

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN DI UD DONGMART BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE

Kadek Intan Janeta Pratiwi¹⁾, Ni Made Satvika Iswari²⁾, Ni Putu Noviyanti Kusuma³⁾

^{1,3} Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Primakara
email: intanjaneta12@gmail.com, kusuma@primakara.ac.id

² Teknik Informatika, Universitas Primakara
email: iswari@primakara.ac.id

Abstract



This study aims to address the issues of effectiveness and efficiency in transaction recording and data security at UD DongMart, a household goods trading business. The research method employed is Prototype approach, which is iterative and interactive, allowing users to provide feedback during system development. The stages include requirements analysis, system design using tools such as flowcharts, Data Flow Diagrams (DFD), and Entity-Relationship Diagrams (ERD), and prototype development using HTML, CSS, and Bootstrap. System evaluation was conducted through demo and guerilla testing, yielding positive user responses regarding the usability and design of the system. The findings indicate that the proposed information system successfully enhances transaction recording speed and accuracy, reduces data input errors, and improves data security, meeting the operational needs of UD DongMart and supporting small and medium-sized business growth.

Keywords: System, Design, Sales, Business, Prototype.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, terutama teknologi informasi di era digital, terus berkembang dengan pesat dan semakin banyak digunakan di berbagai bidang [1]-[6]. Perkembangan teknologi berpengaruh signifikan terhadap persaingan usaha antar pelaku industri [7], [8]. Sistem informasi akuntansi merupakan suatu bentuk sistem informasi yang diperlukan dari industri dalam melaksanakan aktivitas operasionalnya. Mulyadi menyatakan bahwa jika sistem informasi akuntansi dapat dimaknai menjadi suatu struktur organisasi yang terdiri dari catatan, formulir, dan laporan yang dirancang khusus [7], [9].

UD DongMart adalah usaha dagang yang bergerak di bidang kebutuhan rumah tangga dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan melalui penjualan kembali barang tanpa mengubah kondisinya. Saat ini, UD DongMart menggunakan sistem terkomputerisasi dalam proses pencatatan transaksi penjualan melalui nota penjualan yang kemudian diinputkan ke

dalam Microsoft Excel. Namun, penggunaan Microsoft Excel masih terbatas karena kurangnya pemahaman pengguna dalam menggunakan rumus Excel, sehingga menyebabkan kurangnya efektivitas dan efisiensi dalam pencatatan transaksi. Sering terjadi kesalahan dalam penginputan data dan penjumlahan total transaksi penjualan, yang juga menyulitkan dalam mengetahui jumlah transaksi penjualan tiap bulannya. UD DongMart juga menghadapi masalah dalam keamanan data, yang terbukti dengan sering hilangnya data transaksi pelanggan. Proses pencarian data menjadi relatif lambat karena adanya kesalahan dalam penginputan data.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan perancangan dan implementasi sistem informasi penjualan dan persediaan berbasis web yang akan menggantikan metode manual yang menggunakan Microsoft Excel. Sistem ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pencatatan transaksi penjualan

serta meningkatkan keamanan data [10]. Tahapan pemecahan masalah yang akan dilakukan meliputi pengumpulan data melalui wawancara dengan pemilik UD DongMart untuk memahami proses bisnis dan permasalahan yang dihadapi serta mengidentifikasi kebutuhan sistem melalui pengumpulan informasi dari berbagai sumber. Setelah itu, dilakukan analisis kebutuhan untuk memastikan bahwa sistem yang dirancang akan memenuhi kebutuhan pengguna.

Desain sistem akan dilakukan menggunakan tools seperti flowchart, Data Flow Diagram (DFD), Entity-Relationship Diagram (ERD), dan rancangan database untuk mendesain sistem. Setelah itu, prototype sistem akan dibangun menggunakan HTML, CSS, dan framework Bootstrap untuk membuat tampilan website. Evaluasi dan perbaikan terhadap desain sistem akan dilakukan untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna. Perbaikan dilakukan berdasarkan feedback yang diterima hingga prototype dianggap sesuai. Setelah prototype disetujui, sistem akan diimplementasikan dan dilakukan pemeliharaan secara berkala untuk memastikan kinerjanya tetap optimal [11] [12].

Metode yang diusulkan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan Prototype. Berbeda dengan metode Waterfall yang bersifat linier dan tidak fleksibel [13], metode prototype lebih iteratif dan interaktif, memungkinkan pengguna untuk memberikan masukan selama proses pengembangan sistem. Keuntungan utama dari metode prototype adalah interaksi dan umpan balik pengguna yang lebih baik, penyesuaian yang cepat berdasarkan feedback pengguna, serta keterlibatan aktif pengguna yang meningkatkan tingkat kepuasan mereka terhadap sistem [14], [15], [16].

