

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE DI RAJUT.I HANDMADE

Tantri Wahyuni¹, Upuh Puadah²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Majalengka

Email: ¹tantriwah@gmail.com, ²upuhpuadah@gmail.com

ABSTRAK

Rajut.i Handmade merupakan usaha yang bergerak dibidang rajutan yang dikerjakan secara manual. Pada penelitian ini penulis mencoba untuk memanfaatkan teknologi informasi berbasis web untuk memasarkan produk. Dengan cara menyediakan katalog (online) yang dapat diakses dengan cepat dan mudah dapat meningkatkan produktivitas dan pendapatan bagi Rajut.i Handmade. Dengan adanya web e-commerce ini, konsumen dapat dengan mudah memperoleh pelayanan dan informasi, serta memudahkan owner dalam mengelola data produk dan pemesanan.

Kata Kunci : Web, Online, E-commerce

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dinamika perubahan zaman terjadi pada setiap waktunya, begitu juga teknologi informasi. Seiring berjalannya waktu, perubahan di bidang teknologi informasi berjalan dengan cepat untuk membantu memberikan solusi bagi aktivitas manusia. Salah satu aktivitas manusia yang sering terjadi ialah aktivitas bisnis, karena aktivitas ini berkaitan erat dengan jual beli sebuah barang atau jasa. Solusi berbasis teknologi informasi untuk mengelola aktivitas bisnis yang berkaitan dengan sumber daya perusahaan seperti penjualan, pengiriman, produksi dan manajemen persediaan. (Setiadi, Darmawan, & Witjaksono, 2015)

Globalisasi dunia menuntut suatu perusahaan untuk dapat mengelola suatu data dan informasi menjadi lebih baik agar kebutuhan pihak terkait dapat terpenuhi dengan cepat. Perkembangan sistem informasi membawa pengaruh yang besar di suatu perusahaan. Sistem informasi sudah banyak diimplementasikan untuk mengefisienkan waktu dan biaya. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan profit perusahaan dan menjadikan perusahaan sukses bertahan di persaingan. Saat ini, banyak perusahaan tidak terkecuali perusahaan kecil sangat membutuhkan sistem untuk dapat mengintegrasikan tiap bagian agar usaha dapat berjalan dengan cepat, lancar, dan baik. (Dewi, Darmawan, & Witjaksono, 2015)

Rajut.i Handmade merupakan usaha yang bergerak dibidang rajutan, Rajut.i Handmade di dirikan pada tahun 2014. Tas rajut dan dompet rajut menjadi produk yang paling banyak digemari. Awalnya produsen setiap bulan hanya mendapat beberapa pesanan, sekitar pada tahun 2016 mulai banyak yang memesan terutama tas rajut untuk anak muda, setiap bulannya mereka mendapatkan pesanan kurang lebih 30 tas, terkadang mereka juga membuat souvenir untuk pernikahan seperti bros dan gantungan kunci.

Tas rajut merupakan salah satu jenis tas hasil kerajinan tangan yang unik, begitu juga dengan warnanya yang cukup beragam. Corak tas rajut bisa berbeda-beda karena dibuat dengan tangan bukan

dengan mesin, bahkan dua tas yang dibuat dengan model yang sama saja bisa berbeda. Kalau tas rajut yang di buat dengan mesin, seribu tas rajut bisa dibuat sama persis, sedangkan tas rajut yang dibuat dengan tangan tidak bisa.

Rajut.i Handmade baru memasarkan produknya melalui *facebook*, *instagram* dan *e-commerce* yang sudah tersedia. E-commerce telah banyak digunakan oleh masyarakat pada saat ini. Pada tahun 2008, pemerintah Indonesia telah menerbitkan Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan e-commerce diatur dalam berbagai peraturan perundang-undangan seperti Undang-undang nomor 12 tahun 2002 tentang Hak Cipta, Undang-undang nomor 14 tahun 2001 tentang Paten, Undang-undang nomor 15 tahun 2001 tentang Merek, Undang-undang Telekomunikasi nomor 36 tahun 1999, Undang-undang nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, dan lain-lain.

Rajut.i Handmade belum mempunyai web sendiri untuk memasarkan produk yang dibuatnya. Selain itu juga pemesanan masih dilakukan dengan pencatatan secara manual sehingga merepotkan jika ada pelanggan yang membatalkan pesannya.

