

Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Sodaqo Ar-Ridho

Astalia Putri Yuniasih^{1*}, Raudhatul Zannah¹, Umirah¹, Thoyyibah T¹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: 1*putriastalia25@gmail.com, 2raudhatulzanah2@gmail.com, 3mirraom11@gmail.com, 4dosen01116@gmail.com

(* : coressponding author)

Abstrak—Pada saat ini bisnis penjualan barang di Indonesia telah berkembang cukup baik. Sebagian besar dari penjualan barang itu sudah menerapkan konsep penjualan online pada bisnisnya, namun layanan transaksi dan informasi yang diberikan mengenai barang yang dijual masih sangat minim. Selama ini penjualan di Toko Sodaqo Ar-Ridho hanya mengandalkan *customer* yang datang ke toko kemudian mereka akan berbelanja, membayar dan kemudian transaksi selesai. Demi meningkatkan penjualan dibutuhkan aplikasi yang mendukung jalannya proses penjualan. Maka, kami membuat aplikasi yang akan digunakan untuk memudahkan masyarakat dalam memberi barang yang diperlukan. Sistem informasi penjualan dan pembelian akan lebih efektif dan efisien dengan komputersasi yang tepat. Sistem informasi penjualan dan pembelian mampu memberikan kecepatan pelayanan, pengolahan data yang akurat, sehingga data bisa langsung digunakan dan dilaporkan kepada atasan. Metode penelitian perancangan aplikasi yang digunakan adalah metode *waterfall*, dimana pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Berdasarkan hasil pengujian dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak telah sesuai dengan yang diharapkan, memenuhi kebutuhan *user* serta bebas *error* sehingga layak digunakan. Dengan adanya aplikasi ini maka dapat meminimalisir waktu pembayaran, memudahkan pembeli dalam melakukan pembelian tanpa harus datang ke toko.

Kata Kunci: Penjualan, Aplikasi, Sistem Informasi, Toko, Transaksi

Abstract— *At this time the business of selling goods in Indonesia has developed quite well. Most of the sales of these goods have implemented the concept of online sales in their business, but the transaction services and information provided regarding the goods being sold are still very minimal. So far, sales at the Sodaqo Ar-Ridho Store have only relied on customers who come to the store, then they will shop, pay, and then the transaction is complete. In order to increase sales, an application is needed that supports the sales process. So, we created an application that will be used to make it easier for people to provide the goods they need. Sales and purchasing information systems will be more effective and efficient with proper computerization. Sales and purchasing information systems are able to provide speed of service, accurate data processing, so that data can be directly used and reported to superiors. The application design research method used is the waterfall method, where work on a system is carried out sequentially or linearly. Based on the test results it can be concluded that the software is as expected, meets user needs and is error free so it is feasible to use. With this application, it can minimize payment time, making it easier for buyers to make purchases without having to come to the store.*

Keywords: Sales, Applications, Information Systems, Stores, Transactions

1. PENDAHULUAN

Menyadari semakin majunya perkembangan zaman, semakin tinggi pula kebutuhan yang ingin sektor kehidupan ikut terbawa arus. Hal ini jugalah yang menjadi dasar pemilihan usaha dari sektor berbasis teknologi yang diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif. Salah satu implementasi teknologi dalam dunia bisnis yang sangat gencar dilakukan saat ini adalah persaingan bisnis dengan menggunakan *electronic commerce* (Lestari et al., 2022). Bahasan mengenai toko online di atas kebanyakan hanya berlaku kepada usaha-usaha menengah ke atas yang memang menyediakan sarana tersebut serta konsumen kalangan atas karena toko online ini memiliki harga yang jauh di atas rata-rata dari usaha-usaha mikro untuk masyarakat umum dan untuk usaha mikro sendiri banyak tidak mengerti bahkan mengetahui tentang metode toko online ini sehingga terpaksa mengakhiri usaha mereka (Pudjiarti & Faizah, 2021).