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan pencatatan transaksi yang kurang efektif dan efisien serta masalah keamanan data di UD DongMart. Sistem informasi penjualan dan persediaan berbasis web yang diusulkan diharapkan dapat meningkatkan kecepatan dan ketepatan pencatatan transaksi, mengurangi

kesalahan input data, dan meningkatkan keamanan data.

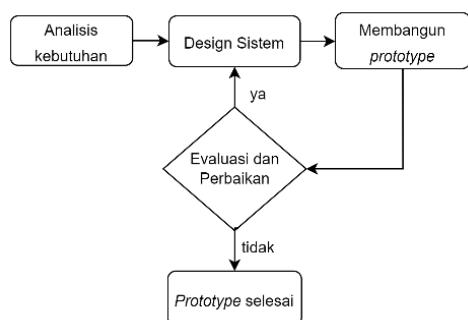
Beberapa penelitian menyatakan bahwa sistem informasi berbasis web dapat meningkatkan efisiensi bisnis kecil melalui pengelolaan inventaris yang lebih baik, solusi berbasis web untuk manajemen persediaan dalam industri retail, yang relevan dengan konteks UD DongMart, dan membahas peningkatan keamanan data melalui sistem berbasis cloud, yang dapat diterapkan pada sistem informasi penjualan dan persediaan [17][18]. Beberapa penelitian juga menyatakan metode prototype lebih unggul dibandingkan metode waterfall dalam pengembangan perangkat lunak untuk UKM, pentingnya umpan balik pengguna dalam proses pengembangan sistem menggunakan metode prototype [19].

Perancangan sistem informasi penjualan dan persediaan penting dilakukan pengelolaan data yang efektif dan efisien dalam mendukung kelancaran operasional dan peningkatan kinerja bisnis, terutama dalam usaha kecil dan menengah seperti UD DongMart. Sistem informasi yang tidak efektif dapat menghambat pertumbuhan dan meningkatkan risiko kerugian. Melalui perancangan sistem informasi penjualan dan persediaan berbasis web yang dikembangkan menggunakan metode prototype akan lebih efektif dan efisien dalam mencatat transaksi penjualan serta lebih aman dalam mengelola data dibandingkan metode manual yang saat ini digunakan.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode prototype yaitu metode pengembangan sistem yang sering digunakan sebagai alat interaksi pelanggan pada tahap perancangan sistem. Metode prototype merepresentasikan model proses yang diterapkan saat berkomunikasi dengan klien untuk pembuatan aplikasi atau situs web. Meskipun metode prototype tidak mewakili keseluruhan tampilan awal sistem, namun metode ini berperan penting dalam penelitian dengan memberikan gambaran akurat terhadap aplikasi atau situs web [14].

Sistem dengan metode prototype memungkinkan pengguna mengetahui pada tahap apa sistem diproduksi, sehingga sistem dapat bekerja dengan baik. Prototype nantinya akan dievaluasi oleh pengguna dan digunakan untuk menyempurnakan persyaratan pengembangan perangkat lunak. Dengan menggunakan pendekatan prototyping dapat memudahkan implementasi sistem karena pengguna berperan aktif. Sesuai dengan metode pengembangan sistem yang digunakan penulis, hal pertama yang dilakukan adalah analisis kebutuhan sistem di UD DongMart dengan melakukan wawancara. Penulis melakukan wawancara ini untuk mengetahui bagaimana proses bisnis dan untuk melihat masalah yang sering terjadi pada UD DongMart.



Gambar 1. Metode Prototype

Metode prototype yang digunakan dalam perancangan sistem informasi penjualan dan persediaan di UD DongMart memiliki tahapan sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan
Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan mengumpulkan informasi yang bisa digunakan untuk membantu dalam perancangan sistem. Adanya analisis ini mengakibatkan sistem yang akan dirancang lebih terarah dan ketika akan merancang sistem maka sistem yang akan dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Desain Sistem
Pada tahapan ini, design sistem dilakukan dengan menggunakan tools

seperti flowchart, DFD, ERD, rancangan database.

3. Membangun Prototype
Pada tahapan ini, peneliti mulai membuat perancangan sistem menggunakan rancangan HTML & CSS dengan framework bootstrap untuk membuat tampilan website.
4. Evaluasi dan Perbaikan
Pada tahapan ini, evaluasi pada desain sistem dilakukan untuk memastikan apakah desain yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika belum sesuai maka akan dilakukan perbaikan dan jika sudah sesuai maka penulis dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.
5. Prototype selesai
Pada tahapan ini, jika prototype telah sesuai dengan permintaan pengguna maka prototype telah selesai dirancang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan hasil dari perancangan sistem informasi penjualan dan persediaan di UD DongMart dengan menggunakan proses yang dijelaskan diatas:

3.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Adapun analisis kebutuhan sistem yang diharapkan dilakukan dengan pembagian seperti yang ditampilkan pada tabel 1.

