

# Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Website Menggunakan Metode Agile Dengan Studi Kasus: Kedai Fenos

<sup>1</sup>Muhammad Zidni Ramdhani, <sup>2</sup>Ranny Meilisa

<sup>1,2</sup>Univesitas Esa Unggul

[zidniramdhani116@esaunggul.ac.id](mailto:zidniramdhani116@esaunggul.ac.id), [ranny.melisa2@esaunggul.ac.id](mailto:ranny.melisa2@esaunggul.ac.id)

Submit : 09 Sept 25 | Diterima : 18 Sept 2025 | Terbit : 23 Sept 2025

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong pelaku usaha untuk berinovasi dalam mengelola bisnis, termasuk di sektor kuliner. Kedai Fenos, sebagai salah satu pelaku usaha kuliner, masih menggunakan sistem manual dalam pencatatan pesanan dan pembayaran, yang menyebabkan inefisiensi dalam pelayanan pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi penjualan makanan berbasis website yang dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan transaksi di Kedai Fenos. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah Agile Software Development, yang memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara iteratif dan fleksibel sesuai kebutuhan pengguna. Aplikasi ini dibangun menggunakan framework Laravel, serta didukung oleh bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, dan sistem database MySQL. Fitur utama yang dikembangkan meliputi pemesanan makanan secara daring, reservasi meja, sistem pembayaran digital terintegrasi dengan Midtrans, serta fitur ulasan pelanggan. Proses perancangan sistem dimodelkan menggunakan Unified Modeling Language (UML) seperti use case diagram, activity diagram, dan sequence diagram. Pengujian dilakukan dengan metode Black Box Testing untuk memastikan seluruh fitur berfungsi sesuai dengan kebutuhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berhasil mengatasi permasalahan yang sebelumnya ada, seperti antrian panjang, kesalahan pencatatan pesanan, dan keterbatasan informasi produk. Sistem yang dirancang juga memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembayaran, serta membantu admin dalam mengelola operasional secara efisien

**.Kata Kunci:** Aplikasi Penjualan; Website; Metode Agile; Laravel; Black Box Testing, Kedai Fenos

## PENDAHULUAN

Kedai Fenos merupakan usaha yang bergerak di bidang kuliner, yang mana terdapat beberapa macam menu makanan. Kedai Fenos berdiri sejak tahun 2021, dengan penjualan yang terkadang mengalami pasang surut Saat ini pengolahan data dan sistem pembayaran di Kedai Fenos masih menggunakan metode manual, pengolahan data dalam metode manual ini menghadapi kendala dalam bagian pencatatan, selain itu pelanggan tidak bisa mendapatkan informasi tentang ketersediaan makanan di Kedai Fenos, dan pelanggan mengantri untuk memesan makanan.

Website Kedai Fenos dirancang untuk mempermudah calon pembeli dalam mencari toko makanan online berdasarkan kriteria tertentu seperti menu, harga dan melakukan pemesanan. Dengan informasi yang lengkap diharapkan pelanggan tidak perlu merasakan lagi membeli makanan secara antri. Untuk mengembangkan sistem ini, diperlukan metode yang adaptif, efisien, dan fleksibel. Salah satu metode yang memenuhi kriteria ini adalah Agile. Agile memiliki keunggulan pada fleksibilitas yang memungkinkan adaptasi cepat terhadap perubahan kebutuhan, serta adanya keterlibatan pengguna yang aktif untuk memastikan solusi sesuai dengan harapan.

