



## Perancangan Aplikasi Pertokoan Berbasis Desktop Pada Toko AD Jaya

Nailadea Maulana<sup>1</sup>, Kiky Zulkifli<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi Akuntansi,  
AMIK Taruna Probolinggo  
e-mail : [nailadea71@gmail.com](mailto:nailadea71@gmail.com)<sup>1</sup>,  
[kikyzulkifli19@gmail.com](mailto:kikyzulkifli19@gmail.com)<sup>2</sup>

Penulis Korespondensi. Nailadea Maulana  
e-mail : [nailadea71@gmail.com](mailto:nailadea71@gmail.com)

### ARTIKEL INFO

#### Article History:

Menerima: 28 Nov 2025  
Diterima: 22 Jan 2026  
Tersedia Online: 30 Jan 2026

#### Kata kunci:

Sistem Informasi;  
Pertokoan; UMKM;  
Desktop

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang sistem informasi pertokoan berbasis desktop pada Toko AD Jaya, yang bergerak di bidang grosir makanan ringan dan minuman. Selama ini, proses pencatatan transaksi dilakukan secara manual sehingga rawan menimbulkan kesalahan, memperlambat pencarian data, dan menyulitkan penyusunan laporan. Penelitian ini menggunakan pendekatan mix method dengan dominan kualitatif, meliputi observasi, analisis kebutuhan, dan perancangan sistem. Data kuantitatif diperoleh melalui penilaian awal usability perancangan sistem menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS). Dengan fokus pada tahapan analisis dan perancangan dalam metode *System Development Life Cycle* dan model *Waterfall*, penelitian menghasilkan desain konseptual serta rancangan sistem mencakup pengelolaan data dan transaksi. Rancangan ini diharapkan menjadi dasar pengembangan aplikasi lanjutan dan meningkatkan efektivitas operasional Toko AD Jaya. Selain itu, hasil penelitian memberikan gambaran awal mengenai kebutuhan sistem, alur kerja yang lebih terstruktur, serta potensi peningkatan akurasi dan kecepatan proses bisnis melalui digitalisasi.

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Received: 28 Nov 2025  
Accepted: 22 Jan 2026  
Available Online: 30 Jan 2026

#### Keywords:

Information System; Retail;  
UMKM; Desktop

### ABSTRACT

*This study aims to design a desktop-based store information system for Toko AD Jaya, which operates in the wholesale distribution of snacks and beverages. Currently, the transaction recording process is carried out manually, which is prone to errors, slows data retrieval, and complicates report preparation. This research uses a mixed-methods approach with a qualitative-dominant design, including observation, needs analysis, and system design. Quantitative data were obtained through an initial usability assessment of the system design using the System Usability Scale (SUS) instrument. By focusing on the analysis and design stages of the System Development Life Cycle and the Waterfall model, the study produces a conceptual design and system blueprint for data and transaction management. This design is expected to serve as a foundation for further application development and improve the operational effectiveness of Toko AD Jaya. Furthermore, the findings provide an initial overview of system requirements, more structured workflows, and the potential for increased accuracy and speed in business processes through digitalization.*



## 1. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi sistem informasi yang semakin pesat menimbulkan pengaruh besar pada berbagai bidang. Perkembangan teknologi sistem informasi didasari dengan kebutuhan manusia. Teknologi sistem informasi digunakan karena memiliki kelebihan yang dapat membantu efektifitas dan kecepatan akses yang sangat dibutuhkan oleh pengguna (Ramadhan et al., 2023). Dampak yang dapat dirasakan dengan adanya perkembangan dan penggunaan teknologi sistem informasi yakni pada bidang bisnis. Teknologi sistem informasi sangat membantu para pengusaha untuk memantau dan menjalankan usahanya dengan mudah. Teknologi sistem informasi dalam dunia bisnis tak hanya bisa digunakan oleh perusahaan besar saja, namun juga dibutuhkan oleh UMKM (Zulkifli et al., 2024).

UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) adalah bisnis atau usaha yang dioperasikan oleh perseorangan, rumah tangga atau badan kecil yang menghasilkan laba atau keuntungan lebih kecil atau sama dengan 200 juta pertahun (Al Farisi & Iqbal Fasa, 2022). Penggunaan teknologi sistem informasi pada UMKM menjadi solusi untuk meningkatkan efisiensi dan ketepatan dalam pengelolaan data, khususnya dalam kegiatan penjualan, pembelian dan pengelolaan stok. Salah satu UMKM yang berada di Lumajang, tepatnya di kecamatan Ranuyoso yang membutuhkan teknologi sistem informasi yaitu Toko AD Jaya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik toko, Ibu Safitri, peneliti mendapatkan informasi bahwa Toko AD Jaya merupakan salah satu usaha dagang yang beroperasi pada bidang grosir snack dan minuman. Toko ini menyediakan berbagai macam jenis produk snack dan minuman kemasan untuk dijual grosir pada warung, toko kelontong, maupun konsumen langsung. Dengan harga yang kompetitif serta didukung pelayanan yang baik terhadap pelanggan, toko ini menjadi salah satu pemasok harian untuk masyarakat setempat dan sekitarnya.

Namun, pencatatan pada toko AD Jaya ini masih dilaksanakan secara manual menggunakan pembukuan. Hal tersebut dapat memicu kekeliruan dalam mencatat transaksi maupun nominal, ketidakpastian jumlah stok serta kesulitan mendata transaksi yang terjadi selama toko beroperasi. Dengan adanya masalah tersebut, dampak yang akan terasa yaitu kegiatan operasional pada toko bisa terganggu. Dengan itu, untuk mengatasi permasalahan pada toko AD Jaya, peneliti merancang sebuah aplikasi pertokoan berbasis Desktop dengan harapan operasional toko menjadi lebih cepat dan tepat. Penelitian ini berjudul "Perancangan Aplikasi Pertokoan Berbasis Desktop Pada Toko AD Jaya".