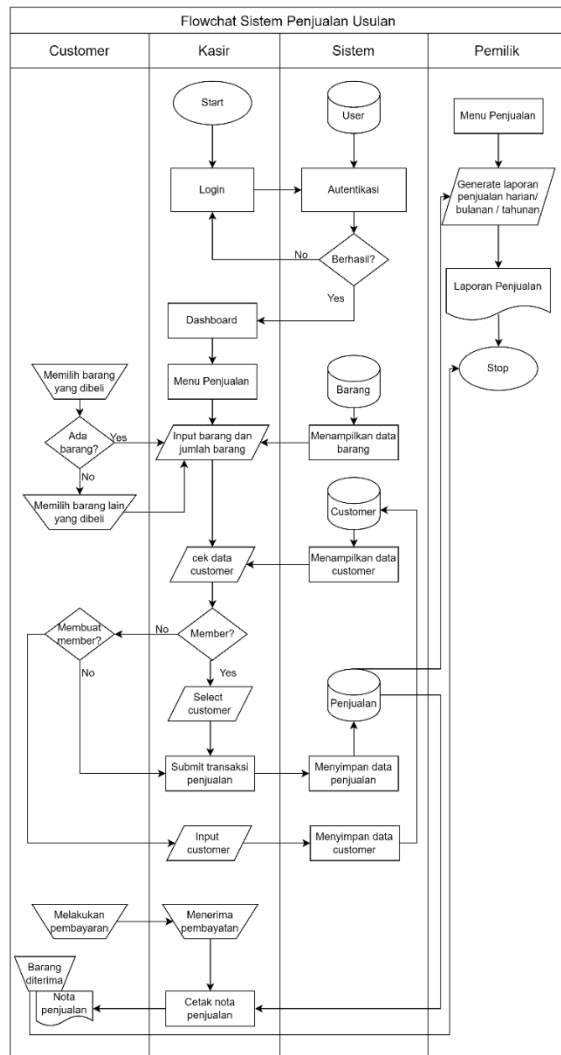
Tabel 1. Kebutuhan Sistem

No	User	Kebutuhan
1	Pemilik	<ul style="list-style-type: none">- Mengelola <i>User</i>- Melihat laporan penjualan- Melihat <i>stock</i> barang
2	Kasir	<ul style="list-style-type: none">- Menginputkan transaksi penjualan- Menginputkan data member- Melihat laporan penjualan
3	Bagian Gudang	<ul style="list-style-type: none">- Menginputkan kategori barang- Menginputkan data barang

3.2. Perancangan Sistem

3.2.1. Flowchart

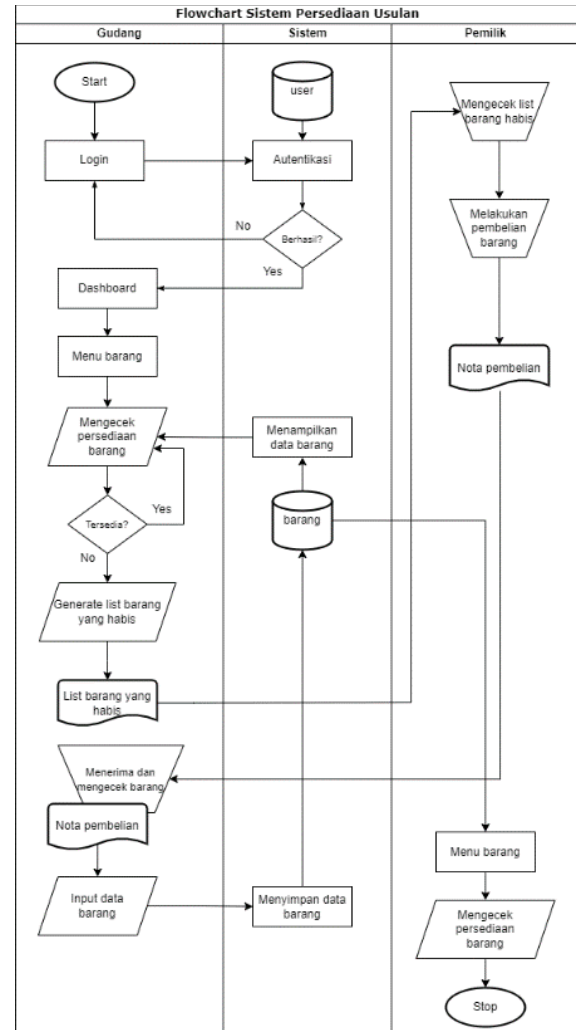
Adapun alur sistem yang diusulkan penulis meliputi sistem informasi penjualan dan persediaan pada UD DongMart dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3.