Pemanfaatan teknologi informasi berbasis web untuk memasarkan produk telah banyak digunakan secara luas terutama di negara-negara yang sudah maju. Dengan penyediaan katalog (*online*) yang dapat diakses dengan cepat dan mudah dapat meningkatkan produktivitas dan pendapatan. (Marlinda & Rianto, 2012)

Dengan adanya sistem aplikasi ini merupakan solusi yang dapat mempermudah konsumen dalam memperoleh pelayanan dan informasi, serta memudahkan owner dalam mengelola data produk dan pemesanan. Konsumen dapat melihat harga dan deskripsi produk, kemudian mereka dapat memilih dan mengumpulkan produk apa saja yang akan dibeli.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk membuat sistem aplikasi berbasis *web* untuk toko rajutan ibu Iis Siti Sarwendah dengan

judul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Rajutan Online Di Rajut.I Handmade”

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan di bahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penyajian informasi agar dapat mempermudah melakukan transaksi penjualan?
2. Bagaimana cara merancang sistem aplikasi penjualan rajutan agar mudah digunakan oleh user?

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui bagaimana cara penyajian aplikasi yang berhubungan dengan penjualan
2. Membangun sistem aplikasi penjualan rajutan untuk Rajut.i Handmade.

1.2. Tinjauan Pustaka

Kata “rancang” merupakan kata sifat dari “perancangan” yakni merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisis dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan (Pressman, 2005)

Kata “bangun” merupakan kata sifat dari “pembangunan” adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian (Pressman, 2005)

Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada. (Zulfiandri, Hidayatuloh, & Anas, 2014)

Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah: program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.

Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi *software* yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

- a. Aplikasi *software* spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- b. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu. (Fendi, 2012)

Penjualan adalah suatu sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang, jasa, ide kepada pasar sasaran agar dapat mencapai tujuan organisasi (Bayu Swastha, 1989). Menurut marwan (1991), penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba. (Rejeki, Utomo, & Susanti, 2011)

Online Shopping via internet, adalah suatu proses pembelian barang atau jasa dari mereka yang menjual melalui internet. Sejak kehadiran internet, para pedagang telah berusaha membuat toko *online* dan menjual produk kepada mereka yang sering menjelajahi dunia maya (internet). Para pelanggan dapat mengunjungi toko online dengan mudah dan nyaman, mereka dapat melakukan transaksi di rumah, sambil duduk di kursi mereka yang nyaman didepan komputer (Ahmadi dan Hermawan, 2013:7). *Online Shopping* semakin banyak digemari karena memberikan banyak kemudahan dan keuntungan dalam transaksi jual beli.

Berikut beberapa manfaat berbelanja lewat internet: (1) Tidak terbatas waktu dan tempat. (2) Nyaman. (3) Pencarian mudah. (4) Membantu mencari harga terbaik. (5) Bisa dikirim langsung. (6) Lebih ramah lingkungan. (7) Privasi lebih terjaga. (Pitaloka, 2015)

E-Commerce (Electronic Commerce) merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat pembelian dan penjualan barang dan jasa melalui jaringan elektronik seperti internet. *E-Commerce* merupakan suatu cara berbelanja secara *online* yang memang seiring dengan kehadiran internet dalam kehidupan kita. Banyak orang mendapatkan manfaat kemudahan berbisnis melalui media internet.

Menurut David Baum definisi *E-Commerce* yang sudah di standartkan dan di sepakati bersama adalah “*E-Commerce is a dynamic set of technologies, applications, and business process that link enterprise, consumers, and communities through electronic transaction and the electronic exchange of goods, services, and information*”. *E-commerce* merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *E-Commerce* merupakan proses jual beli jasa atau produk antara konsumen dan produsen melalui internet dan sejenis mekanisme bisnis elektronik dengan fokus pada transaksi bisnis

berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antar instansi atau individu dengan instansi. (Rejeki, Utomo, & Susanti, 2011)