Menurut (Muhammad & Tempola, 2023) Website atau situs web dapat didefinisikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan data tekstual, data gambar atau data gambar bergerak, data animasi, suara, video dan kombinasi dari semua ini, baik statis maupun dinamis, yang membentuk sistem informasi tautan, bangunan dimana setiap orang terhubung dengan jaringan satu sama lain Hal inilah yang menjadikan situs sebagai sistem informasi yang paling

tepat, cepat dan akurat untuk digunakan, karena semua informasi yang dijelaskan pada halaman situs dapat tersampaikan dengan jelas dan saling mendukung. Selain itu, Situs web merupakan bagian dari teknologi internet, dimana teknologi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia untuk maksud dan tujuan tertentu agar manusia dapat mendukung pekerjaannya, meningkatkan hasil dan menghemat tenaga dan sumber daya

Penelitian oleh (Andriyan et al., 2020) Sebagai bentuk ciptaan manusia, sudah seharusnya memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam mencari informasi dimana informasi yang tepat dan cepat diperlukan untuk mendukung aktivitas kehidupan. Didukung oleh perkembangan berbagai perangkat seperti tablet dan smartphone yang semakin memudahkan banyak orang untuk mengakses informasi, menjadikan internet sebagai media alternatif dalam memperoleh informasi dengan biaya yang murah dan terjangkau dibandingkan dengan informasi yang tersebar melalui media cetak ataupun elektronik berbasis televisi dan radio dengan harga yang mahal

Lebih Lanjut (Andipradana & Dwi Hartomo, 2021) menyoroti bahwa Dibangunnya aplikasi penjualan ini diharapkan pemilik usaha UMKM kota Salatiga mempunyai wadah untuk melakukan kegiatan penjualan secara online serta memudahkan dalam berbagai proses bisnis penjualan yang ada. Fokus pemasaran juga akan lebih terarah sehingga mampu meningkatkan angka penjualan. Dalam rancang bangunnya tentu dibutuhkan metode pengembangan sistem yang sesuai guna terciptanya aplikasi yang optimal.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Rancang bangun

Perancangan sistem, juga dikenal sebagai "rancang bangun", adalah serangkaian prosedur yang digunakan untuk mengubah hasil analisis sistem ke dalam bahasa pemrograman. Tujuan dari proses ini adalah untuk menjelaskan dengan detail bagaimana komponen yang ada digunakan. Menciptakan sistem baru, menggantikan, atau memperbaiki sistem yang telah ada, baik secara keseluruhan maupun sebagian, disebut bangun atau pembangunan sistem (Triyanto, 2020)

### Aplikasi Penjualan

Aplikasi penjualan guna memodernisasi proses penjualan yang sebelumnya dilakukan secara manual. Dengan mengadopsi teknologi web dan mobile, aplikasi ini memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara online, sementara staf toko dapat mengelola transaksi dan stok barang melalui antarmuka yang terintegrasi. (Imannudin Akbar et al., 2023)

### Website

Website merupakan salah satu sumber daya teknologi yang berkembang pesat. Saat ini, informasi web didistribusikan lebih dekat dan mudah, yang memungkinkan suatu teks, gambar, ataupun objek yang lain menjadi acuan dasar untuk membuka halaman-halaman web yang lain Dengan pendekatan mudah ini, seseorang dapat memperoleh informasi dengan cepat dari suatu halaman ke halaman yang lain. Hal ini tentunya harus dicermati dengan baik oleh suatu badan usaha organisasi ekonomi dengan menerapkan sumber daya teknologi yang berkembang pada saat ini yaitu teknologi berbasis website (Wibowo et al., 2023)

### Metode Agile

Peneliti menggunakan metode Agile Software Development dalam merancang sistem usulan. Metode Agile Software Development merupakan metode manajemen untuk pengembangan sebuah proyek pada peningkatan berkelanjutan dalam perangkat lunak. (Ayunita Pertiwi et al., 2023)

## METODE PENELITIAN

### Rencana Penelitian

Dalam menyusun penelitian, dibuat suatu kerangka kerja dengan tahapan-tahapan yang terstruktur. Kerangka kerja ini bertujuan untuk memandu dalam menyelesaikan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

## Objek Penelitian

Objek penelitian dalam skripsi ini adalah sebuah kontrakan yang berlokasi di Pasar Sinpasa SMB Blok F – 031, Kelurahan Marga Mulya, Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat 17142. Dalam penelitian ini, Kedai Mentari menjadi objek dari penelitian ini. Dimana informasi yang diperoleh dari hasil wawancara oleh Pemilik Kedai Mentari dan konsumen Kedai Mentari.

## Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, penelitian ini mengadopsi dua pendekatan utama, yaitu observasi lapangan, dan wawancara terstruktur. Kedua metode ini dipilih untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh relevan, valid, dan mendukung pencapaian tujuan penelitian secara komprehensif. Penjelasan ringkas mengenai masing-masing teknik digunakan untuk menggambarkan kontribusinya terhadap proses eksplorasi dan analisis yang dilakukan dalam studi ini.

### 1. Wawancara

Pada tahap ini, penulis melakukan interaksi secara langsung melalui komunikasi dua arah dengan narasumber yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian. Proses wawancara dilakukan dengan menyampaikan sejumlah pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai isu yang diteliti. Dalam hal ini, wawancara dilakukan dengan Pemilik Kedai bernama Ibu Fenny.

### 2. Observasi

Pada tahapan ini melaksanakan observasi langsung terhadap proses pembayaran pemesanan dan pencatatan yang tidak teratur. Memperhatikan alur kerja yang ada, mulai dari pelanggan yang datang dan memesan makanan, cara pegawai mencatat pesanan, proses pembuatan makanan di dapur, hingga tahap akhir yaitu pembayaran. Semua aktivitas ini diamati secara langsung untuk mendapatkan gambaran nyata mengenai bagaimana sistem yang berjalan selama ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan rangkaian hasil dari tahapan desain sistem, proses implementasi, hingga pengujian fungsionalitas secara menyeluruh. Setiap temuan yang diperoleh dianalisis secara mendalam untuk mengevaluasi sejauh mana sistem yang dikembangkan mampu memenuhi sasaran penelitian. Pembahasan dilakukan secara sistematis guna menyoroti aspek-aspek teknis dan fungsional yang berhasil dicapai, serta bagaimana kontribusinya terhadap pengembangan solusi digital dalam konteks pengelolaan penjualan.

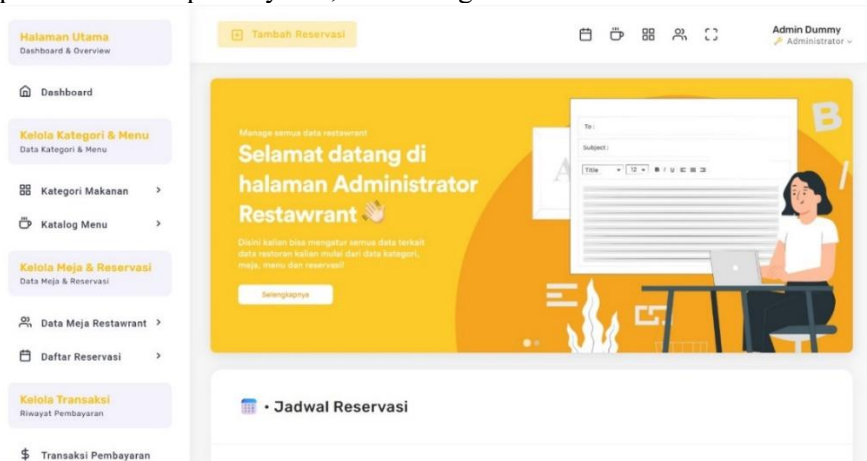
## Perancangan *User Interface* (UI)

Antarmuka dibuat sederhana, bersih, dan mudah digunakan oleh semua orang. Fokus utamanya adalah kemudahan navigasi dan akses cepat ke fitur penting untuk pengguna baru dan yang sudah terbiasa dengan sistem. Pengalaman pengguna yang nyaman di berbagai perangkat juga dijamin oleh desain yang minimalis dan responsif.