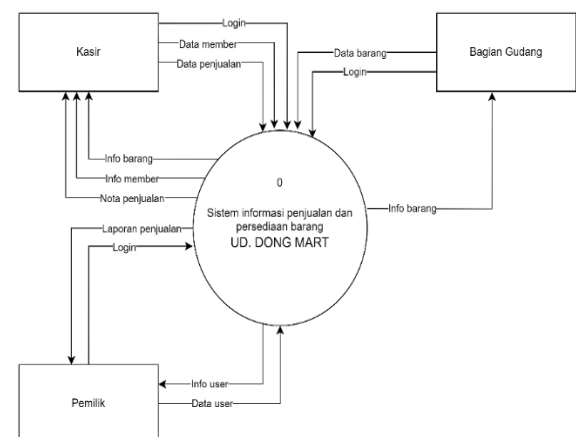
Gambar 2. Flowchart Sistem Informasi Penjualan

3.2.2. Data Flow Diagram (DFD)

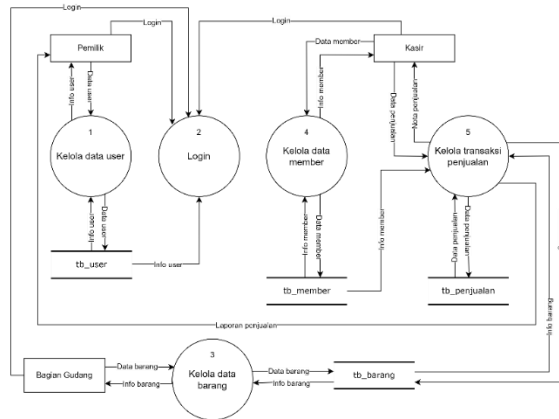
Diagram konteks menggambarkan sistem secara garis besar dan untuk memetakan keseluruhan sistem mulai dari semua sumber data yang terlibat dalam sistem informasi ini yang dimana terdapat tiga entitas yaitu Kasir, Bagian Gudang, dan Pemilik yang dapat dilihat pada gambar 4 dan gambar 5.



Gambar 3. Flowchart Sistem Informasi Persediaan



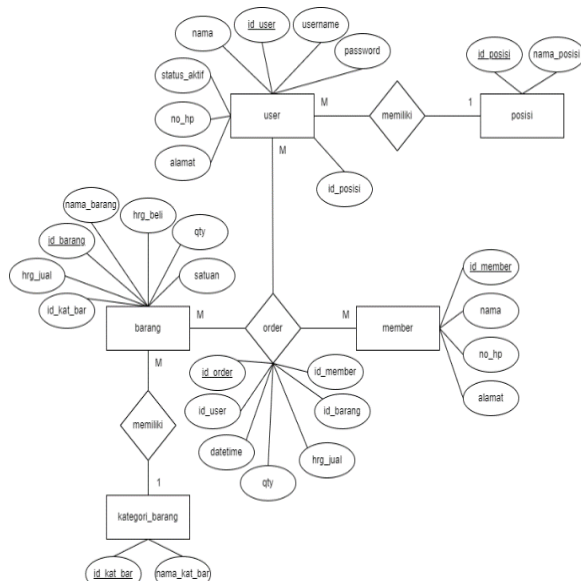
Gambar 4. Diagram Konteks



Gambar 5. DFD Level 1

3.2.3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) hasil perancangan terdapat lima entitas yaitu: user, jabatan, barang, kategori_barang, dan customer. Berikut adalah *Entity Relationship Diagram (ERD)* hasil perancangan yang dapat dilihat pada gambar 6.



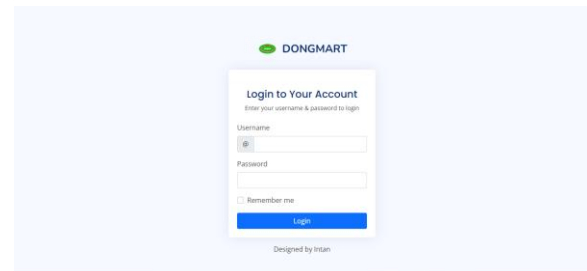
Gambar 6. Entity Relationship Diagram

3.3 Hasil Perancangan Prototype

Setelah melakukan analisis kebutuhan user, selanjutnya dilakukan perancangan sistem sesuai dengan hasil analisis yang sudah diteliti. Desain user interface dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu untuk pemilik, bagian kasir, dan bagian gudang.

3.3.1. Halaman Login

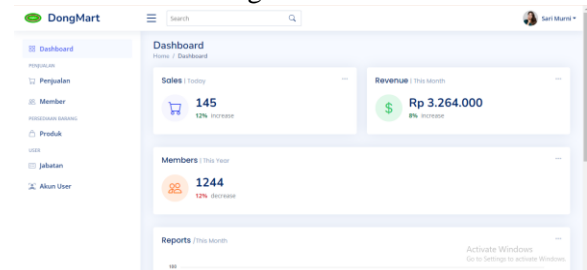
Tampilan ini merupakan tampilan user untuk melakukan login dengan menggunakan email dan password yang telah dibuatkan oleh pemilik.