## 2. STUDI LITERATUR

Sistem Informasi adalah kumpulan komponen yang saling berinteraksi guna dalam mendata, menyimpan, memproses dan menyebarkan informasi yang mendukung operasional, penentuan keputusan, pengawasan dalam suatu entitas atau organisasi (Adam, 2024). Sedangkan Perancangan sistem adalah tahapan yang dilakukan untuk merancang cara kerja sistem dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, melalui pengaturan komponen sistem, sehingga sistem dapat bekerja sesuai dengan harapan (Mughtar, 2019). Beberapa terminology yang digunakan dalam riset ini antaralain: a). *Database* adalah sistem yang menyimpan data dalam bentuk terstruktur (tabel, relasi antar tabel), dengan tujuan meningkatkan efisiensi pengelolaan data, mempermudah akses informasi, dan mendukung pengambilan keputusan (Fahzirah, 2024). b). *Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan rancangan yang menggambarkan hubungan antar entitas di dalam suatu sistem, yang saling berhubungan dan memiliki fungsi dalam proses pengolahan data. ERD berguna untuk menjelaskan keterkaitan antar data dalam basis data

berdasarkan objek atau entitas yang saling membentuk relasi (Click or tap here to enter text.c). *Microsoft Visual FoxPro 9.0* adalah salah satu bahasa / lingkungan pengembangan aplikasi *desktop* yang kuat dalam konstruksi *database* dan aplikasi pengelolaan data. Ia menyediakan *wizard*, *builder*, *form designer*, *report designer*, dan fasilitas-lain untuk membuat aplikasi *database* secara cepat (Sumitra et al., 2014). d). SDLC adalah metode pengembangan sistem yang terdiri dari serangkaian tahap sistematis untuk membangun dan memelihara sistem informasi. SDLC mempunyai model yang sering digunakan antara lain Waterfall dan Prototype. Tahapan umum SDLC meliputi: analisis, desain, implementasi (pengembangan), pengujian, dan pemeliharaan (Tampubolon & Mulyono, 2014). e). UML adalah bahasa pemodelan grafis yang digunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasi, dan memodelkan struktur serta perilaku sistem informasi/perangkat lunak. Diagram-UML mempermudah komunikasi antara pengembang dan pemangku kepentingan (Aryani et al., 2025). f). System Usability Scale merupakan sebuah cara evaluasi yang penggunaannya untuk mengukur tingkat kegunaan (*usability*) suatu produk, baik berupa perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), aplikasi mobile, website, maupun sistem interaktif lainnya.

### 3. METODE RISET

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *mix method* dengan dominan kualitatif. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti memperoleh informasi yang komprehensif dengan berinteraksi langsung bersama subjek penelitian melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk menggali kebutuhan sistem secara mendalam. Proses ini memungkinkan pemahaman yang lebih jelas mengenai alur kerja, permasalahan, dan kebutuhan operasional Toko AD Jaya.

Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan pengukuran secara kuantitatif melalui instrumen *System Usability Scale* (SUS) sebagai bagian dari metode campuran (*mix method*). SUS digunakan untuk menilai persepsi awal pengguna terhadap rancangan sistem sehingga hasilnya dapat mengindikasikan tingkat *usability* dari perancangan yang dibuat. Dengan mengombinasikan pendalaman kualitatif dan pengukuran kuantitatif, penelitian ini memberikan hasil yang lebih menyeluruh terhadap kebutuhan pengguna sekaligus kualitas rancangan sistem yang dihasilkan.

Metode pengembangan sistem yang digunakan peneliti adalah SDLC dan peneliti memilih model *waterfall*. Peneliti menggunakan model ini karena memiliki tahapan kerja sistem yang baik sehingga meminimalisir terjadinya kesalahan pada tiap tahapannya (Zulkifli et al., 2024). Tahapan pada SDLC sebagai berikut: (a). *Requirement Analysis* (Analisis Kebutuhan). Pada tahapan ini, peneliti menganalisa kebutuhan dengan observasi langsung dan wawancara pada pemilik Toko AD Jaya. Disertai dengan studi pustaka terkait teori sistem informasi dan perancangan sistem informasi khususnya di bidang pertokoan. (b). *Design* (Perancangan). Peneliti merancang sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), membuat rancangan *database* dan desain antarmuka pengguna (UI/UX). (c). *Implementation* (Implementasi). Sistem yang telah dirancang akan diimplementasikan oleh *programmer* menggunakan *Microsoft Foxpro 9.0*. (d). *Testing* (Pengujian). (e). Setelah tahap implementasi, program akan dilakukan tes uji menggunakan *BlackBox Testing* untuk memastikan fungsionalitas, masukan, dan keluaran sistem sesuai dengan kebutuhan. (f). *Maintenance* (Pemeliharaan). *Programmer* melakukan pemeliharaan untuk memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan dalam tahap sebelumnya, meningkatkan kualitas sistem secara keseluruhan Bersama *analys system*.

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan metode seperti berikut: (1). Observasi. Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap aktivitas

yang sedang berlangsung *Click or tap here to enter text*. Peneliti melakukan observasi pada Toko AD Jaya untuk pengidentifikasian masalah toko melalui pengamatan langsung. (2). Wawancara. Wawancara adalah metode pengumpulan informasi dengan berkomunikasi langsung atau tidak langsung dengan pihak terkait (Anggito Albi & Setiawan Johan, 2018). Peneliti melakukan wawancara kepada pemilik toko AD Jaya, Ibu Safitri, guna mendapatkan informasi tentang profil toko, prosedur penjualan dan pembelian serta pendataan stok barang. (3). Studi Pustaka. Studi pustaka melibatkan pembelajaran terkait teori-teori perancangan sistem informasi dari berbagai sumber, termasuk karya ilmiah, catatan peneliti, serta buku panduan analisis dan desain sistem.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