Menjamurnya bisnis retail atau minimarket di wilayah Indonesia yang hanya dikuasai dua brand minimarket ternama, berdampak terhadap lesunya toko tradisional (kelontong) yang dimiliki masyarakat setempat (Haryanto & Gata, 2019). Pedagang toko kelontong lambat laun tersisihkan, bahkan dibeberapa wilayah sudah gulung tikar karena kalah bersaing dengan dua perusahaan retail

ternama, yang penguasaan pasarnya di berbagai daerah di Indonesia sangat monopolistik. Melihat begitu kapitalistiknya perkembangan minimarket modern di Indonesia, maka ACT dalam beberapa tahun ini tengah bersinergi dengan PT Hydro, untuk mengelola minimarket berbasis syaria'ah dan pro ekonomi rakyat. PT. Hydro dan ACT dalam pengembangan bisnis retail modern. Pengelolaan retail Sodaqo sangat berbeda dengan pengusaha retail pemilik retail yang lainnya, yang hanya dimiliki perseorangan saja, seperti dua retail yang ternama tersebut. Sodaqo memberikan kebebasan dengan mitranya yang ingin bersinergi mendirikan Gerai Sodaqo, baik individu, komunitas maupun ormas. Sodaqo Ar-Ridho sendiri menyediakan sembako dan kebutuhan pokok, dll. Agar masyarakat dapat memenuhi kebutuhannya.

Pada saat ini bisnis penjualan barang di Indonesia telah berkembang cukup baik. Sebagian besar dari penjualan barang itu sudah menerapkan konsep penjualan online pada bisnisnya, namun layanan transaksi dan informasi yang diberikan mengenai barang yang dijual masih sangat minim (Irawati & Prasetyo, 2021). Selama ini penjualan di Toko Sodaqo Ar-Ridho hanya mengandalkan *customer* yang datang ke toko kemudian mereka akan berbelanja, membayar dan kemudian transaksi selesai.

Demi meningkatkan penjualan, Toko Sodaqo Ar-Ridho membutuhkan aplikasi yang mendukung jalannya proses penjualan. Maka, kami akan membuat "PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO SODAQO AR-RIDHO". Nantinya, aplikasi ini akan digunakan untuk memudahkan masyarakat dalam membeli barang yang diperlukan. *Customer* akan dimudahkan dalam memesan barang dengan cara membuka aplikasi, memilih barang, melakukan transaksi dan barang akan dikirim oleh kurir. Yang jadi pembeda adalah, *customer* tidak perlu datang ke toko dan antri untuk transaksi. Mereka hanya perlu menunggu dirumah, tentunya ini lebih efisien dan lebih memberikan kemudahan untuk *customer* nantinya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode yang terbagi menjadi dua, metode pengumpulan data dan metode perancangan sistem.

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena metode ini merupakan strategi untuk mendapatkan data yang diperlukan. Keberhasilan penelitian sebagian besar tergantung pada teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan (Nurdiansyah & Rugoyah, 2021). Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi dan studi pustaka.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui masalah yang timbul atau dialami langsung oleh setiap subjek yang bersangkutan. Dalam kegiatan ini diajukan pertanyaan lisan dalam usaha untuk melengkapi data-data yang akan diperoleh. Peneliti melakukan tanya jawab dengan pemilik toko mengenai hal-hal yang dibutuhkan dalam toko tersebut.

2. Observasi

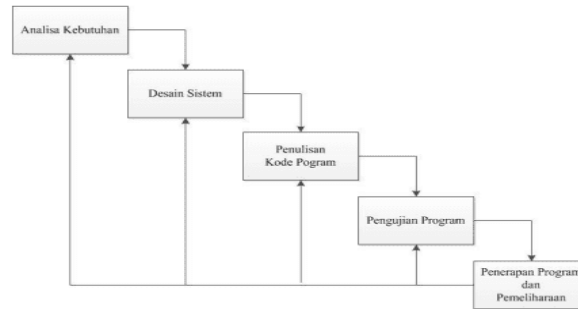
Melakukan pengumpulan data-data dari objek penelitian yaitu Toko Sodaqo Ar-Ridho dan juga dari tulisan-tulisan yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

3. Studi Pustaka

Dalam penulisan ini tidak terlepas dari data-data yang terdapat dari berbagai buku dan artikel yang menjadi referensi seperti pedoman penulisan laporan Kerja Praktek, berbagai macam tutorial pembuatan aplikasi berbasis web dan referensi lainnya yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2.2 Metode Perancangan Sistem

Pada penelitian ini metode perancangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*. Dimana metode *waterfall* merupakan salah satu metode dalam *system development live cycle* (SDLC) yang mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase yang harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya (Julianti et al., 2021). Atau dengan kata lain metode *waterfall* merupakan pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear.