Gambar 7. Halaman Login

3.3.2. Halaman Dashboard

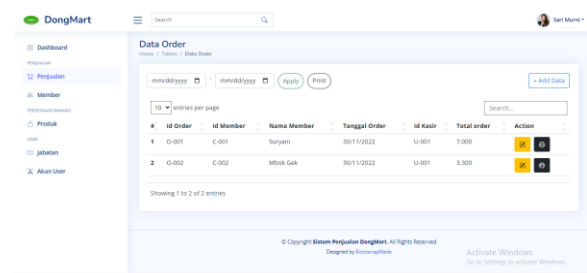
Tampilan ini merupakan tampilan yang memberikan informasi mengenai jumlah penjualan yang terjadi per-hari, minggu, maupun tahun, jumlah pendapatan yang didapatkan dari penjualan, dan jumlah customer yang menjadi member di UD DongMart.



Gambar 8 Halaman Dashboard Pemilik

3.3.3. Halaman Menu Penjualan (Pemilik)

Tampilan ini merupakan halaman menu penjualan yang dimana pemilik dapat mengakses untuk melakukan edit, hapus dan tambah data transaksi penjualan.



Gambar 9 Tampilan Menu Penjualan

3.3.4. Tampilan Laporan Penjualan

Tampilan ini merupakan tampilan laporan penjualan dengan berupa pdf.

No	Nama	Qty	Harga	Qty Disk	Harga Disk	Subtotal
1
2
3

Summary for May 2024:
 Total Penjualan: Rp 100.000
 Total Pengembalian: Rp 10.000
 Total Harga Pokok: Rp 80.000
 Total Laba: Rp 10.000

Gambar 10. Tampilan Laporan penjualan

3.3.5. Tampilan Menu Member (Pemilik)

Tampilan ini merupakan tampilan member yang dimana pemilik dapat mengakses dan dapat melakukan edit, hapus, dan tambah data member.

#	Id Member	Nama Member	No Hp Member	Alamat Member	Action
1	C-001	Suryani	+62 85792211822	Br. Dinas Telaga	[Edit] [Delete]
2	C-002	Sekar	+62 87893762554	Sibetan	[Edit] [Delete]

Gambar 11. Tampilan Menu Member (Pemilik)

3.3.6. Tampilan Menu Produk

Pada tampilan ini, pemilik dapat melihat data produk yang tersedia. Selain itu juga, pemilik juga dapat mengedit, menghapus, dan menambahkan data produk.

#	Id Produk	Nama Produk	Kategori Produk	Harga jual	Harga Beli	Qty	Action
1	P-001	Sabun Mami	Sabun	3.500	3.000	50	[Edit] [Delete]
2	P-002	Mie Goreng Syedap	Mie Instan	3.300	3.000	48	[Edit] [Delete]

Gambar 12. Tampilan Menu Produk

3.3.7. Tampilan Menu Jabatan

Pada tampilan ini, pemilik dapat menambahkan jabatan yang ada pada UD DongMart yang nantinya akan ditambahkan pada pembuatan akun user oleh pemilik UD DongMart.

#	Id Jabatan	Nama Jabatan	Action
1	jab-001	Owner	[Edit] [Delete]
2	jab-002	Kasir	[Edit] [Delete]
3	jab-003	Bagian Gudang	[Edit] [Delete]

Gambar 13. Tampilan Menu Jabatan

3.3.8. Tampilan Menu Akun User

Pada tampilan ini, pemilik akan membuat akun user untuk bagian kasir dan bagian gudang. Dimana, pemilik akan membuat username dan password untuk user yang akan menggunakan sistem.

#	Id User	Username	No Hp	Alamat User	Jabatan	Status	Action
1	U-001	Sari Dewi	+628123678888	Karangasem	Kasir	Aktif	[Edit] [Delete]
2	U-002	Made Andi	+6281236765980	Sibetan	Bagian Gudang	Aktif	[Edit] [Delete]

Gambar 14. Tampilan Menu Akun User

3.3.9. Tampilan Menu Dashboard (Bagian Gudang)

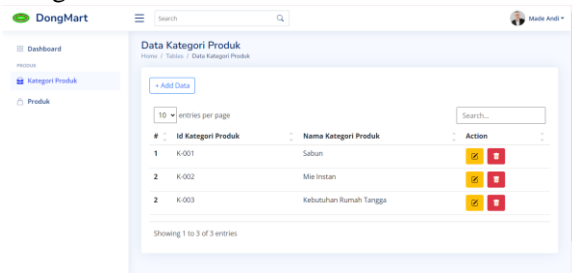
Tampilan ini merupakan tampilan yang memberikan informasi mengenai jumlah penjualan yang terjadi per-hari, minggu, maupun tahun, jumlah pendapatan yang didapatkan dari penjualan.