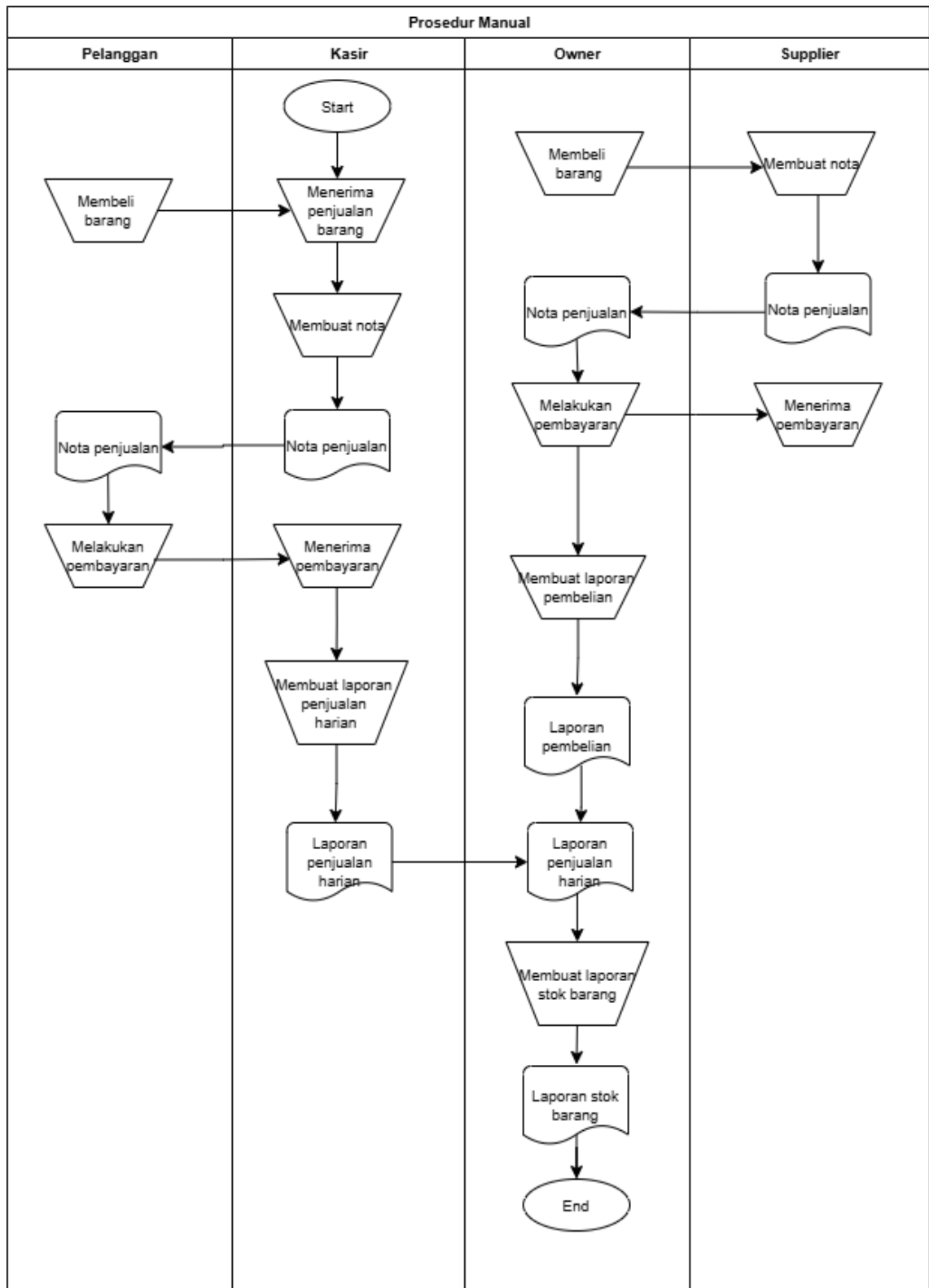
##### Profil objek

Toko AD Jaya merupakan usaha yang bergerak di bidang perdagangan grosir snack yang menyediakan berbagai macam makanan ringan seperti keripik, biskuit, minuman ringan, dan aneka jajanan lainnya. Usaha ini melayani berbagai pelanggan, mulai dari pedagang eceran, warung, hingga toko kelontong di sekitar wilayah operasionalnya. Menurut hasil wawancara dengan pemilik toko, Toko AD Jaya ini didirikan pada Juli 2020 yang dikelola oleh pemilik dan 1 kasir serta 2 karyawan. Operasional toko meliputi pembelian barang dari pemasok, penyimpanan stok di gudang, dan penjualan secara grosir baik secara tunai maupun tempo kepada pelanggan tetap.