Gambar 1. Skema Metode *Waterfall*

Berikut ini adalah penjelasan tentang pengembangan sistem dengan metode *waterfall*:

1. **Analisa kebutuhan**
 Pada perancangan aplikasi ini, peneliti berencana untuk mengidentifikasi terlebih dahulu apa saja yang dibutuhkan oleh sistem. Kemudian akan memulai membuat rancangan, pengguna akan melakukan uji coba dan akan memberikan umpan balik terhadap perubahan sistem tersebut. Jika terdapat perbaikan maka peneliti akan mulai memodifikasi aplikasi sesuai dengan kritik dan saran dari *user*. Langkah berikutnya, peneliti akan menyelesaikan sistem sesuai dengan kritik dan saran terakhir dari *user*.
2. **Desain**
 Sistem atau perancangan adalah tahap penyampaian ide dan perancangan sistem terhadap solusi dari masalah yang ada dengan menggunakan perangkat permodelan sistem seperti *Use Case*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram* dan lain sebagainya.
3. **Penulisan Kode Program**
 Merupakan tahap perancangan perangkat lunak setelah sebelumnya dilakukan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahap ini menerjemahkan desain yang telah dirancang ke dalam Bahasa pemrograman yang digunakan.
4. **Pengujian Program**
 Merupakan proses untuk menguji fungsi sistem telah bekerja dengan sesuai dan menemukan jika ada kesalahan pada sistem. Pengujian ini merupakan tahap yang sangat penting dilakukan untuk memastikan kualitas *software*. Pada tahap ini, peneliti menguji data masukan (input) serta data keluaran (output) untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan analisis kebutuhan perangkat lunak dan desain yang telah dirancang.
5. **Penerapan Program dan Pemeliharaan**
 Perangkat lunak yang telah didistribusikan pada pengguna akan terus mengalami perkembangan sesuai dengan kebutuhan para pengguna. Perubahan tersebut bisa mengalami suatu kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan atau bisa saja pengguna membutuhkan perkembangan secara fungsional.

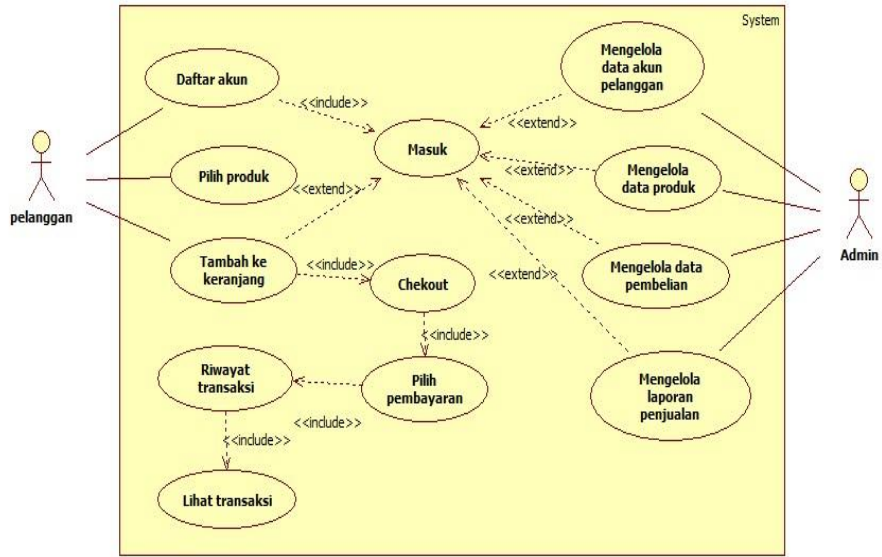
3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem Berjalan

Analisa sistem berjalan merupakan peninjauan atau analisis terhadap sistem berjalan yang didalamnya terdapat urutan kegiatan yang tepat dari tahapantahapan yang menerangkan proses yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan proses tertentu, bagaimana proses tersebut dapat dikerjakan (Rozi & Rachmatika, 2022).