## Halaman Admin

Halaman admin merupakan bagian inti dari sistem aplikasi penjualan berbasis website yang dirancang khusus untuk Kedai Fenos. Halaman ini hanya dapat diakses oleh pengguna dengan hak akses sebagai administrator. Pada halaman ini, admin memiliki kontrol penuh terhadap berbagai fitur manajemen, seperti mengelola data pelanggan, menambahkan atau menghapus menu makanan,

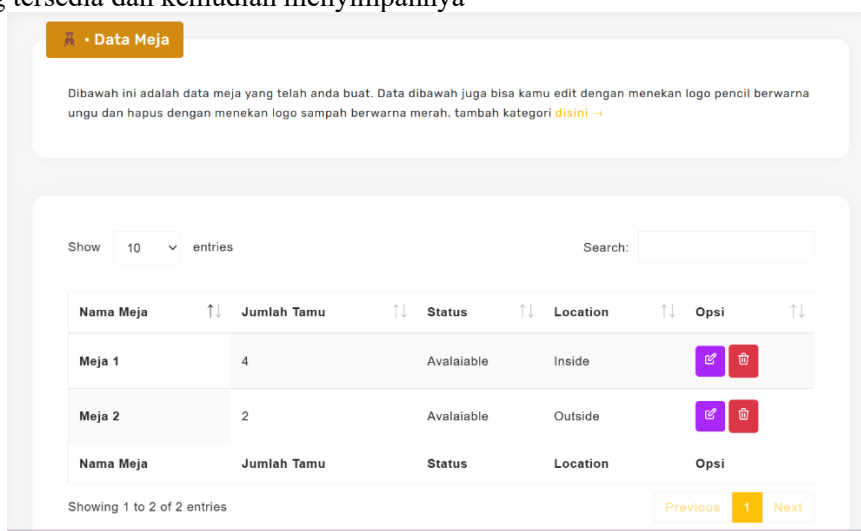
melihat status pemesanan dan pembayaran, serta mengelola reservasi.



Gambar 1. Halaman Admin

### Halaman Tambah Data Meja

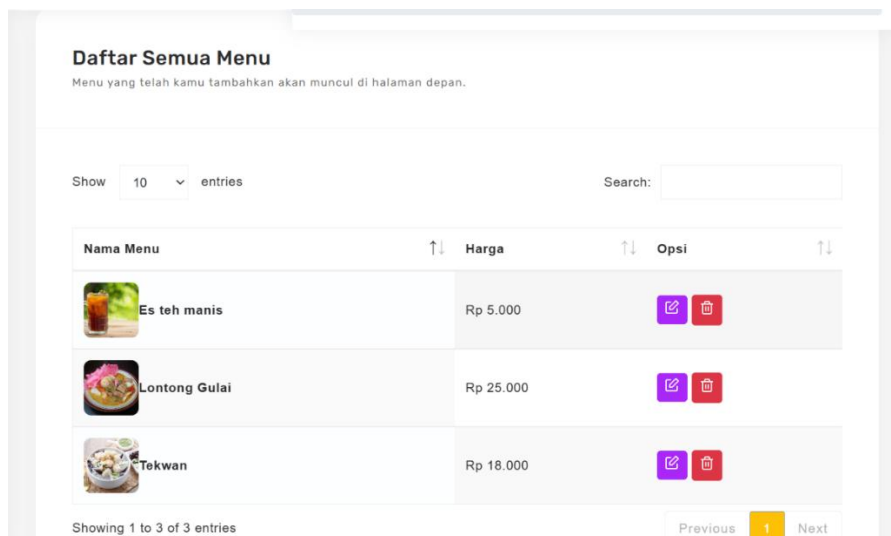
Fitur penambahan data meja memungkinkan admin untuk mencatat dan menyimpan informasi nomor meja yang tersedia di Kedai Fenos. Hal ini penting terutama dalam mendukung sistem reservasi yang digunakan pelanggan untuk melakukan pemesanan tempat secara online. Ketika pelanggan ingin melakukan reservasi, sistem akan menampilkan daftar meja yang telah diinput sebelumnya oleh admin. Dalam proses ini, admin cukup memasukkan nomor meja pada kolom yang tersedia dan kemudian menyimpannya