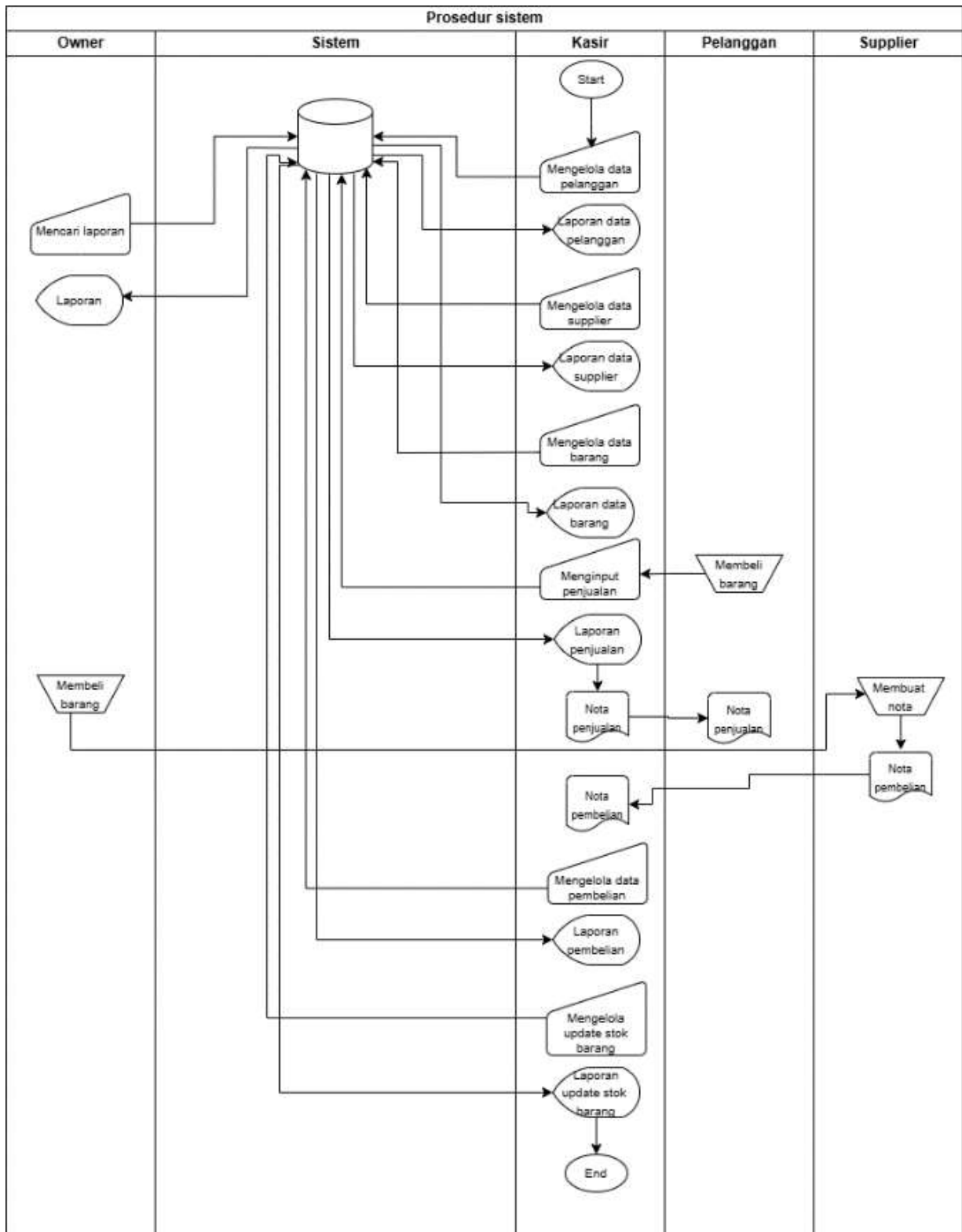
##### Proses Bisnis dan *System Operating Procedure*

Proses Bisnis bertujuan untuk menggambarkan prosedur Toko AD Jaya dalam proses pembelian, penjualan dan update stok. Proses bisnis sebagai berikut: Pelanggan membeli barang, Kasir mencatat barang dan mencetak nota penjualan, Pelanggan menerima nota dan membayar, Kasir menerima pembayaran dari pelanggan, Kasir membuat laporan penjualan harian, Kasir menyerahkan laporan penjualan harian kepada pemilik, Pemilik menerima laporan penjualan harian dari kasir, Pemilik membeli barang pada supplier dan mendapat nota pembelian lalu membayar, Pemilik membuat laporan pembelian, dan Pemilik membuat laporan stok barang didasari oleh laporan penjualan harian dan laporan pembelian.

*System Operating Procedure* bertujuan untuk menjelaskan cara kerja sistem dalam membantu pemilik toko dan kasir dalam mengelola pembelian, penjualan, dan *update* stok secara lebih terkomputerisasi sehingga operasional toko berjalan lebih efektif. Proses bisnis sebagai berikut: Kasir mengelola data pelanggan, *supplier* dan barang, Sistem merekam data pelanggan, *supplier* dan barang, Kasir menginput penjualan dan memilih pelanggan mana yang sedang membeli barang, Sistem merekam data penjualan, Kasir mencetak nota penjualan dan diterima oleh pelanggan, Kasir mengelola data pembelian melalui nota dari *supplier*, Sistem merekam data pembelian, Kasir mengelola update stok melalui data penjualan dan pembelian, Sistem mengkalkulasi data penjualan dan pembelian, Pemilik mencari laporan (pelanggan, *supplier*, penjualan, pembelian dan *update* stok), dan sistem mencari dan menampilkan laporan.



Gambar 2. Proses Bisnis Pada Toko AD Jaya



Gambar 3. System Operating Procedure Pada Toko AD Jaya

Dokumen *Input/Output*



Dokumen *input*. (a). Data pelanggan. Informasi tentang pelanggan meliputi nama, alamat, nomor hp dan norek pelanggan. (b). Data *supplier*. Informasi tentang *supplier* meliputi nama, alamat, nomor hp dan norek *supplier*. (c). Data barang. Informasi tentang barang meliputi nama, jenis dan harga barang. (d). Nota pembelian. Dokumen dari *supplier* yang mendukung validasi barang yang dibeli. Dokumen ini berisi tanggal beli, status beli, jatuh tempo pembayaran dan rincian dari barang meliputi harga beli, jumlah dan total pembayaran. (e). Data penjualan. Informasi tentang barang yang dibeli oleh pelanggan.

Dokumen *Output*. (a). Nota penjualan. Dokumen yang diberikan kepada pelanggan sebagai bukti pembayaran atas barang yang dibeli. (b). Laporan penjualan. Informasi tentang rekapan penjualan per periode. (c). Laporan pembelian. Informasi tentang rekapan pembelian per periode. (d). Laporan data barang. Informasi tentang barang-barang yang ada gudang. (e). Laporan data pelanggan. Informasi tentang pelanggan yang sudah melakukan pembelian di toko. (f). Laporan data *supplier*. Informasi tentang *supplier* mana yang memasok barang pada toko. (g). Laporan update stok. Informasi tentang barang yang masih tersisa di gudang karena adanya penjualan dan pembelian

