
Implementasi Metode Waterfall pada Sistem Penjualan Berbasis Website

Joko Dwi Mulyanto¹ Supriatiningsih²

¹Universitas Nusa Mandiri
Jl. Jatiwaringin No. 2, Cipinang Melayu, Makasar Jakarta Timur, Indonesia
e-mail: joko.jdm@nusamandiri.ac.id

²Universitas Bina Sarana Informatika
Jl. Hr. Bunyamin no: 106 Purwokerto Utara, Indonesia
e-mail: supriatiningsih.stq@bsi.ac.id

Abstrak - Semua masyarakat saat ini merasakan dampak dari kecanggihan teknologi informasi yang semakin maju. Kemajuan teknologi memberikan kemudahan untuk masyarakat dalam mencari informasi berbagai bidang melalui internet. Dalam bidang bisnis, internet merupakan wadah yang tepat agar usaha yang dijalankan memiliki progress yang baik. Salah satu layanan yang disediakan untuk pelaku bisnis yaitu, adanya website e-commerce. Melalui e-commerce, kita dapat melakukan transaksi pemesanan, pembelian, penjualan dan pemasaran secara online. Ocean indah mebel merupakan badan usaha yang bergerak di bidang furniture yang menyediakan berbagai macam perabotan rumah tangga. Selama ini sistem informasi yang digunakan masih manual, seperti pengolahan data-data produk yang masih ditulis dalam pembukuan komputer dan, dan proses transaksi yang bisa dilakukan di tempat. Yang isinya terdapat, data produk, kategori produk, fasilitas pengiriman, pembayaran, data member, mengisi form testimoni, pemesanan secara online dan konfirmasi pembayaran. Untuk itu diharapkan, sistem ini dapat tercapai penjualan yang efektif dan efisien, memperluas ruang lingkup pemasaran, serta meningkatkan jumlah pendapatan.

Kata Kunci : Data dan kategori produk, Waterfall, Sistem Informasi Penjualan

Abstracts - All people today feel the impact of the sophistication of increasingly advanced information technology. Technological advances make it easy for people to find various information via the internet. In the business field, the internet is the right place so that the business that is run has good progress. One of the services provided for business people is the existence of an e-commerce website. Through e-commerce, we can make online ordering, buying, selling, and marketing transactions. Ocean Indah Furniture is a business entity engaged in the furniture sector that provides various kinds of household furniture. So far, the information system used is still manual, such as processing product data which is still written in computer books and, and transaction processing that can be done on the spot. The contents include product data, product categories, shipping facilities, payments, member data, filling out testimonial forms, ordering online and confirming payments. For this reason, it is hoped that this system can achieve effective and efficient sales, expand the scope of marketing, and increase the amount of revenue.

*Keywords:*Data and product categories, Waterfall, E-commerce Information System

PENDAHULUAN

Saat ini kehidupan manusia tidak lepas dari internet. Ssalah satunya dengan memanfaatkan teknologi informasi internet. Tidak cukup bagi perusahaan hanya dengan mengandalkan iklan dan selebaran untuk memajukan bisnis yang dijalankannya. Internet merupakan media massa *modern* yang saat ini berkembang pesat, karena kita dapat mengaksesnya tanpa batas, dimanapun, dan kapanpun. Segala informasi bisa kita dapatkan melalui internet yang menyediakan berbagai jenis *website*. *Website* atau yang biasa disebut situs adalah kumpulan halaman yang menampilkan



informasi berupa teks, gambar, suara, atau video yang saling terkait dimana setiap halaman dihubungkan dengan jaringan halaman (*hyperlink*). Salah satu contoh situs *web* adalah *website e-commerce*.