Category	Value	Change
Sales (Today)	145	10% increase
Revenue (This Month)	Rp 3.264.000	10% increase
Customers (This Year)	1244	10% increase
Reports (This Month)	100	10% increase

Gambar 15. Tampilan Menu Dashboard (Bagian Gudang)

3.3.10. Tampilan Menu Kategori Produk

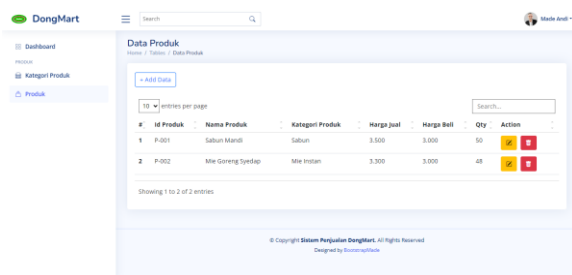
Tampilan ini adalah tampilan kategori produk pada barang yang terjual di UD DongMart.



Gambar 16. Tampilan Menu Kategori Produk (Bagian Gudang)

3.3.11. Tampilan Menu Produk

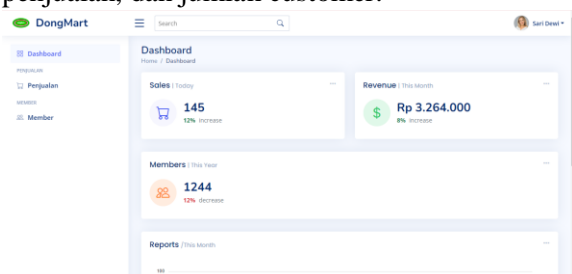
Tampilan ini merupakan tampilan yang dimana dapat melihat stok barang dan menambahkan barang baru yang akan dijual.



Gambar 17. Tampilan Menu Produk (Bagian Gudang)

3.3.12. Tampilan Dashboard (Bagian Kasir)

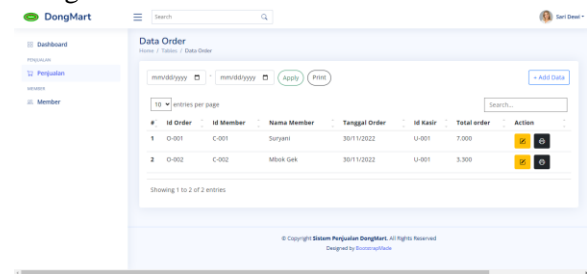
Tampilan ini merupakan tampilan yang memberikan informasi mengenai jumlah penjualan yang terjadi per-hari, minggu, maupun tahun, jumlah pendapatan yang didapatkan dari penjualan, dan jumlah customer.



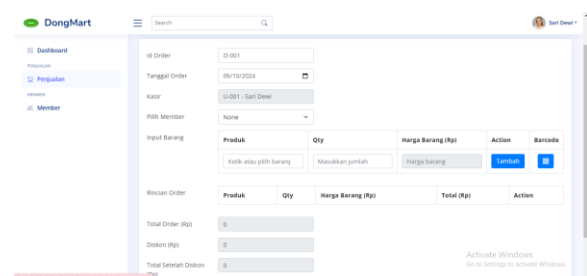
Gambar 18. Tampilan Dashboard (bagian Kasir)

3.3.13. Tampilan Menu Penjualan

Pada tampilan ini, bagian kasir akan melakukan transaksi penjualan. Bagian kasir akan menginputkan barang yang dibeli oleh customer. dan jika customer tersebut belum menjadi member untuk mendapatkan diskon maka bagian user akan dapat menambahkan customer tersebut untuk menjadi member UD DongMart.



Gambar 19 Tampilan Menu Penjualan



Gambar 20 Tampilan Menu Order

3.3.14. Tampilan Struk Belanja

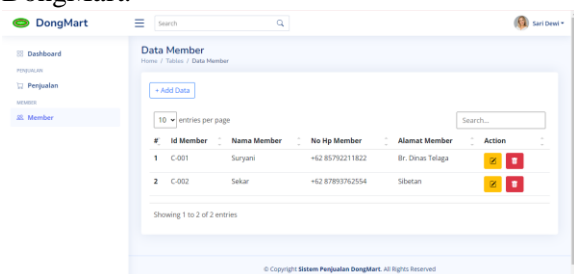
Berikut merupakan struk belanja yang akan diberikan ke customer.



Gambar 21. Tampilan Struk Belanja

3.3.15. Tampilan Data Member

Tampilan ini adalah tampilan data customer yang menjadi member di UD DongMart.