Gambar 2. Halaman Tambah Data Meja

### Halaman Tambah Menu

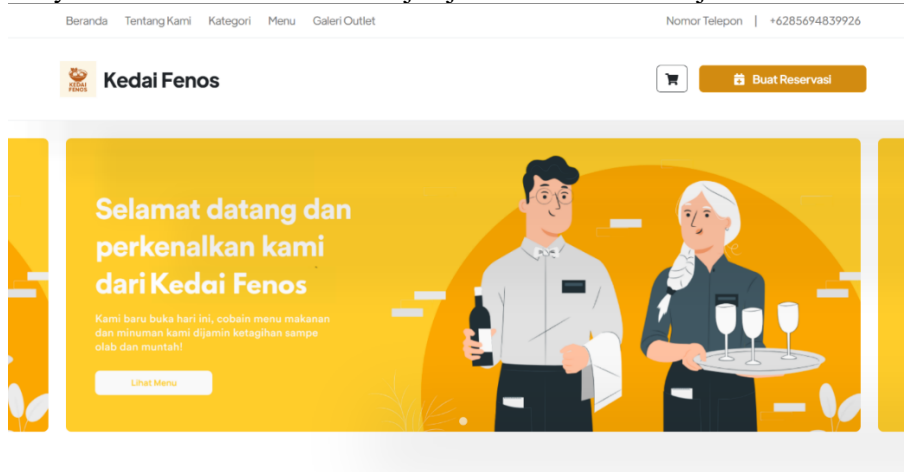
Halaman menambahkan menu berfungsi sebagai tempat bagi admin untuk memperbarui atau menambahkan item makanan dan minuman yang tersedia di Kedai Fenos. Admin dapat menginput informasi secara lengkap mulai dari nama makanan, deskripsi, harga, kategori makanan (seperti makanan berat, ringan, atau minuman), dan mengunggah gambar yang sesuai.



Gambar 3. Halaman Tambah Menu

### Halaman Utama

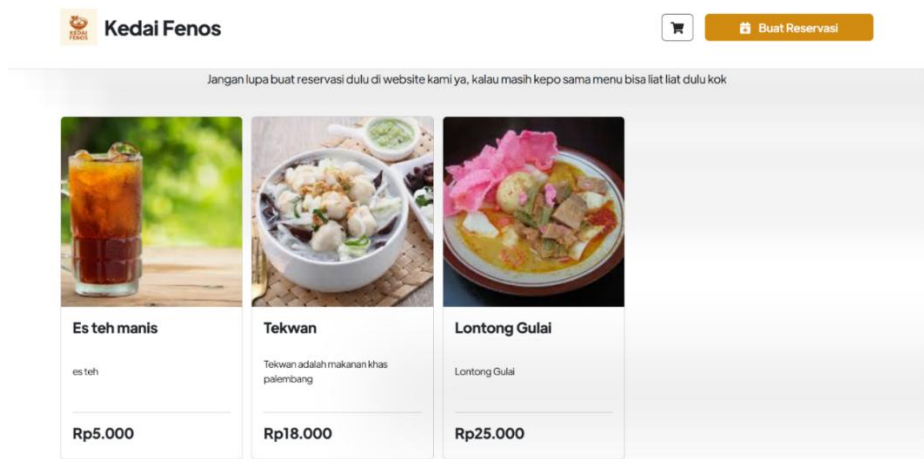
Halaman utama atau homepage adalah tampilan awal yang dilihat oleh setiap pengguna ketika pertama kali mengakses website Kedai Fenos. Halaman ini dirancang untuk memberikan kesan pertama yang menarik sekaligus memberikan informasi dasar mengenai Kedai Fenos, seperti nama usaha, jenis makanan yang ditawarkan, promosi, dan testimonial pelanggan. Di halaman ini juga terdapat menu navigasi yang mengarahkan pengguna ke fitur lain seperti daftar menu, keranjang belanja, reservasi meja, dan halaman ulasan. Visualisasi yang digunakan dibuat semenarik mungkin dengan gambar makanan berkualitas tinggi, layout yang responsif, dan pemilihan warna yang sesuai dengan branding usaha. Dengan halaman utama yang informatif dan menarik, pengunjung akan merasa nyaman dan tertarik untuk menjelajahi website lebih lanjut