E-commerce saat ini semakin dilirik dan diminati oleh pelaku usaha. Banyak perusahaan atau toko yang menjual barang dagangannya secara *online*. Jual beli *online* ini memberikan manfaat bagi perusahaan dan juga bagi konsumen. Bagi perusahaan, dengan cara ini perusahaan akan mendapatkan keuntungan yang lebih dari segi pendapatan, promosi dan jangkauan yang luas, dan mampu bersaing dengan perusahaan lainnya. Bagi konsumen, dengan adanya situs ini proses pembelian terasa lebih mudah, efektif, dan efisien. Salah satu peluang bisnis yang sangat menjanjikan adalah penjualan *furniture*. Setiap hunian rumah, pastinya memiliki berbagai macam perabotan rumah tangga untuk melengkapi isi rumah. *Ocean Indah Purwokerto* merupakan toko mebel yang menjual berbagai macam perabotan rumah tangga seperti kursi, meja, dan lemari. Dengan kualitas produk yang baik dan desain yang menarik, sayang bila toko ini tidak memiliki wadah untuk melebarkan bisnisnya sampai ke luar kota maupun mancanegara. Oleh karena itu, *Ocean Indah Purwokerto* membutuhkan *web* sebagai tempat untuk mempromosikan produk, sarana pemesanan secara *online*, dan pencatatan laporan yang lebih akurat, karena selama ini sistem yang digunakan masih manual. Sehingga butuh dibuatkan aplikasi atau *e-commerce* sistem informasi nya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan sistem informasi penjualan mebel di CV. *Ocean Indah Purwokerto* ini adalah analisis kualitatif. Analisis kualitatif itu sendiri adalah penelitian yang dilakukan pada objek alamiah yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak begitu mempengaruhi dinamika pada objek tersebut. Analisis kualitatif merupakan analisis *non statistic* yang membantu dalam penelitian.

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* menurut Rosa A. S. dan M. Shalahuddin (A.S., Rosa, 2014) yang terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu:

A. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini menjadi 2, untuk *user* dan *admin*. Kebutuhan *user* meliputi pemesanan produk dan mendapatkan informasi produk. Sedangkan untuk *admin* dapat mengedit, menghapus dan menambah data yang ada dalam program.

1. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk basis data, struktur navigasi, rancangan antar muka, LRS (*Logical Relational Structure*) dan ERD (*Entity Relational Diagram*). Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat di implementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu di dokumentasikan.

2. Pembuatan Kode Program

Desain harus di transaksikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

3. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara menyeluruh dari segi logis dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang di inginkan atau sering disebut dengan *black box testing*.

4. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan bahwa sebuah perangkat lunak mengalami perubahan setelah dikirim ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena ada kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data antara lain:

1. Metode Observasi

Melalui metode ini dilakukan analisis awal yaitu sebagai rujukan untuk melakukan perancangan, data-data tersebut meliputi sejarah, visi misi, data karyawan, data produk dan data-data lain yang berkaitan langsung dengan produk mebel yang ada di cv *Ocean Indah* mengenai produk yang dijual.

2. Metode Wawancara

Dalam metode ini penulis mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab pada pemilik dan karyawan, sebagai objek dalam penelitian mengenai prosedur penjualan mebel.

3. Metode Studi Pustaka

Dalam metode ini penulis mencari informasi dari buku-buku dan makalah yang berhubungan dengan studi literatur pada buku atau referensi yang berkaitan dengan perancangan *website*, dan artikel-artikel penunjang yang didapatkan dari internet.

C. Sistem Informasi

Manusia hidup di dunia penuh dengan sistem, di sekeliling manusia apa yang dilihat adalah sebenarnya kumpulan dari sistem.

Menurut (Yakub, 2012) mendefinisikan “Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan”. Organisasi terdiri dari sejumlah sumber daya manusia, material, mesin, uang, dan informasi. Sumber daya tersebut bekerja sama menuju tercapainya suatu tujuan tertentu yang ditentukan oleh pemilik atau manajemen.

Komponen sistem informasi menurut (Yakub, 2012), meliputi:

1. Blok masukan (*input block*), *input* memiliki data yang masuk ke dalam sistem informasi, juga metode-metode untuk menangkap data yang dimasukkan.
2. Blok model (*model block*), blok ini terdiri dari kombinasi prosedur logika dan model matematika yang akan memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan di basis data.
3. Blok keluaran (*output block*), produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
4. Blok teknologi (*technology block*), blok teknologi digunakan untuk menerima *input*, menyimpan, mengakses data, menghasilkan dan mengirim keluaran dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama, yaitu: teknis (*brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).
5. Basis data (*database block*), basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan oleh perangkat lunak untuk memanipulasinya.

D. E-commerce

Menurut (Hidayat, 2008) “*E-commerce* atau *electronic commerce* adalah bagian dari *e-lifestyle* yang memungkinkan transaksi jual-beli dilakukan secara *online* dari sudut tempat mana pun”. Meminjam definisi dari berbagai sumber, *E-commerce* dapat diartikan sebagai:

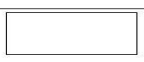



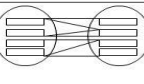
- a. Berhubungan dengan pembelian dan penjualan barang atau jasa melalui internet, khususnya *World Wide Web* (*whatis.com*).
- b. Suatu tindakan melakukan transaksi bisnis secara elektronik dengan menggunakan internet sebagai media komunikasi yang paling utama (*Robert E. Johnson*).
- c. Menjual barang dagangan dan/atau jasa melalui internet (*E-commerce Net*).