MySQL adalah perangkat lunak Relational Database Management System (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakannya, tapi tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat Closed Source atau komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (Structure Query Language). Keandalan suatu sistem database (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja Optimizernya dalam melakukan proses perintahperintah SQL, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai database server, MySQLdapat dikatakan lebih unggul dibanding database server lainnya dalam query data.Hal ini terbukti untuk query yang dilakukan oleh single user, kecepatan queryMySQL bisa sepuluh kali lipat lebih cepat dari PostgreSQL dan Lima kali lebih cepat dibanding Interbase. (Wahyuni & Susanto, 2018)

E-Commerce merupakan proses jual beli jasa atau produk antara konsumen dan produsen melalui internet dan sejenis mekanisme bisnis elektronik yang fokus pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antar instansi atau individu dengan instansi. (Rejeki, Utomo, & Susanti, 2011)

Web merupakan dunia maya di internet yang terdapat ribuan info tentang segala hal dan dikemas dalam bentuk dokumen *hypertext* (Nugroho, 2005)

Prosedur Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan aplikasi penjualan rajutan online ini menggunakan metode RUP (*Rational Unified Proccess*) dimana setiap tahapan pada metode ini memiliki beberapa fase yaitu sebagai berikut :

1. Inception

Pada tahap ini lebih difokuskan pada proses pengumpulan data yang akan dilakukan pada penelitian ini, dimana data tersebut berupa hasil dari pengumpulan data melalui metode lapangan dan metode perpustakaan, serta memodelkan proses sistem dan mendefinisikan kebutuhan sistem yang akan digunakan untuk membuat sebuah aplikasi penjualan rajutan *online* berbasis web.

2. Elaboration

Tahap ini fokus pada perencanaan arsitektur sistem. Pada tahap ini juga menganalisa apakah sistem yangdiinginkan dapat dibuat atau tidak. Tahap ini lebih pada analisis dan desain sistem.

3. Construction

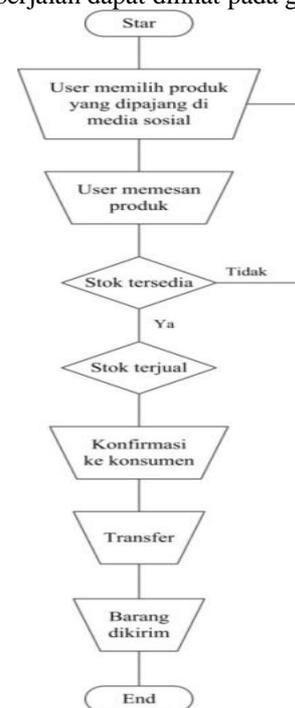
Tahap ini lebih difokuskan pada pengimplemetasian desain sistem yang telah dibuat sebelumnya. Tahap ini menghubungkan semua kebutuhan yang telah dianalisis sehingga menjadi sebuah sistem penjualan sesuai yang diinginkan.

4. Transition

Tahap ini lebih pada instalasi sistem. Tahap ini menghasilkan aplikasi penjualan rajutan online untuk mempermudah melakukan transaksi antara penjual dan pembeli supaya lebih efisien. Dalam tahap ini juga termasuk penyerahan perangkat lunak kepada *user*, pemeliharaan dan pengujian sistem apakah sudah sesuai dengan kebutuhan *user*, jika *user* masih kebingungan dalam menggunakan aplikasi maka sistem masih dapat dikembangkan lagi supaya lebih mudah untuk digunakan

Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan di Rajut.i Handmade pada saat ini yaitu konsumen melihat dan memilih contoh produk barang yang telah diupload ke media sosial, kemudian konsumen memesan produk yang diinginkan, produsen mengecek terlebih dahulu apakah stok masih tersedia atau sudah habis, jika stok masih tersedia maka produsen mengkonfirmasi kepada konsumen bahwa produk masih tersedia, setelah itu konsumen mentransfer sejumlah uang yang harus dibayar, lalu barang dikirim oleh produsen ke alamat konsumen. Sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1. Flowchart Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan analisis sistem yang sedang berjalan, maka sistem yang diusulkan yaitu dengan membuat sistem penjualan berbasis web yang dapat mempermudah produsen dan konsumen. Langkah pertama yang dilakukan yaitu konsumen harus membuka web penjualan tersebut, setelah terbuka akan langsung masuk ke halaman utama, kemudian konsumen dapat memilih produk yang ditawarkan, disitu sudah tercantum harga, stok dan deskripsi barang, jika ada produk yang diinginkan konsumen dapat memasukkannya ke keranjang dan memesannya, setelah itu input form pembelian untuk memastikan alamat yang akan dikirim dan total yang harus dibayar, jika ya maka konsumen mentransfer uang sejumlah yang harus dibayar, jika tidak maka akan kembali ke halaman utama. Untuk sistem yang diusulkan dapat dilihat digambar 2