Gambar 4. Halaman Utama

### Halaman Menu

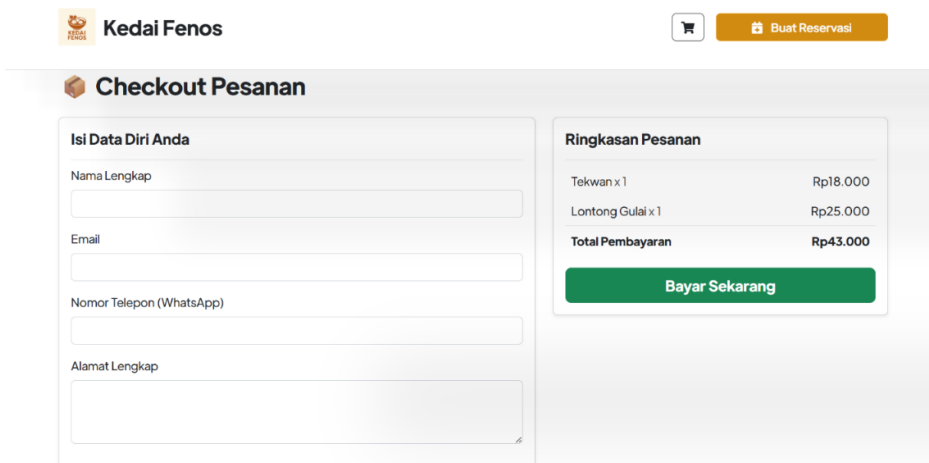
Halaman ini menampilkan seluruh daftar makanan dan minuman yang tersedia di Kedai Fenos secara rinci. Setiap item menu dilengkapi dengan gambar, nama makanan, harga, dan deskripsi singkat. Pengguna dapat dengan mudah menelusuri menu berdasarkan kategori dan menambahkan makanan ke dalam keranjang belanja hanya dengan satu klik.



Gambar 5. Halaman Menu

### Halaman Isi Data Diri

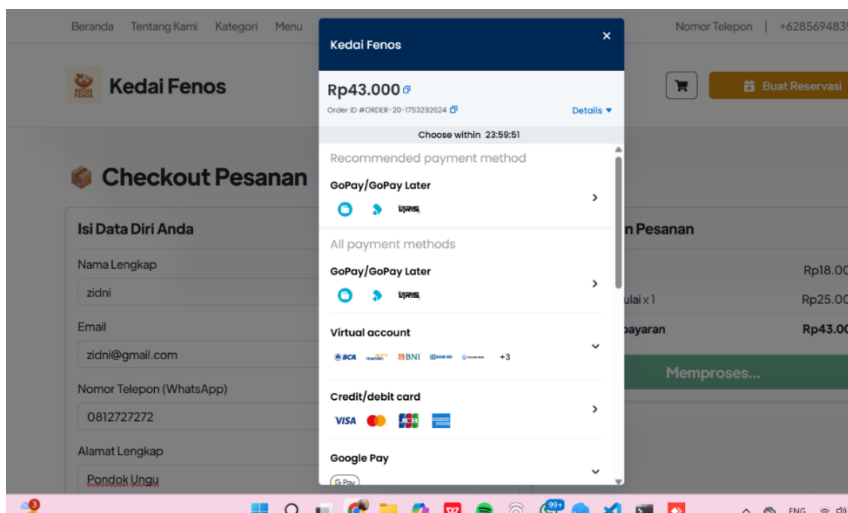
Setelah memilih makanan dan masuk ke keranjang, pengguna akan diarahkan untuk mengisi formulir data diri. Informasi yang dibutuhkan meliputi nama lengkap, nomor telepon, dan alamat lengkap. Data ini diperlukan sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap pembayaran serta memudahkan pihak Kedai Fenos dalam proses pengantaran pesanan atau verifikasi pemesanan. Sistem akan menyimpan data ini secara otomatis ke dalam database untuk keperluan rekap transaksi. Proses ini juga menjadi bagian dari peningkatan layanan karena memungkinkan sistem menyimpan data pelanggan untuk transaksi berikutnya.