### Analisis Sistem

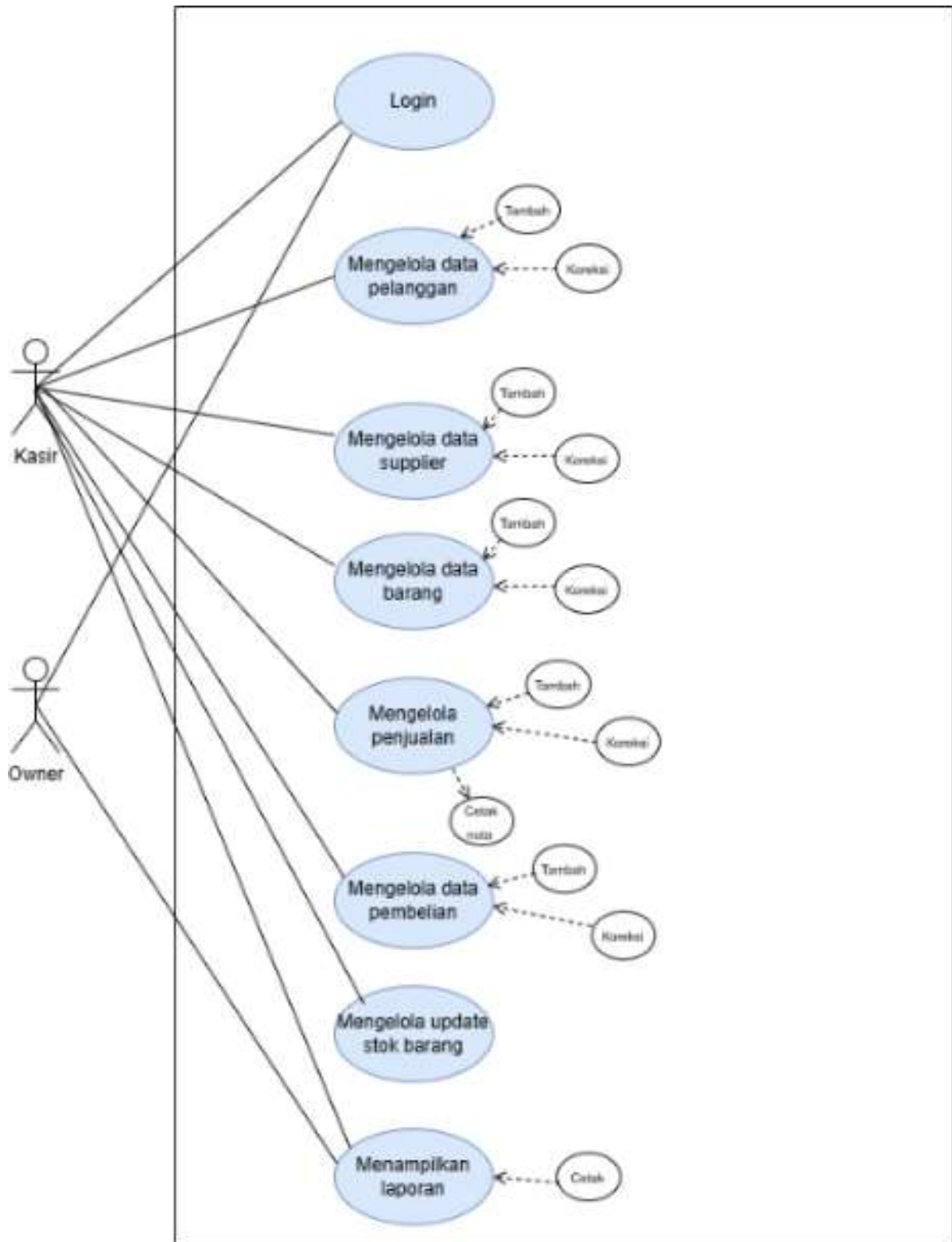
Kebutuhan sistem: Fungsional: Master pelanggan, Master *supplier*, Master barang, Transaksi penjualan, Transaksi pembelian, *Update* stok, Informasi, dan Keamanan. Keamanan meliputi; (1). Hak akses pengguna : Sistem akan menolak pengguna yang tidak memiliki akses. Pemilik dan kasir pun akan memiliki akses yang berbeda sehingga hanya dapat menjalankan peran masing-masing. (2). Proteksi password : Penerapan password yang kuat dan tidak mudah ditebak dan hanya pengguna yang mengetahui password masing-masing.

*Use Case Diagram*. Use case diagram yaitu hasil dari analisis perancangan sistem yang memiliki tujuan untuk menjelaskan tentang kebutuhan sistem. Penerapan kebutuhan sistem oleh pengguna akan menghasilkan gambaran tentang perancangan sistem (Ramdany et al., n.d.). Use case diagram merupakan gambaran umum dari hubungan antara sistem dengan aktor. Oleh karena itu sangat penting untuk memilih gambaran umum yang sesuai dengan kebutuhan yang sudah dianalisis sebelumnya (Alfayet, et al., 2022). Berikut use case diagram untuk penelitian ini seperti pada gambar 4.