Gambar 2. Flowchart Sistem Yang Diusulkan

1.3. Metodologi Penelitian

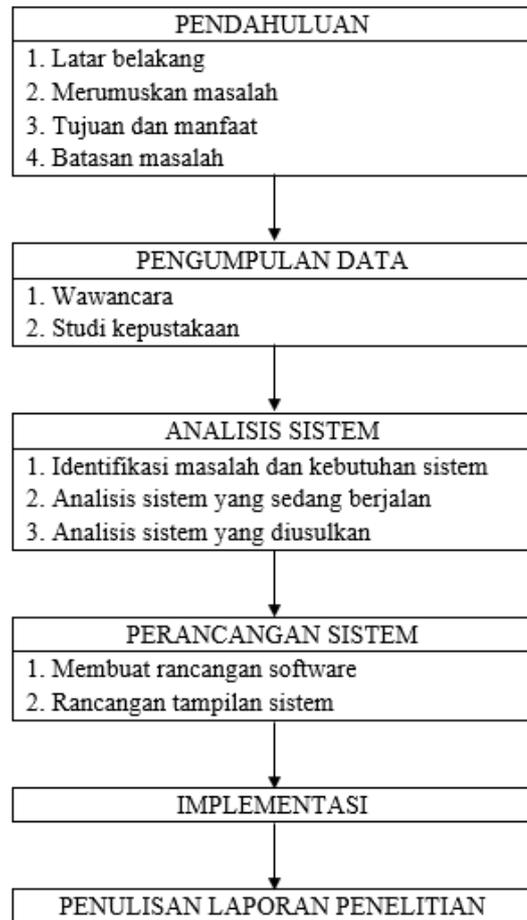
Untuk memperoleh data yang lengkap dengan masalah yang dibahas, maka penulis menggunakan teknik penelitian sebagai berikut:

- a. Observasi. “Observasi adalah penelitian langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan” (Jogiyanto, 2001)
- b. Studi Kepustakaan “Penelitian kepustakaan merupakan penelitian yang mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan macam-macam material yang dijadikan pondasi dasar dan alat utama bagi penelitian . pengumpulan data melalui penelitian teoritis yaitu dengan menggunakan bantuan buku- buku, catatan-

catatan dan dokumen- dokumen ebagai sumbernya” (Kartono, 1990)

Tahapan Penelitian

Untuk memudahkan pemahaman tahapan-tahapan yang penulis lakukan dalam penelitian tugas akhir ini, maka dibuatlah tahapan penelitian. Tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 3. Tahapan Penelitian

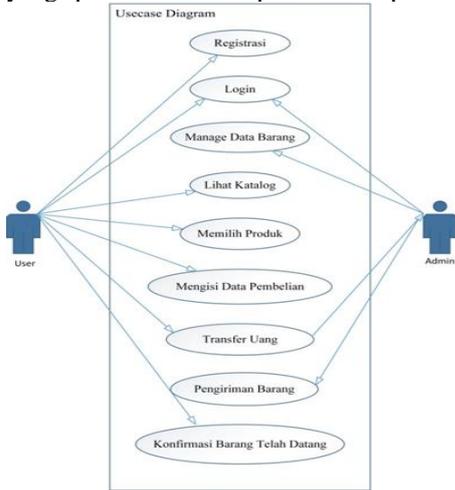
2. PEMBAHASAN

2.1 Perancangan Sistem

a) Usecase Diagram

User harus melakukan registrasi dan mengisi data diri secara lengkap, setelah selesai, user login dan melihat katalog, user dapat memilih produk yang dia inginkan lalu memesan nya. Untuk admin, setelah login dapat mengatur data barang yang akan di tawarkan kepada konsumen, jika ada konsumen yang memesan barang, admin harus mengirimkan barang yang dipesan. Usecase diagram untuk sistem