Gambar 22. Tampilan Data Member

3.4. Evaluasi dan Perbaikan

Pada penelitian ini dilakukan demo desain sistem dengan pemilik UD DongMart, bagian kasir, dan bagian gudang. Demo desain ini dilakukan dengan metode guerilla testing. Guerilla testing merupakan salah satu cara untuk menilai seberapa efektif sebuah desain dengan menguji dari desain visual, fungsionalitas, dan lainnya pada pengguna dan kemudian mendapatkan respon dari pengguna tersebut. Adapun *task-task* yang diberikan pada saat demo desain sistem, yaitu [20]:

Tabel 2. *Task-task* yang dikerjakan oleh user

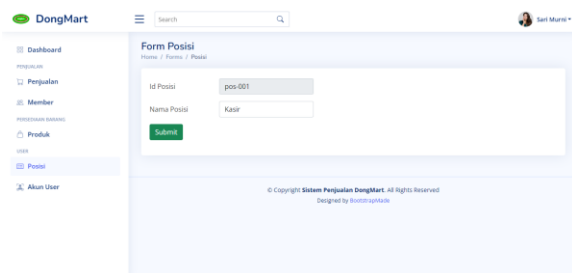
No	Task	Keterangan
1	Membuka website	User diminta melakukan login, dimulai dari mencari dan mengisi form login untuk masuk ke
2	Mencari fitur utama	User diminta mencari fitur user, fitur penjualan untuk melihat laporan penjualan, dan fitur persediaan untuk melihat laporan persediaan stock barang.
3	Melakukan Tindakan Spesifik	User diminta untuk mengklik menu dan mengisi form tambah dan melakukan submit. Task dianggap selesai apabila muncul daftar tabel.
4	Navigasi Menu	User diminta untuk menjelajahi menu dan fitur

		lain yang tersedia di sistem penjualan dan persediaan.
--	--	--

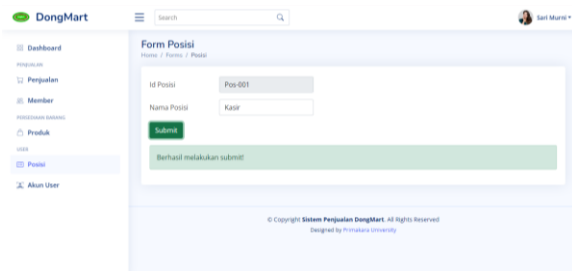
Setelah dilakukan demo sistem berdasarkan dengan *task-task* yang diberikan dan melakukan wawancara terhadap pemilik, bagian kasir, staff bagian gudang sistem yang dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan user dan mendapat tanggapan yang positif. Melalui *task-task* yang diberikan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Membuka website
Melalui uji coba sistem yang dilakukan oleh keempat responden, sebagian besar responden merespons positif terhadap tampilan awal sistem penjualan dan persediaan dan menganggap cukup menarik dan mudah untuk dipahami. Tampilan awal dan dashboard sistem penjualan dan persediaan sama-sama menawarkan desain yang rapi, modern, dan mudah digunakan.
2. Mencari fitur utama
Sebagian besar responden berhasil dalam menemukan fitur utama dengan cepat tanpa adanya kesulitan. Tampilan yang bersih dan tidak terlalu ramai membantu responden fokus dan dengan mudah untuk menemukan fitur utama.
3. Melakukan Tindakan Spesifik
Responden menyatakan bahwa proses melakukan tindakan spesifik yang dilakukan pemilik untuk menambahkan data posisi dan akun user, *staff* bagian gudang untuk menambahkan kategori barang dan barang, serta kasir untuk menambahkan data order barang dan member relatif mudah dan pada saat responden mencoba pertama kali sistem penjualan dan persediaan responden bisa langsung mengerti dalam proses yang dilakukan.
4. Navigasi Menu
Sebagian besar responden menganggap navigasi yang terdapat pada tampilan sistem mudah untuk digunakan dan dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa tampilan sistem penjualan dan persediaan memiliki potensi yang besar, tetapi ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan menggunakan masukan dan saran dari responden, *re-desain* dapat fokus dilakukan pada area yang diperbaiki untuk menghasilkan tampilan yang lebih memuaskan bagi pengguna. Adapun aspek yang di tambahkan yaitu dengan memberikan notifikasi jika telah berhasil menginputkan data. Berikut merupakan tampilan sebelum dan setelah adanya notifikasi saat menginputkan data.



Gambar 23 Tampilan sebelum dilakukan *re-desain*



Gambar 24 Tampilan setelah dilakukan *re-desain*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan dan implementasi sistem informasi penjualan dan persediaan berbasis web di UD DongMart berhasil mengatasi masalah efektivitas dan efisiensi dalam pencatatan transaksi penjualan serta meningkatkan keamanan data.

Dengan menggunakan pendekatan prototyping, sistem ini mampu memberikan solusi yang iteratif dan interaktif, memungkinkan pengguna untuk aktif terlibat dalam pengembangan sistem. Evaluasi dan perbaikan berdasarkan feedback pengguna juga membantu memastikan bahwa sistem yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik, sehingga meningkatkan tingkat kepuasan dan kinerja operasional UD DongMart secara keseluruhan.