E. ERD (Entity Relationship Diagram)

Menurut (Fathansyah, 2007) menyatakan bahwa “model *entity-relationship* yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari ‘*dunia nyata*’ yang kita tinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan *Diagram-Entity-Relationship* (Diagram E-R).”

Menurut (Fathansyah, 2007) komponen-komponen dalam ERD yaitu :

Tabel .1. Komponen ERD

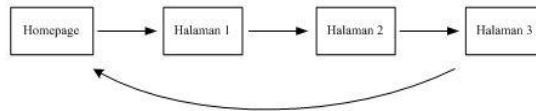
Simbol	Keterangan
	Entitas merupakan individu yang memiliki sesuatu yang nyata (eksistensinya) dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain.
	Relasi menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.
	Setiap entitas pasti memiliki atribut yang mendeskripsikan karakteristik (Properti) dari entitas tersebut.
	Sebagai penghubung anatara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.
	Kardinalitas Relasi dapat dinyatakan dengan banyaknya garis cabang atau dengan pemakaian angka (1 dan 1 untuk relasi satu-ke-satu, dan N untuk relasi satu-ke-banyak atau N dan N untuk relasi banyak-ke-banyak).

F. Struktur Navigasi

Menurut (Sutopo, 2007) Dalam pembuatan *website*, beberapa desainer *web* menggunakan teknik yang biasa seperti dalam pengembangan multimedia pada umumnya. Dalam pengembangan *web*, terdapat beberapa model navigasi dasar yang harus dikenal dengan baik oleh desainer

1. *Linear Navigation Model*

Linear navigation model digunakan oleh sebagian besar *website*. Informasi diberikan secara sekuensial dimulai dari satu halaman. Beberapa desainer menggunakan satu halaman untuk masuk atau keluar dari *website*.

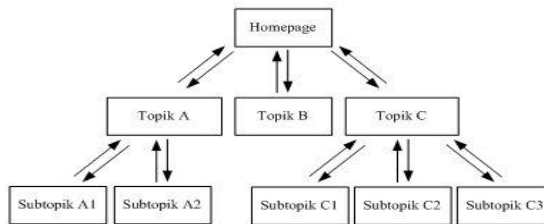


Sumber : (Sutopo, 2007)

Gambar 1. *Linear Navigation Model*

2. *Hierarchical Model*

Hierarchical model diadaptasi dari *top-down* desain. Konsep navigasi ini dimulai dari satu node yang menjadi *homepage*. Dari *homepage* dapat dibuat beberapa cabang ke halaman-halaman utama. Apabila diperlukan, dari tiap halaman utama dapat dikembangkan menjadi beberapa cabang lagi. Hal ini seperti struktur organisasi dalam perusahaan.

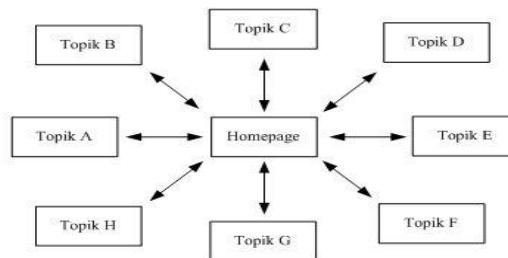


Sumber : (Sutopo, 2007)

Gambar 2. *Hierarchical model*

3. *Spoke-And-Hub Model*

Spoke-and-hub model hanya menggunakan satu node untuk berhubungan dengan node lain. Pada model ini hanya terdapat dua macam link yaitu dari *homepage* ke halaman tertentu dan dari halaman tersebut ke kembali ke *homepage*.