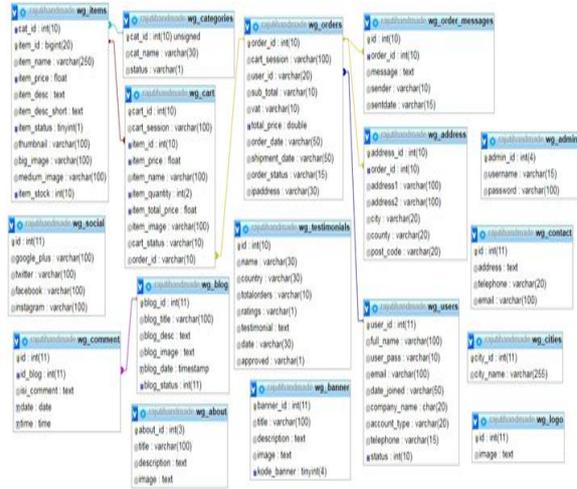
yang penulis buat dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4. Use case Diagram

b) Class Diagram

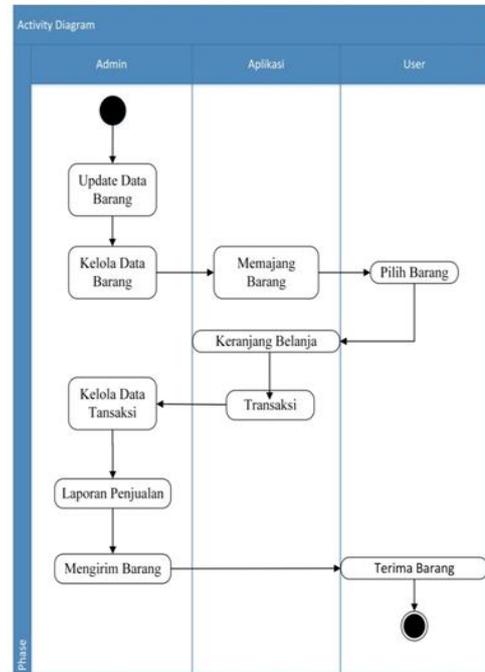
Adapun class diagram untuk sistem yang penulis buat dapat dilihat pada gambar 5



Gambar 5. Class Diagram

c) Activity Diagram

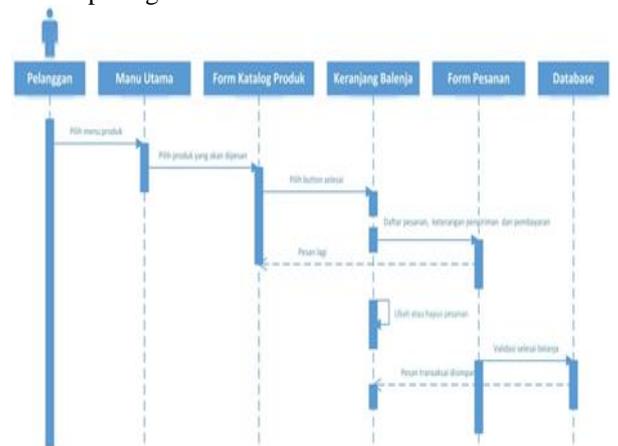
Pada activity diagram ini, admin harus melakukan update data barang terlebih dahulu, setelah itu mengelola data barang, kemudian barang dipajang diaplikasi, setelah itu user memilih barang yang telah di pajang, kemudian memasukkan barang yang dipilih ke keranjang, user melakukan transaksi, kemudian admin mengelola data transaksi, membuat laporan penjualan, lalu mengirim barang ke konsumen, setelah itu konsumen menerima barang yang dipesan. Activity diagram yang penulis buat untuk penjualan rajut.i handmade dapat dilihat pada gambar 6



Gambar 6. Activity Diagram

d) Sequence Diagram

Di sequence diagram berikut, pelanggan harus membuka menu utama untuk memilih produk, kemudian membuka form katalog untuk melihat dan memilih produk yang akan dipesan, setelah pesanan dipilih dan dikumpulkan di keranjang, klik button selesai, kemudian masuk ke form pesanan untuk memastikan daftar pesanan, keterangan penerima dan pembayaran, jika ingin menambah pesanan maka kembali lagi ke form katalog produk, jika ingin mengubah atau menghapus pesanan user dapat mengubahnya di keranjang belanja. Setelah selesai, di validasi lalu di simpan. Sequence diagram yang penulis buat untuk penjualan rajut.i handmade dapat dilihat pada gambar 7