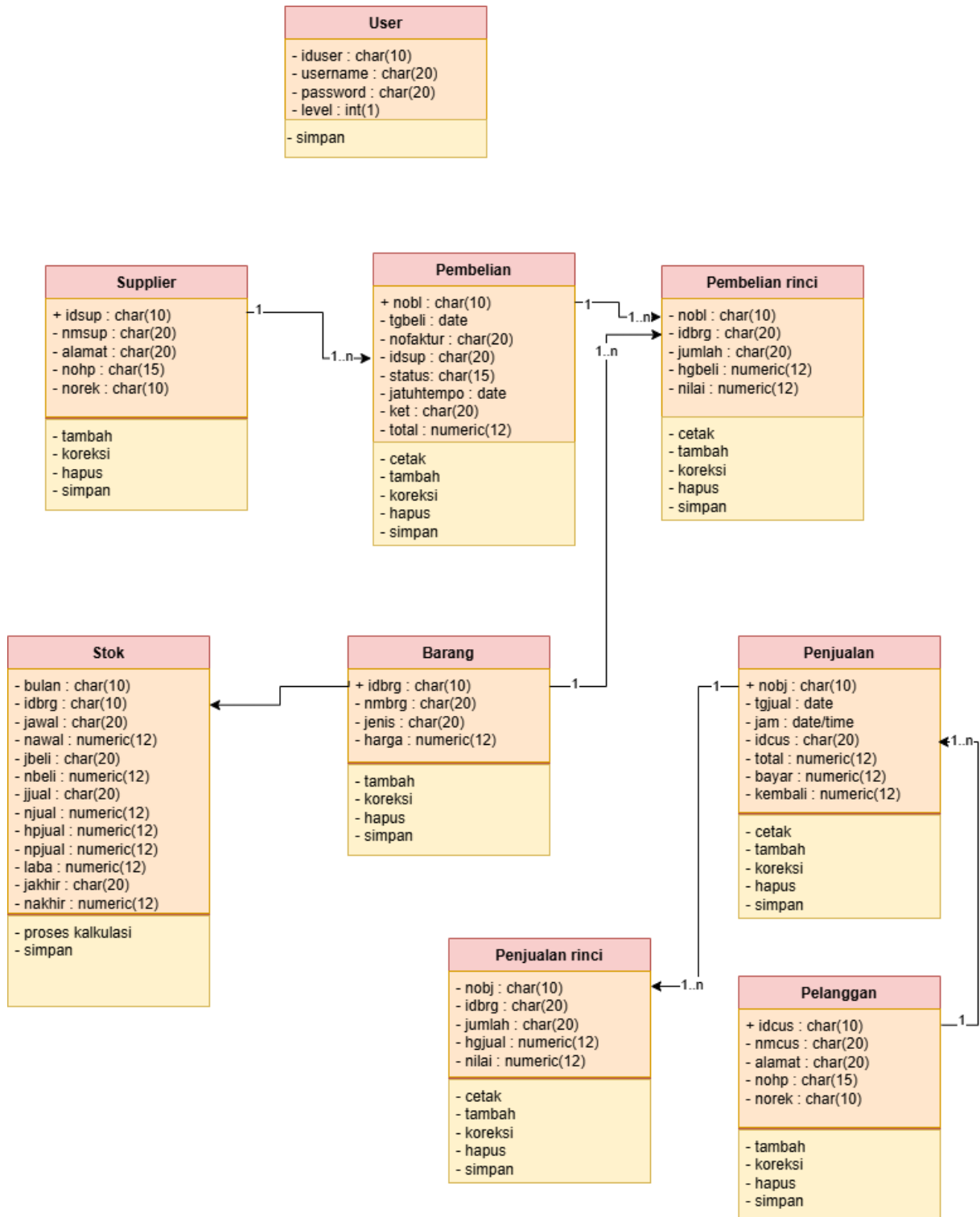
### Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan proses penyusunan rencana dari suatu sistem, yang mencakup spesifikasi mengenai bentuk serta struktur sistem tersebut. Perancangan sistem informasi menjadi tahap lanjutan setelah analisis sistem dalam alur pengembangan sistem (Nurlaela et al., 2020).

*Class diagram* menggambarkan hubungan antar kelas serta rincian masing-masing kelas dalam model desain sebuah sistem. Diagram ini menampilkan aturan, peran, dan tanggung jawab setiap entitas yang membentuk perilaku sistem. Dengan demikian, *class diagram* dapat dipahami sebagai visualisasi struktur program berdasarkan jenis-jenis objek yang dibentuk. *Class diagram* juga menunjukkan alur atau struktur basis data dalam sistem yang akan dirancang atau dikembangkan (Ramdany et al., n.d.).



Gambar 4. Use Case Diagram

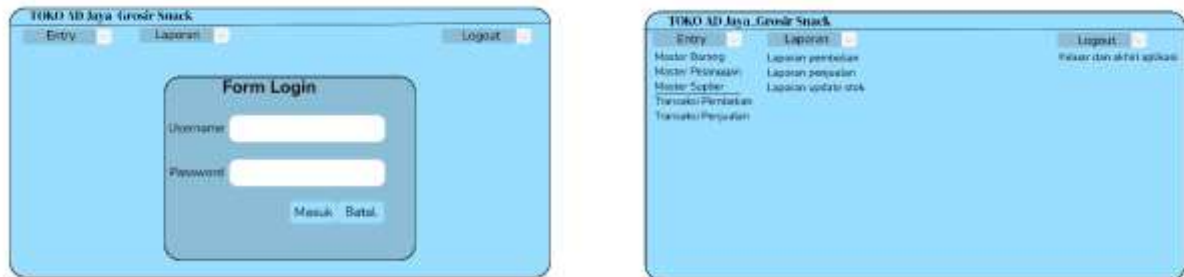


Gambar 5. Class Diagram

### Tampilan UI/UX

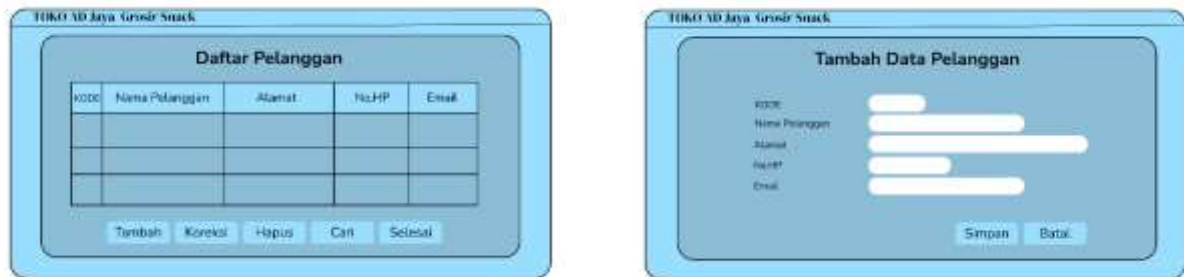
*User interface* merupakan media interaksi antara pengguna dan program. UI dapat berupa tampilan visual dari sebuah produk yang berfungsi sebagai penghubung antara sistem dan pengguna. Elemen UI dapat mencakup bentuk, warna, ikon, serta teks yang dirancang semenarik dan sejelas mungkin. Sedangkan *User Experience* adalah bagaimana pengalaman pengguna dalam berinteraksi menggunakan produk ataupun jasa (Haryuda Putra et al., 2021).