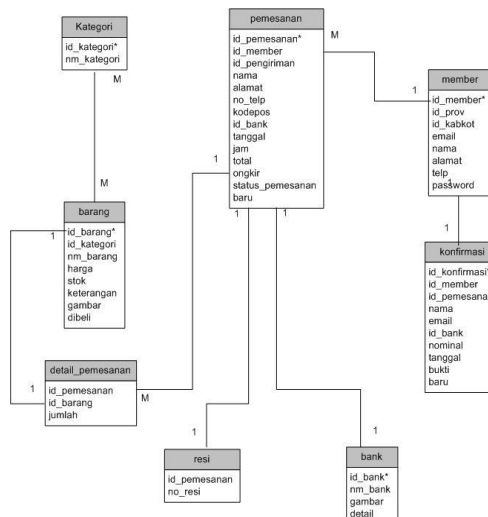


Sumber : (Sutopo, 2007)

Gambar 3. *Spoke-And-Hub*

G. LRS (Logical Record Structure)

Menurut Kusriani dalam (Nugraha, Aditya, 2016) “LRS (*Logical Record Structure*) merupakan representasi dari struktur *record-record* pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil relasi antar himpunan entitas pada diagram E-R”.



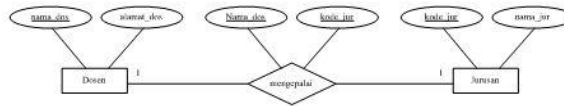
Gambar 4. Tampilan *Logical Record Structure*

a. Derajat Relationship

Kardinalitas Relasi merujuk kepada hubungan maksimum yang terjadi dari himpunan entitas yang satu ke himpunan entitas yang lain dan begitu juga sebaliknya. Kardinalitas Relasi yang terjadi di antara dua himpunan entitas (misalnya A dan B) menurut (Fathansyah, 2007) antara lain:

a. Relasi satu-ke-satu (*one-to-one*)

yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B, dan begitu juga sebaliknya.

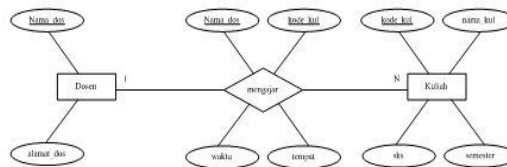


Sumber : (Fathansyah, 2007)

Gambar 5. Contoh Relasi satu-ke-satu (*one-to-one*)

b. Relasi satu-ke-banyak (*one-to-many*)

Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan A.

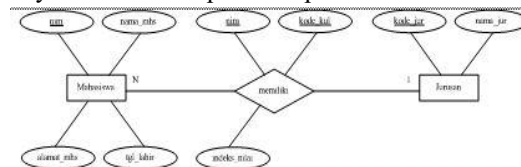


Sumber: (Fathansyah, 2007)

Gambar 6. Contoh Relasi satu-ke-banyak (*one-to-many*)

a. Relasi banyak-ke-satu (*many-to-one*)

Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas B.



Sumber :(Fathansyah, 2007)

Gambar 7. Contoh Relasi banyak-ke-satu (*many-to-one*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Antarmuka

Rancangan antarmuka (*interface*) yang terdapat pada aplikasi *e-commerce* di *Ocean Indah Mebel Purwokerto* terbagi menjadi tiga, yaitu rancangan antar muka pengunjung, rancangan antar muka *member*, dan rancangan antar muka *administrator*.

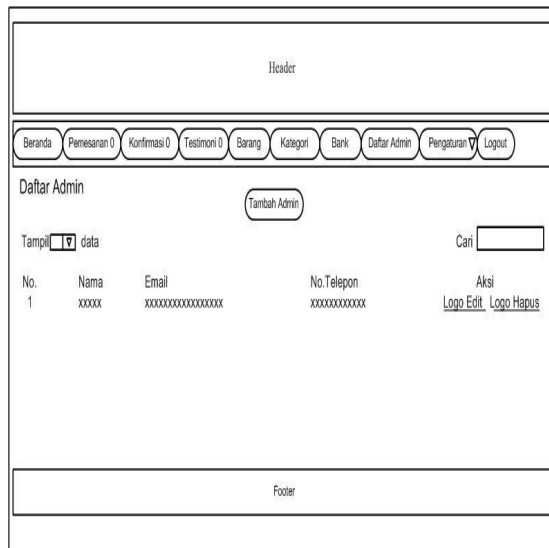
1. Rancangan Antarmuka Halaman *Login Admin*

Pada tampilan ini, terdapat form yang berisi *email*, *password*, dan kode verifikasi yang diisi khusus untuk administrator dan berfungsi untuk masuk ke halaman *admin*.