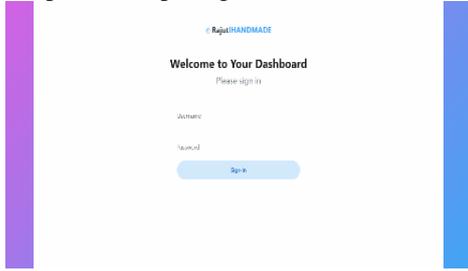
Gambar 7. Sequence Diagram

2.2 Implementasi Sistem

a. Implementasi tampilan backend

Tampilan *Form Login Admin*

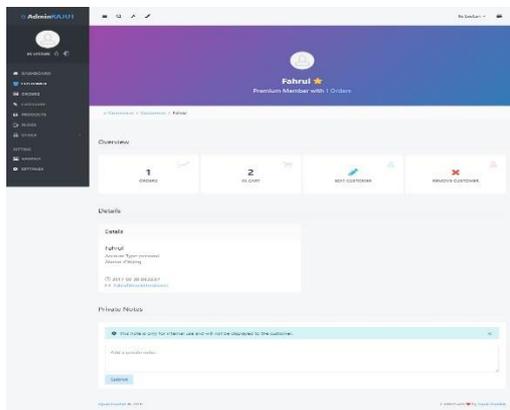
Form login ini digunakan oleh *admin* untuk masuk ke halaman *admin*. Dengan cara *admin* harus memasukkan *username* dan *password* terlebih dahulu lalu mengklik *button sign in*. Tampilan *form login* dapat dilihat pada gambar 8



Gambar 8. Tampilan *Form Login Admin*

Tampilan Halaman *Customer*

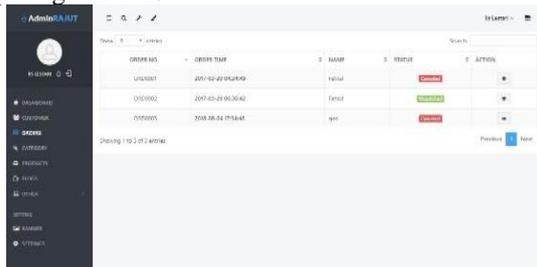
Halaman ini menampilkan data *customer* yang sudah membuat *account*. Disana juga terdapat beberapa menu yang lainnya. Tampilan Halaman *Customer* dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Halaman *Detail Customer*

Tampilan Halaman *List Order*

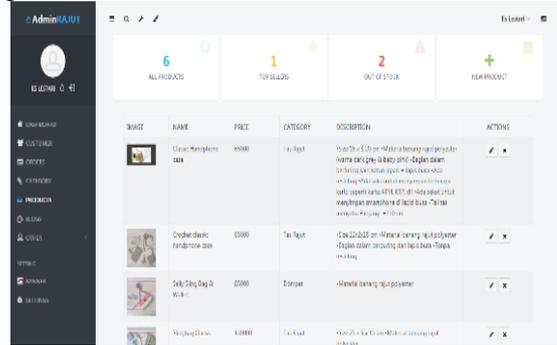
Halaman *order* menampilkan siapa saja yang memesan barang, *no order*, waktu *order* dan status *order*. Tampilan halaman *order* dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Halaman *List Order*

Tampilan Halaman *List Product*

Halaman *list product* menampilkan produk apa saja yang telah ditambahkan oleh *admin*, disini *admin* juga bisa menambahkan produk baru. Gambar tampilan halaman *list product* dapat dilihat pada gambar 11.