3.1.1 *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah gambaran skenario dari interaksi antara user dengan sistem, sebuah use case diagram menampilkan hubungan atau interaksi antara aktor (pengguna) dan kegiatan yang dapat dilakukannya didalam suatu sistem (Samosir & Punkastyo, 2022). Berikut ini adalah use case diagram yang memperlihatkan peranan aktor (pengguna) dalam interaksinya dengan sistem yang sudah dibuat.



Gambar 2. Use Case Diagram

3.1.2 Activity Diagram

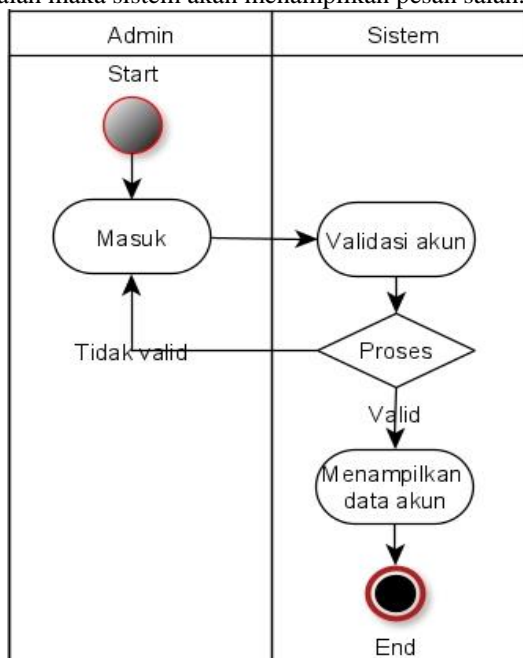
Metode yang digunakan pada pengumpulan data dalam program aplikasi ini adalah sebagai berikut:

Berikut adalah penggambaran dari activity diagram yang akan di usulkan oleh penulis sebagai berikut.

1. Activity Diagram Login Admin

Aktor : Admin

Admin membuka halaman *login*, mengisi *username* dan *password*, jika *username* dan *password* benar maka akan masuk ke halaman utama sistem dan menampilkan data akun, jika salah maka sistem akan menampilkan pesan salah.

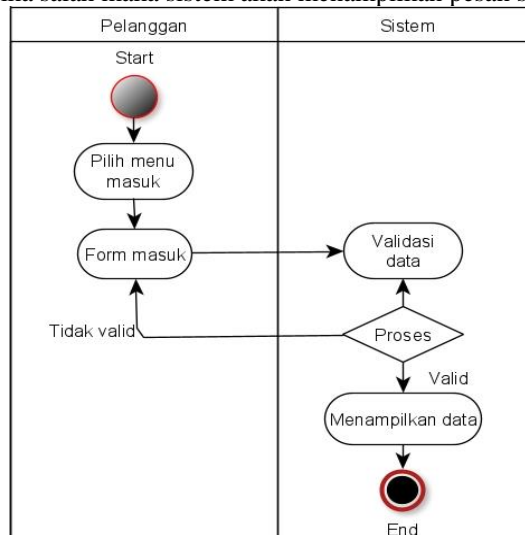


Gambar 3. Activity Diagram Login Admin

2. Activity Diagram Login Pelanggan

Aktor : Pelanggan

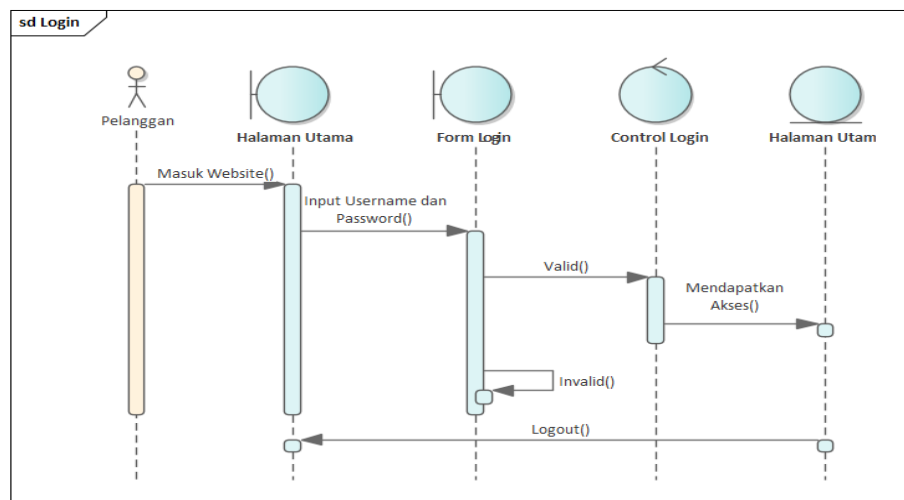
Pelanggan membuka halaman *login*, mengisi *username* dan *password*, jika *username* dan *password* benar maka akan masuk ke halaman utama sistem dan menampilkan data akun, jika salah maka sistem akan menampilkan pesan salah.