5. REFERENSI

- [1] V. M. M. Siregar and Mhd. A. Hanafiah, "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Edukasi Penerapan Konsep Green Economy Dalam Pengembangan Desa Wisata Sebagai Upaya Mewujudkan Pembangunan Berwawasan Lingkungan," *Jurnal TEKINKOM*, vol. 6, no. 2, pp. 339–348, 2023, doi: 10.37600/tekinkom.v6i2.950.
- [2] V. M. M. Siregar, K. Sinaga, E. Sirait, A. S. Manalu, and M. Yunus, "Classification of Customer Satisfaction Through Machine Learning : An Artificial Neural Network Approach," *IOTA*, vol. 3, no. 3, pp. 273–282, 2023, doi: 10.31763/iota.v3i3.643.
- [3] E. Damanik and I. M. Siregar, "PENGEMBANGAN SISTEM CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT BERBASIS WEB PADA PT. TERUS MEGA TARA JAKARTA," *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)*, vol. 4, no. 1, pp. 60–69, 2021, doi: 10.37600/tekinkom.v4i1.278.
- [4] V. M. M. Siregar and N. F. Siagian, "Sistem Informasi Front Office Untuk Peningkatan Pelayanan Pelanggan Dalam Reservasi Kamar Hotel," *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)*, vol. 4, no. 1, pp. 77–82, 2021, doi: 10.37600/tekinkom.v4i1.279.

- [5] V. M. M. Siregar, E. Damanik, M. R. Tampubolon, E. I. Malau, E. P. S. Parapat, and D. S. Hutagalung, "Sistem Informasi Administrasi Pinjaman (Kredit) Pada Credo Union Modifikasi (CUM) Berbasis Web," *Jurnal Tekinkom*, vol. 3, no. 2, pp. 62–69, 2020, doi: 10.37600/tekinkom.v3i2.193.
- [6] H. Sugara, E. Sirait, M. A. Hanafiah, and N. F. Siagian, "Sistem Informasi Pembayaran SPP Pada SMK Swasta Teladan Tanah Jawa Menggunakan Vb.Net," *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)*, vol. 3, no. 1, p. 14, 2020, doi: 10.37600/tekinkom.v3i1.125.
- [7] Mardison, "SATIN-Sains dan Teknologi Informasi Sistem Informasi Akuntansi Penjualan dan Persediaan Barang dengan Menerapkan Metode Economic Order Quantity (Eoq)," 2017. [Online]. Available: <http://jurnal.stmik-amik-riau.ac.id>
- [8] E. Sherly Noveli Simon *et al.*, "Analisis Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Dalam Menunjang Efektivitas Pengendalian Internal Pada CV Agung Mandiri Motor," *JURA : JURNAL RISET AKUNTANSI*, vol. 1, no. 4, pp. 238–252, 2023, doi: 10.54066/jura-itb.v1i4.895.
- [9] Mulyadi, *Sistem Informasi Akuntansi (keempat)*, Salemba Empat. 2016.
- [10] R. A. Muflikhah, "Perancangan sistem informasi akuntansi penjualan (studi kasus pada UMKM nyemal nyemil snack kab. lamongan," *Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 2022.
- [11] S. M. Indrajani, "Pengantar dan Sistem Basis Data," *Jakarta: PT Elex Media Komputindo*, 2011.
- [12] I. Maryati, "Evaluasi Tingkat Kebergunaan Prototipe Repository Perpustakaan dengan Guerilla Usability Testing," *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, vol. 5, no. 2, pp. 70–75, 2023.
- [13] W. Erawati, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode Waterfall," *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2019.
- [14] A. Ichwani, N. Anwar, K. Karsono, and M. Alrifqi, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Prototype," *Prosiding Sisfotek*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2021.
- [15] N. M. S. Iswari and I. G. J. E. Putra, "Analysis of User-generated Content in Visitor Reviews of Tourist Attractions Using Semantic Similarity," *Ultimatics: Jurnal Teknik Informatika*, vol. 15, no. 1, pp. 59–64, 2023.
- [16] N. P. N. Kusuma and I. K. Budiarta, "The capital asset pricing model forecast using artificial intelligence," *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, vol. 5, no. 1, pp. 808–819, 2022.
- [17] J. L. A. Baylosis, B. J. A. Abiles, M. L. P. Catungal, and P. C. Encarnacion, "Web-based Inventory Management System," *International Journal*, vol. 12, no. 5, 2023.
- [18] C. Aguedo, J. Espinoza, and A. Pacheco, "Improving Inventory Control Through a Web-Based System in a Retail Company," *F1000Res*, vol. 13, p. 252, 2024.
- [19] V. A. Kurniyanti and D. Murdiani, "Perbandingan Model Waterfall Dengan Prototype Pada Pengembangan System Informasi Berbasis Website," *Jurnal Syntax Fusion*, vol. 2, no. 08, pp. 669–675, 2022.

- [20] J. Ilmiah Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas
Sriwijaya Jl Raya Palembang-Prabumulih
Km, I. Ogan Ilir, and D. Rianto Rahadi,
“Pengukuran Usability Sistem
Menggunakan Use Questionnaire Pada
Aplikasi Android,” *Jurnal Sistem
Informasi (JSI)*, vol. 6, no. 1, pp. 661–671,
2014, [Online]. Available:
[http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/in
dex](http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index)