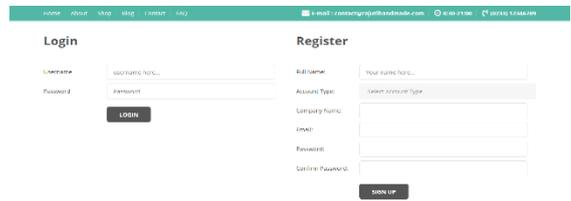


Gambar 11. Tampilan Halaman *List Product*

b. Implementasi tampilan frontend

Tampilan Halaman *Login dan Register*

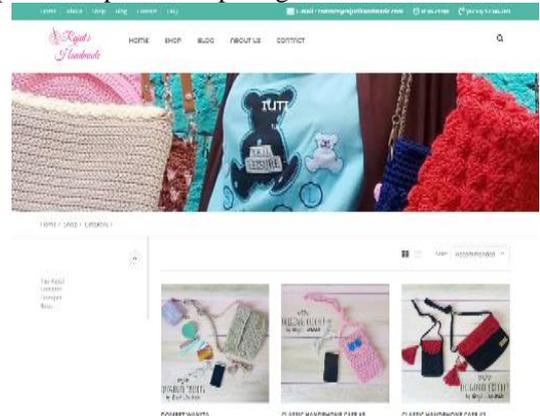
Disini terdapat menu *register* untuk *customer* yang ingin membuat *account* dan *login* untuk *customer* yang sudah membuat *account*. Tampilan halaman *login* dan daftar dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Halaman *Login dan Register*

Tampilan Halaman *Semua Poduk*

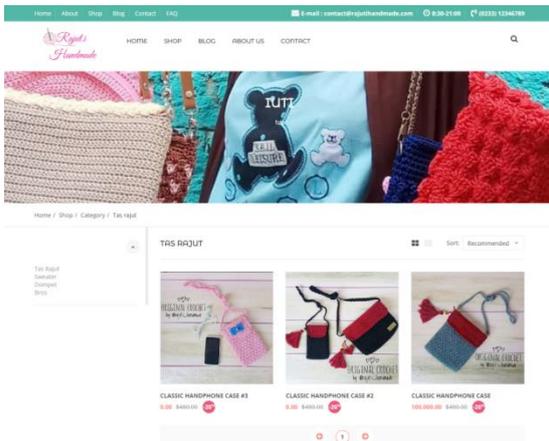
Halaman ini menampilkan semua produk yang dijual, *customer* bisa memilih produk apa saja yang akan mereka beli. Tampilan halaman semua produk dapat dilihat pada gambar 13



Gambar 13. Halaman *Semua Produk*

Tampilan Halaman Kategori Produk

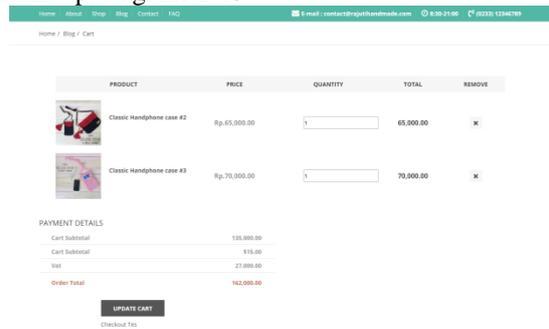
Halaman ini menampilkan produk yang dijual berdasarkan kategorinya, supaya customer bisa memilih produk sesuai dengan apa yang mereka cari. Tampilan halaman kategori produk dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Halaman Kategori Produk

Tampilan Halaman Keranjang

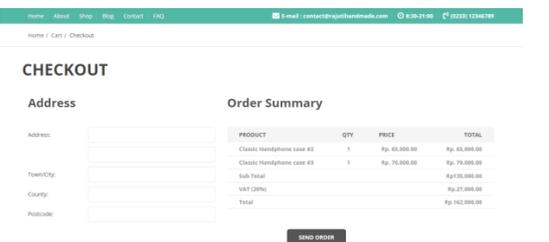
Disini customer bisa melihat produk apa saja yang mereka pilih. Jika ada produk yang tidak jadi dibeli, mereka bisa meremove nya. Jika sudah selesai maka mereka bisa melanjutkan ke proses selanjutnya. Tampilan halaman keranjang dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Halaman Keranjang

Tampilan Halaman Checkout

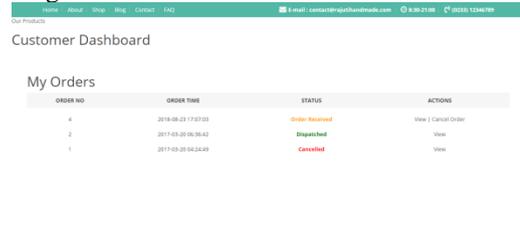
Jika customer sudah selesai berbelanja maka mereka harus mengisi form alamat tujuan untuk pengiriman produk yang telah mereka pesan. Tampilan halaman checkout dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. Tampilan Halaman Checkout