Gambar 4. Activity Diagram Login Pelanggan

3.1.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah bagian dari diagram-diagram yang menggambarkan alur aktifitas dari suatu sistem untuk mengirimkan suatu informasi atau pesan tertentu dari suatu objek ke objek yang lain.



Gambar 5. Sequence Diagram Login Pelanggan

Pada *sequence* diagram di atas, menjelaskan mengenai proses untuk melakukan *login*. Pelanggan sebagai aktor melakukan *login*. Pelanggan harus mengisi *username* dan *password*. Sistem akan mengecek *username* dan *password*, jika *username* dan *password* benar maka akan menuju ke halaman utama.

3.2 Analisa Sistem Usulan

Analisa sistem usulan pada sistem ini diusulkan terdapat 2 aktor yang dapat mengakses sistem dengan ketentuan. Member adalah yang sudah mempunyai akun sehingga dapat melakukan

pemesanan produk melalui sistem. Lalu Admin adalah orang yang mengelolah sistem seperti mengelola data produk yang ditampilkan halaman pelanggan, serta mengelola transaksi pelanggan dan laporan.

- a. Pemesanan Produk
Pembeli memesan produk bisa mendatangi langsung ke toko atau menggunakan via online. Setiap ada pemesanan, bagian penjualan akan menginformasikan kepada pembeli. Jika jenis produk yang dipesan tersedia maka bagian penjualan akan menginformasikan kepada pembeli dan meyetujui pembelian.
- b. Pembayaran
Setelah produk yang dipesan tersedia maka pembeli akan mendaftarkan diri untuk membeli produk dengan mengisi data-data pembeli, dan pembeli bisa mencetak nota didalam sistem pembelian tersebut, pembeli juga bisa melakukan pembayaran secara via transfer rekening.
- c. Laporan Pemesanan
Berdasarkan bukti dan transaksi yang ada, maka pembeli akan menerima bukti pembayaran dengan mendapatkan konfirmasi email ataupun dengan menggunakan telepon.

4. IMPLEMENTASI

Tahap implementasi ini merupakan sebuah proses perubahan spesifikasi sistem menjadi sistem yang dapat dijalankan. Implementasi dilaksanakan menggunakan software (perangkat lunak) dan hardware (perangkat keras) guna mewujudkan antarmuka sistem yang siap dilakukan pengujian (Ridoh & Putra, 2021). Tujuan implementasi adalah untuk mengkonfirmasi modul program perancangan pada para pelaku sistem sehingga pengguna dapat memberi masukan kepada pembangun sistem.

4.1 Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Metode yang digunakan pada pengumpulan data dalam program aplikasi ini adalah sebagai berikut:

Implementasi Perangkat Keras yang digunakan pada sistem komputer untuk perancangan aplikasi penjualan pada toko Sodaqo Ar-Ridho ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

No.	Perangkat Keras	Kondisi di Lapangan
1.	Laptop	Asus X441M
2.	Processor	Intel Celeron N4000
3.	RAM	4 GB
4.	Harddisk	1 TB
5.	Monitor	Monitor 14"

4.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Implementasi Perangkat Lunak yang digunakan pada sistem komputer untuk perancangan aplikasi penjualan pada toko Sodaqo Ar-Ridho ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