#### 1. Tampilan login dan Menu



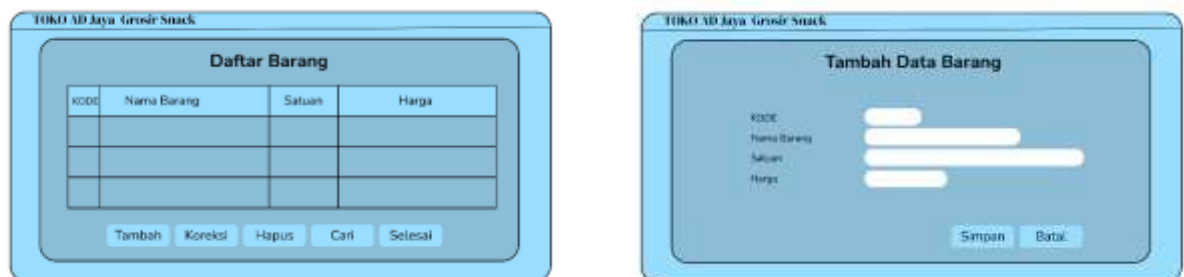
Gambar 6. Tampilan Login dan Menu

#### 2. Tampilan data pelanggan dan Data Pelanggan



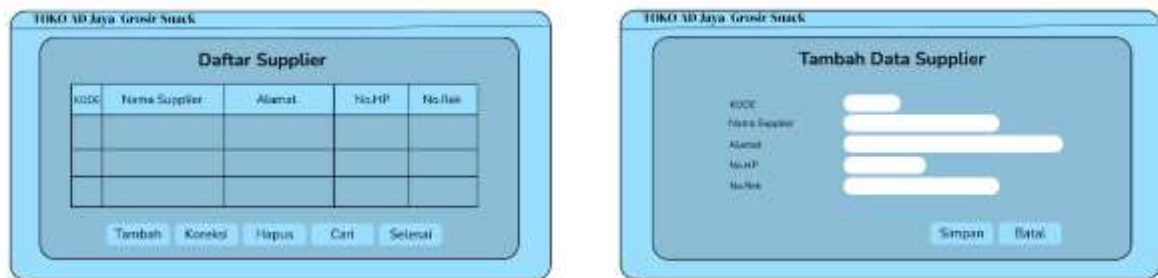
Gambar 7. Tampilan Data Pelanggan dan Data Pelanggan

#### 3. Tampilan form tambah data pelanggan dan data barang



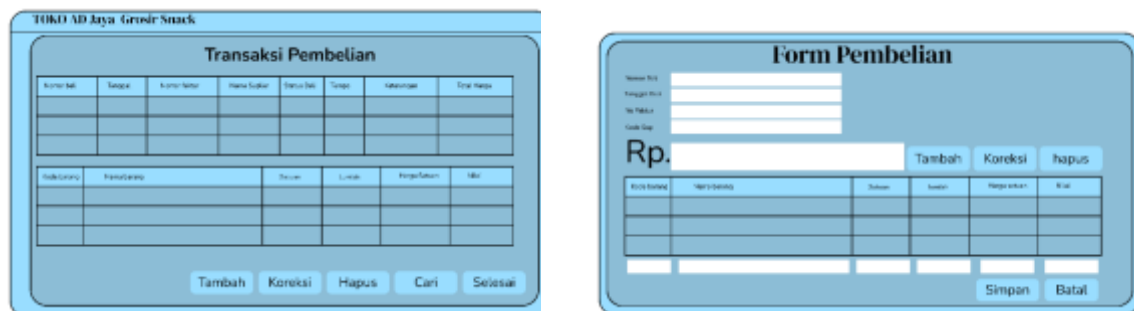
Gambar 8. Tampilan form tambah data dan data barang

5. Tampilan data supplier dan Tambah data Supplier



Gambar 9. Tampilan Data *Supplier* dan Tambah data *Supplier*

6. Tampilan transaksi pembelian



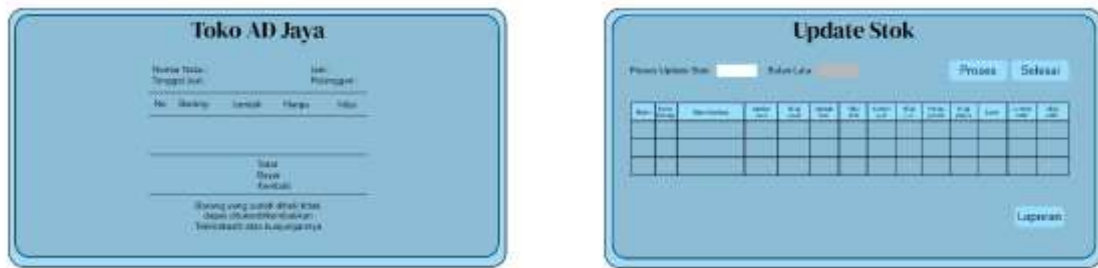
Gambar 10. Tampilan Transaksi Pembelian dan Form Pembelian

7. Tampilan transaksi penjualan



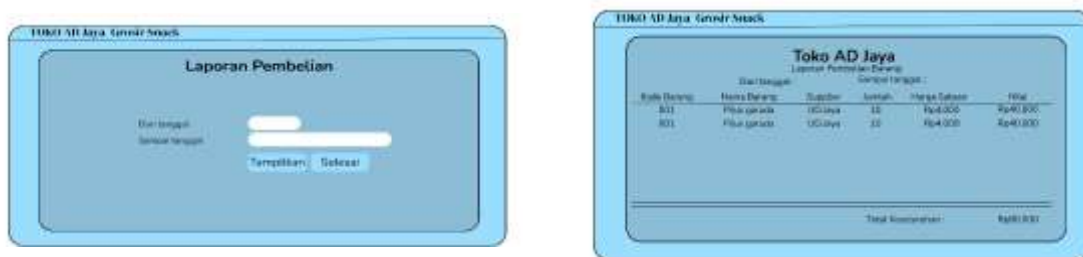
Gambar 11. Tampilan Transaksi Penjualan dan Form Penjualan

