung kegiatan administrasi dan operasional pemerintahan . Data kepegawaian mencakup Kantor Camat Lima Puluh sebagai salah satu unit pemerintahan tingkat kecamatan bertanggung jawab dalam pengelolaan sumber daya manusia . Namun , hingga saat ini , sistem mengatasi kendala-kendala yang ada . Dengan sistem yang terintegrasi , diharapkan pengelolaan tujuan yang dituju secara harmonis . Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur," 2025.
- [12] M. Rizki Afandi Lubis and S. Hendra Putra, "Perancangan Pemesanan Produk Furniture Pada Triana Furniture Medan Berbasis Website," *Remik Ris. dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, vol. 8, no. 3, pp. 963-970, 2024, [Online]. Available: <http://doi.org/10.33395/remik.v8i3.14059>
- [13] S. Al-Fatih, "Analisis Keterhubungan Konsep Merek dengan Nama Domain: Kajian Kekayaan Intelektual di Indonesia," *J. Judic. Rev.*, vol. 23, no. 2, pp. 257-264, 2021, doi: 10.37253/jjr.v23i2.4396.
- [14] Syabrina, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADAUSAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH WENDYS CAKE," *Implement. Sci.*, vol. 39, no. 1, pp. 1-15, 2022, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.1016/j.biochi.2015.03.025><http://dx.doi.org/10.1038/nature10402><http://dx.doi.org/10.1038/nature21059><http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127><http://dx.doi.org/10.1038/nrmicro2577><http://>
- [15] Fatawa Imam Al Muftin and Fendi Hidayat, "Sistem Informasi Penjualan," *Zo. Komput. Progr. Stud. Sist. Inf. Univ. Batam*, vol. 13, no. 3, 2024, doi: 10.37776/zkomp.v13i3.1461.