Gambar 8. Rancangan Antarmuka Halaman *Login Admin*

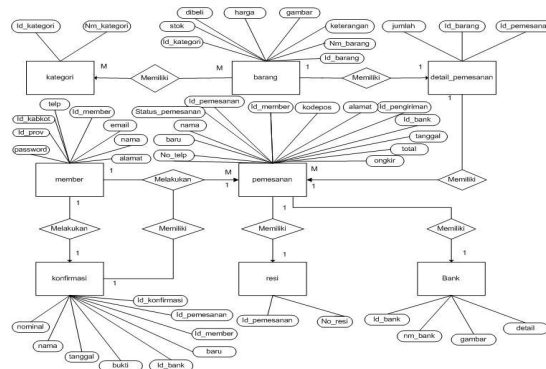
2. Rancangan Antarmuka Halaman *Admin*



Gambar III.9 Rancangan Antarmuka Halaman *Admin*

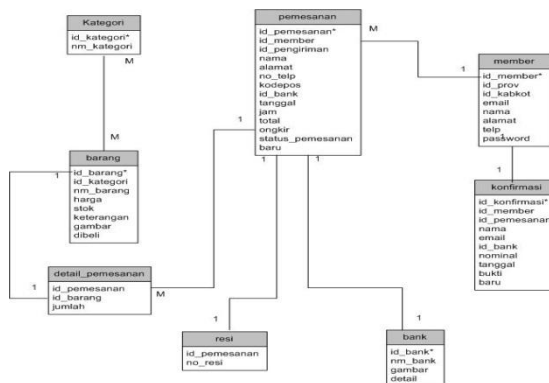
Rancangan Basis Data

A. *Entity Relationship Diagram (ERD)*



Gambar .10 Tampilan *Entity Relationship Diagram*

B. *Logical Record Structure (LRS)*



Gambar .11. Tampilan *Logical Record Structure*

C. *Spesifikasi File*

Database dalam perancangan website Ocean Indah Mebel Purwokerto, diberi nama "Project.sql", dalam database terdapat 16 tabel yaitu admin, bank, barang, detail_pemesanan, halaman, kabkot, kategori, keranjang,

member, konfirmasi, pemesanan, prov, slide, resi, pengaturan, testimoni. Adapun rancangan dari 16 tabel tersebut salah satunya sebagai berikut:

a. Spesifikasi *File Tabel Admin*:

- Nama *File* : *Tabel Admin*
- Akronim : *admin*
- Fungsi : menyimpan data *administrator*
- Tipe *File* : *File Master*
- Organisasi *File* : *Index Sequential*
- Akses *File* : *Random*
- Media : *Harddisk*
- Panjang *record* : 86
- Kunci *filed* : *id_admin*
- Software: *MySQL*

Tabel .2 Spesifikasi File Tabel Admin

Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
<i>Id_admin</i>	<i>id_admin</i>	<i>Integer</i>	3	<i>AI/Primary Key</i>
<i>Username</i>	<i>Username</i>	<i>Varchar</i>	20	
<i>Password</i>	<i>Password</i>	<i>Text</i>		
<i>Nama</i>	<i>Nama</i>	<i>Varchar</i>	25	
<i>Email</i>	<i>Email</i>	<i>Varchar</i>	25	
<i>No_telp</i>	<i>no_telp</i>	<i>Varchar</i>	13	

Implementasi

A. Implementasi Rancangan Antar Muka

Implementasi rancangan antar muka pada aplikasi berdasarkan hasil rancangan antar muka.

1. Halaman *Login Admin*

Administrator harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk dapat mengelola data-data yang tersedia. Jika login berhasil, maka menu-menu yang di dalam menu *administrator* tersebut akan ditampilkan.



Gambar III.26. Implementasi Halaman *Login Admin*

2. Halaman *Daftar Admin*

Halaman ini berisi nama-nama *administrator* yang mengelola website ocean indah mebel.



Gambar .15. Implementasi Halaman *Daftar Admin*

3. Halaman Beranda Pengunjung

Halaman ini berisi *slideshow* produk terbaru daftar barang terlaris dan barang terbaru dan di *sidebar* terdapat kategori barang, testimoni, dan denah lokasi.



Gambar .16 Implementasi Halaman Beranda Pengunjung

1. Halaman *Login* dan *Daftar Member*

Halaman ini berisi *form-form* untuk masuk ke halaman *member* atau mendaftar menjadi member baru.



Gambar .17 Implementasi Halaman *Login* dan *Daftar Member*

Pengujian Unit

Pengujian terhadap *website* yang dibuat menggunakan *blackbox testing* yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran program.