8. Tampilan nota penjualan dan Update Stock



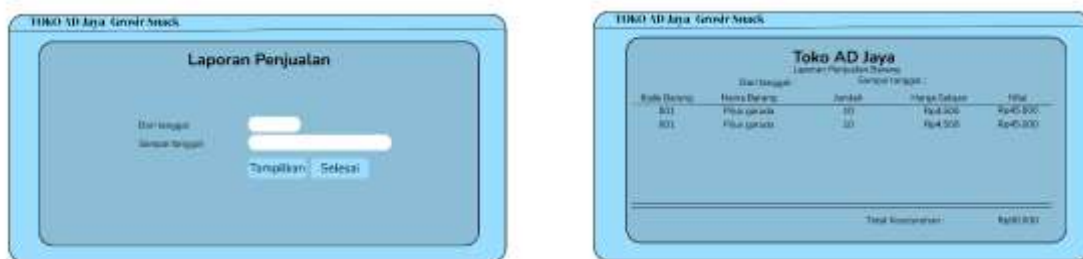
Gambar 12. Tampilan Nota Penjualan dan Update Stock

9. Tampilan cari laporan pembelian dan Laporan Pembelian



Gambar 13. Tampilan Laporan Pembelian

10. Tampilan cari laporan penjualan dan Laporan Penjualan



Gambar 14. Tampilan Cari Laporan Penjualan

## 11. Tampilan laporan update stok

Gambar 15. Tampilan Laporan *Update Stok*

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian kegiatan penelitian yang meliputi observasi, wawancara, analisis kebutuhan, dan perancangan sistem, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menghasilkan perencanaan sistem informasi pertokoan berbasis *desktop* yang sesuai dengan kebutuhan operasional Toko AD Jaya. Perencanaan sistem yang disusun mencakup analisis alur bisnis, identifikasi kebutuhan aktor, perancangan diagram UML, struktur basis data, serta rancangan antarmuka pengguna. Seluruh komponen tersebut memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana sistem seharusnya bekerja untuk mendukung proses pencatatan transaksi penjualan, pembelian, dan pengelolaan stok di toko. Dengan demikian, penelitian ini telah menjawab tujuan yang dinyatakan pada bagian pendahuluan, yaitu merencanakan sistem pertokoan yang dapat meningkatkan ketepatan pencatatan dan efektivitas operasional, meskipun sistem tersebut belum diimplementasikan. Perencanaan ini diharapkan menjadi fondasi yang kuat untuk proses pengembangan aplikasi oleh pihak programmer pada tahap berikutnya.

Berdasarkan perencanaan sistem yang telah disusun, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melanjutkan rancangan tersebut ke tahap implementasi oleh programmer agar sistem benar-benar dapat digunakan dalam operasional Toko AD Jaya. Setelah prototipe atau aplikasi awal selesai dibuat, perlu dilakukan evaluasi usability yang lebih menyeluruh dengan melibatkan pengguna langsung untuk memastikan bahwa rancangan antarmuka dan alur kerja telah sesuai dengan kebutuhan pengguna di lapangan. Pada tahap implementasi nantinya, disarankan pula agar sistem dilengkapi fitur keamanan seperti proteksi password yang lebih kuat serta mekanisme backup data untuk mencegah kehilangan informasi penting. Selain itu, sebelum sistem dioperasikan, pemilik dan kasir perlu mendapatkan pelatihan terkait penggunaan sistem agar dapat meminimalkan kesalahan dalam pengelolaan data. Ke depannya, sistem juga dapat dikembangkan ke platform lain seperti web atau mobile apabila toko membutuhkan fleksibilitas akses yang lebih tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adham, M. (2024, June 11). Analisis Implementasi Sistem Informasi: Studi Literatur. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 264-275.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i1.7815>

- Al Farisi, S., & Iqbal Fasa, M. (2022). Peran Umkm (Usaha Mikro Kecil Menengah) Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat. *Jurnal Dinamika Ekonomi Syariah*, 9(1). <http://ejurnal.iaipd-nganjuk.ac.id/index.php/es/index>
- Alvayet, T.A.I., Barrichelo, E.V., (2023). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Laporan Pajak Bulanan Berbasis Web Pada Depo Unilever Padang. *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT) E-ISSN* (Vol. 2, Issue 3). <https://doi.org/10.62357/jsit.v2i3.202>
- Anggito, A. & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: Penerbit CV Jejak.
- Aryani, Y., Aqil, I., & Paramita, B. (2025). Penerapan Unified Modeling Language (UML) pada Digitalisasi Sistem Informasi Perpustakaan. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 1032–1040. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5153>
- D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, (2021).“Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company”, *JITTER*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117
- Fahzirah, I. & Nasution, M.I.P. (2024). Pengenalan Sistem Database: Konsep Dasar dan Manfaatnya Dalam Perusahaan, *Jurnal Ilmiah Nusantara ( JINU)*, 1(4). <https://doi.org/10.61722/jinu.v1i4.1884>
- Muchtar, E. (2019). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Surat Masuk Dan Surat Keluar Pada Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi* (Vol. 4, Issue 2).
- Nurlaela, L., Dharmalau, A., Nong, D., & Parida, T. (2020). *Rancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Studi Kasus Pada Cv. Limoplast*. 2(5).
- Ramadhan, P. C., Aris Tantowi, A., & Budiarto, A. (2023). Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Md Jaya di Depok Berbasis Java Netbeans. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 04. <https://doi.org/10.30998/jrami.v4i01.4742>
- Ramdany, S. W., Aulia Kaidar, S., Aguchino, B., Amelia, C., Putri, A., & Anggie, R. (n.d.). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System* (Vol. 5, Issue 1).
- Sumitra, T. (2014). Perancangan Sistem Informasi Klinik Karyawan di PT. Kageo Igar Jaya Tbk Menggunakan Visual Foxpro 9. *Jurnal Ilmu Komputer*. <https://doi.org/10.47007/komp.v10i1.893>
- Tampubolon, M., & Mulyono, H. (2014). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web untuk Komoditi Perkebunan Unggulan pada Dinas Perkebunan Provinsi Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi* (Vol. 12, Issue 4).
- Zulkifli, K., Romadhonal Gupron, F., & Fitriya, R. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Web Di Toko Permata Cell* (Vol. 2, Issue 1).