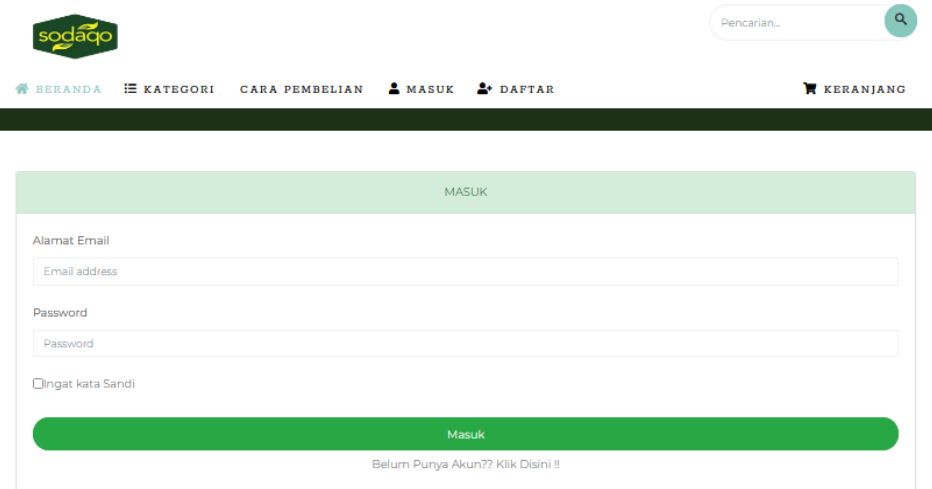
No.	Perangkat Keras	Kegunaan
1.	Windows 10	Sistem Operasi
2.	Android Studio	Pembuatan Sistem Aplikasi
3.	PHP, HTML	Pembuatan Web Sistem
4.	Adobe Photoshop	Design Web Sistem
5.	StarUML	Perancangan Sistem

4.3 Implementasi Antar Muka Pengguna (*User Interface*)

Berikut ini implementasi pengguna untuk menggunakan sistem sebagai berikut:

a. Tampilan Halaman Login Pelanggan

Apabila menu *login* dipilih maka akan tampil pilihan akses *login* pengguna. Apabila setelah melakukan pendaftaran maka akan tampil menu-menu produk yang akan dipilih



Gambar 6. Tampilan Halaman Login Pelanggan

b. Tampilan Halaman Kategori Produk



Gambar 7. Tampilan Halaman Kategori Produk

4.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan aktivitas yang direncanakan untuk menguji atau mengevaluasi kesesuaian dan menemukan kekurangan atau kesalahan pada suatu system (Ningrum et al., 2019). Untuk memastikan keberhasilan jalannya aplikasi perlu dilakukan pengujian terhadap Aplikasi. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil yang di dapat sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

4.4.1 Kasus dan Hasil Pengujian *Black Box*

Kasus dan hasil pengujian *Black box* kelayakan penggunaan sistem manajemen proyek dilakukan dengan menjalankan aplikasi yang dilakukan oleh internal peneliti:

a. Uji Coba Halaman *Login Pelanggan*

Tabel 3. Uji Coba Halaman *Login Pelanggan*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Email dan kata sandi tidak diisi lalu mengklik tombol “masuk”.	Email: (Kosong) Kata sandi: (Kosong)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan peringatan “email dan kata sandi tidak boleh kosong”	Sesuai harapan	Valid
2.	Email diisi dan kata sandi tidak kemudian klik tombol “masuk”.	Email: astalia@gmail.com Kata sandi: (Kosong)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan peringatan “sandi tidak boleh kosong”	Sesuai harapan	Valid
3.	Email tidak diisi dan sandi diisi kemudian klik tombol “masuk”.	Email: (Kosong) Kata sandi: admin	Sistem akan menolak akses dan menampilkan peringatan “email tidak boleh kosong”.	Sesuai harapan	Valid
4.	Email dan kata sandi diisi benar kemudian klik tombol “masuk”.	Email: astalia@gmail.com Kata sandi: admin	Sistem akan menerima akses dan masuk ke halaman pengunjung	Sesuai harapan	Valid