Tampilan Halaman Customer Dashboard

Disini customer bisa memeriksa apakah produk yang mereka pesan sudah dikirim atau belum. Tampilan customer dashboard dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Halaman Customer Dashboard

3. KESIMPULAN

Dengan dibuatnya sistem penjualan rajutan online ini , maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Toko Rajut.i Handmade mempunyai aplikasi penjualan rajutan online sendiri supaya lebih profesional dalam menjalankan bisnis penjualan rajutannya.
2. Dengan adanya aplikasi ini, selain dapat mencatat transaksi penjualan dan pemesanan, admin dapat juga mengetahui persediaan barang yang dimilikinya secara *real time*, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keunggulan kompetitif perusahaan.

PUSTAKA

Andrian, R., Sakethi , D., & Chairuddin, M. 2014. Pengembangan Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian Dosen Jurusan Ilmu Komputer Menggunakan Metode Rational Unified Process. *Jurnal Komputasi*, 2(2).

Devina, R. A. (t.thn.). Analisis Dan Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Data Pembayaran Kredit Rumah Berjangka Pada PT Pulau Jaya Abadi Palembang Menggunakan Pemrograman Delphi 2007 Dan SQL Server .2008.

Dewi, I. A., Darmawan, I., & Witjaksono, R. W. (2015). Penerapan Sistem Manufacturing Pada UMKM Konveksi Rajutan Berbasis OpenERP Dengan Metode Sure Step. *e- Proceeding of Engineering*, 2(2), 5462.

Februariyanti, H., & Zuliarso , E. (2012). Rancang Bangun Sistem Perpustakaan untuk Jurnal Elektronik. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 17(2), 124-132.

Fendi, N. (2012). Pembangunan Aplikasi Penjualan Dan Stok Barang Pada Toko Nuansa

- Elektronik Pacitan. *Sentra Penelitian Engineering dan Edukas*, 4(3).
- Jaya, R. A. (2016). *Sistem Informasi Perpustakaan Fakultas Teknik Universitas Halu Oleo Berbasis SMS Gateway*. Kendari: Universitas Halu Oleo.
- Mahdia, F., & Noviyanto, F. (2013). Pemanfaatan Google Maps API Untuk Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Bantuan Logistik Pasca Bencana Alam Berbasis Mobile Web. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1(1).
- Malabay. (2016). Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12(1).
- Marlinda, L., & Rianto, H. (2012). Sistem Informasi E-Commerce Baju Rajut Menggunakan Metode B2C. *Pilar Nusa Mandiri*, VIII(2), 135.
- Pitaloka, A. F. (2015). Pengaruh Kualitas Pelayanan, Harga dan Promosi Terhadap Penjualan Online Shop Busana Muslim. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*, 4(1).
- Rejeki, R. S., Utomo, A. P., & Susanti, S. S. (2011). Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada “Distro Smith” Berbasis E-Commerce. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 16(1), 150-159.
- Setiadi, P., Darmawan, I., & Witjaksono, R. W. (2015). Penerapan Sistem Sales Management Dan Warehouse Management Pada UMKM Konveksi Rajutan Berbasis OpenERP Dengan Metode Sure Step. *e-Proceeding of Engineering*, 2(2), 5028.
- Sintawati, E., Prahastuti, E., & Kusumawardani, H. (2018). Pelatihan Keterampilan Merajut Pada Kelompok PKK Kelurahan Mojolangu Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Jurnal KARINOV*, 1(1).
- Swastikayana, I. E. (2011). *Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Gianyar*. Yogyakarta: Universitas Pembangunan Nasional.
- Wahyuni, T., & Susanto, M. T. (2018). Perancangan Website Periklanan Dengan Fasilitas Reviewer Iklan Menggunakan PHP dan MYSQL. *Infotech Journal*, 4(2).
- Zulfiandri, Hidayatuloh, S., & Anas, M. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Poliklinik Gigi. *Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen*, 8.