1. Pengujian Terhadap *Form Login Member*

No.	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	<i>Email</i> dan <i>password</i> tidak diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email</i> : (kosong) <i>Password</i> : (kosong)	Sistem akan menolak akses dan akan menampilkan pesan "Jawaban <i>captcha</i> salah".	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2.	<i>Email</i> diisi, <i>password</i> tidak diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email</i> : member@gmail.com <i>Password</i> : (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan pesan "Jawaban <i>captcha</i> salah".	Sesuai harapan	Valid
3.	<i>Email</i> tidak diisi, <i>password</i> diisi, kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email</i> : (kosong) <i>Password</i> : password	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Jawaban <i>captcha</i> salah".	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4.	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada <i>email</i> atau <i>password</i> kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email</i> : member@gmail.com (benar) <i>Password</i> : 123456 (salah)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan "Jawaban <i>captcha</i> salah".	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
5.	Mengetikkan <i>email</i> dan <i>password</i> dengan data yang benar kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email</i> : member@gmail.com (benar) <i>Password</i> : 1998-03-31 (benar)	Sistem menerima akses <i>login</i> dan kemudian langsung menampilkan menu utama.	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

Tabel .4 Hasil Pengujian *Black Box Testing Login Member*

2. Pengujian Terhadap *Form Login Admin*

No.	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	<i>Username dan password</i> tidak diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email:</i> (kosong) <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan menolak akses dan akan menampilkan pesan "Jawaban <i>captcha</i> salah".	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2.	<i>Username</i> diisi, <i>password</i> tidak diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email:</i> <i>member@gmail.com</i> <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan akan menampilkan pesan "Jawaban <i>captcha</i> salah".	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3.	<i>Username</i> tidak diisi, <i>password</i> diisi, kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email:</i> (kosong) <i>Password:</i> <i>password</i>	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Jawaban <i>captcha</i> salah".	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4.	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada <i>Username</i> atau <i>password</i> kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email:</i> <i>member@gmail.com</i> (benar) <i>Password:</i> 123456 (salah)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan "Jawaban <i>captcha</i> salah".	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
5.	Mengetikkan <i>Username</i> dan <i>password</i> dengan data yang benar kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email:</i> <i>member@gmail.com</i> (benar) <i>Password:</i> 1998-03-31 (benar)	Sistem menerima akses <i>login</i> dan kemudian langsung menampilkan menu utama.	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

Tabel 5 Hasil Pengujian *Black Box Testing Login Admin*

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan tersebut diatas dapat diberikan kesimpulan, antara lain yaitu:

1. Implementasi dari data produk dan kategori produk dapat di jadikan sebagai bahan untuk membangun sebuah sistem penjualan.
2. Sistem informasi penjualan mebel berbasis *website* ini dipergunakan sebagai media promosi, penjualan *online*, cara baru dalam melayani *customer*, meningkatkan daya saing usaha yang dapat meningkatkan *omzet* penjualan.
3. Sistem informasi penjualan mebel berbasis *website* ini diharapkan dapat memperluas jaringan pasar, meningkatkan *omzet* penjualan, serta mampu meningkatkan kepercayaan pelanggan.
4. Sistem informasi penjualan mebel berbasis *website* ini untuk digunakan sebagai media penyimpanan dan pengelolaan data bagi pemilik agar lebih efektif dan efisien dalam pengembangan usahanya.

REFERENSI

A.S., Rosa, M. S. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
 Aryanto. 2016. Pengolahan Database MySQL. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
 Fathansyah. (2007). *Basis Data*. Bandung: Informatika.
 Hidayat, T. (2008). *Panduan Membuat Toko Online Dengan OS Commerce*. Jakarta: Media Kita.
 Nugraha, Aditya, dan A. O. (2016). Sistem Informasi Penjualan Kaos Berbasis Web Pada Distro Sickness Berbasis E-Commerce. *Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer Nusa Mandiri*, 1(2), 67–68. <https://doi.org/ISBN:978-602-72850-3-3>.
 Diambil Dari: <http://konferensi.nusamandiri.ac.id/prosiding/index.php/sniptek/article/view/68/67>

Nugroho, Bunafit. 2009. Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP Dan MySQL. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Sutopo, A. H. (2007). *Pemrograman Flash dengan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.

Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Infromasi*. Yogyakarta:Graha Ilmu.

Zaki, Ali, dan Smitdev Community. 2008. PHP dan MySQL. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.