b. Uji Coba Halaman *Login Admin*

Tabel 4. Uji Coba Halaman *Login Admin*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Email dan kata sandi tidak diisi lalu mengklik tombol “masuk”.	Email: (Kosong) Kata sandi: (Kosong)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan peringatan “email dan kata sandi tidak boleh kosong”	Sesuai harapan	Valid
2.	Email diisi dan kata sandi tidak kemudian klik tombol “masuk”.	Email: admin@gmail.com Kata sandi: (Kosong)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan peringatan “sandi tidak boleh kosong”	Sesuai harapan	Valid
3.	Email tidak diisi dan sandi diisi kemudian klik tombol “masuk”.	Email: (Kosong) Kata sandi: pelanggan321	Sistem akan menolak akses dan menampilkan peringatan “email tidak boleh kosong”.	Sesuai harapan	Valid
4.	Email dan kata sandi diisi benar kemudian klik tombol “masuk”.	Email: admin@gmail.com Kata sandi: admin	Sistem akan menerima akses dan masuk ke halaman admin	Sesuai harapan	Valid

4.4.2 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji sampel atas sistem aplikasi penjualan dengan pengujian menggunakan metode *Black Box*, secara keseluruhan pada tiap tampilan hasil dari pengujian ini dapat dikatakan berhasil atau diterima. Karena secara fungsional *system* sudah dapat bekerja dan menghasilkan output yang diharapkan. Berdasarkan hasil pengujian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak ini telah sesuai dengan yang diharapkan, memenuhi kebutuhan user serta bebas error sehingga layak digunakan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian terhadap perancangan dan pembuatan Aplikasi Penjualan Pada Toko Sodaqo Ar-Ridho. Dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan adanya aplikasi ini maka dapat meminimalisir waktu pembayaran di toko.
2. Aplikasi ini dapat memudahkan pembeli dalam melakukan pembayaran.
3. Dengan adanya aplikasi ini maka penyimpanan data laporan menjadi lebih efektif dan rapih.
4. Dapat memudahkan penjual dalam mengetahui stok barang secara cepat dan akurat dengan aplikasi.
5. Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan pembeli dalam melakukan pembelian tanpa harus datang ke toko.
6. Dengan adanya aplikasi ini juga pembeli dapat mengetahui secara langsung harga barang yang akan dibeli.
7. Dengan adanya aplikasi ini penjual lebih mudah dalam pembuatan data transaksi.

REFERENCES

- Haryanto, B., & Gata, G. (2019). Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Sembako Pada Toko Masa Genae Berbasis Object Oriented. *Jurnal IDEALIS, II* (1), 144–150.
- Irawati, R., & Prasetyo, I. B. (2021). Pemanfaatan Platform E-Commerce Melalui Marketplace Sebagai Upaya Peningkatan Penjualan dan Mempertahankan Bisnis di Masa Pandemi (Studi pada UMKM Makanan dan Minuman di Malang). *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN) VI* (2), 114–133.
- Julianti, M. R., Hakim, Z., & TArdiyan, T. (2021). Aplikasi Pedagang Sembako Online Berbasis Android. *AJCSR [Academic Journal of Computer Science Research], III* (1), 11–15.
- Lestari, I. I., Sudianto, A., Sadali, M., & Ahmadi, H. (2022). Penerapan Aplikasi Penjualan E-Sembako Berbasis Android Pada Toko Rafa Untuk Meningkatkan Omset Pendapatan. *Infotek, V* (1), 1–10.
- Ningrum, F. C., Suherman, D., Aryanti, S., Prasetya, H. A., & Saifudin, A. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang, IV* (4), 125–130.
- Nurdiansyah, F., & Rugoyah, H. S. (2021). Strategi Branding Bandung Giri Gahana Golf Ssebelum dan Saat Pandemi COVID-19. *JURNAL PURNAMA BERAZAM, II*(2), 153–171.
- Pudjiarti, E., & Faizah, S. (2021). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Android Sebagai Media Pemesanan Pada Distro Online. *BINA INSANI ICT JOURNAL, VIII* (2), 176–186.
- Ridoh, A., & Putra, Y. I. (2021). Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Dokumen Layanan Publik Berbasis Web untuk Mempermudah Masyarakat Memperoleh Informasi pada Pemerintah Kabupaten Bungo. *Jurnal Basicedu, V*(5), 4227–4235.
- Rozi, F., & Rachmatika, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Website (Studi Kasus : CV. Andafcorp Bekasi). *OKTAL, I*(11), 1927–1934.
- Samosir, J., & Punkastyo, D. A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Samo. *OKTAL, I*(9), 1360–1368.