Gambar 6. Halaman Isi Data Diri

### Snap Midtrans

Setelah mengisi seluruh informasi pada halaman Checkout, pengguna akan langsung diarahkan ke halaman Snap Midtrans untuk melakukan proses pembayaran. Melalui layanan ini, penyewa dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan, seperti transfer bank, e-wallet, kartu kredit, atau metode lainnya yang tersedia. Integrasi dengan Midtrans memungkinkan proses pembayaran berlangsung secara aman, cepat, dan real-time, sehingga mempermudah pengguna dalam menyelesaikan transaksi pembelian.



Gambar 7. Snap Midtrans

### Pengujian Black Box

Pengujian dengan pendekatan black box diterapkan untuk menilai performa setiap fitur dalam sistem web KontrakanTony. Tujuan utama dari tahap ini adalah memverifikasi bahwa seluruh fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan, tanpa munculnya kesalahan sistem ataupun gangguan dalam proses operasional ketika digunakan oleh pengguna.

Tabel 1. Pengujian Black Box

NO	Fungsi	Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1.	Melihat Daftar Menu	Pengguna membuka halaman menu makanan	Daftar makanan muncul lengkap (nama, gambar, harga)	Sesuai harapan	Sukses
2.	Menambah Keranjang	Pengguna menekan tombol "Tambah ke Keranjang" di salah satu produk makanan	Makanan ditambahkan ke keranjang dan jumlah item bertambah	Sesuai harapan	Sukses
3.	Melihat Isi Keranjang	Pengguna membuka halaman keranjang	Daftar makanan yang dipilih muncul dengan jumlah dan total harga	Sesuai harapan	Sukses
4.	Menghapus Item di Keranjang	Pengguna menekan tombol hapus pada salah satu item di keranjang	Item terhapus dari daftar keranjang dan total harga menyesuaikan	Sesuai harapan	Sukses
5.	Konfirmasi Pesanan	Pengguna klik tombol "Konfirmasi Pembayaran"	Sistem menampilkan ringkasan pesanan dan data pembeli, lalu mengarah ke halaman pembayaran	Sesuai harapan	Sukses
6.	Memilih Metode Pembayaran	Pengguna memilih metode pembayaran	Sistem menampilkan tampilan sesuai	Sesuai harapan	Sukses

NO	Fungsi	Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
			metode yang dipilih dan siap diproses		
7.	Menerima Notifikasi Pembayaran	Sistem mengirim informasi bahwa pembayaran telah berhasil	Notifikasi atau tampilan sukses muncul setelah pembayaran selesai	Sesuai harapan	Sukses
8.	Admin Melihat Pesanan Masuk	Admin membuka halaman daftar pesanan	Data pesanan dari user muncul lengkap (nama, pesanan, total harga)	Sesuai harapan	Sukses
9.	Admin Memproses Pesanan	Admin klik tombol "Proses" pada data pesanan pengguna	Status pesanan berubah menjadi "Diproses" dan tercatat di sistem admin	Sesuai harapan	Sukses
10	Admin Menandai Pesanan Selesai	Admin klik "Selesai" pada pesanan yang sudah diantar	Status pesanan berubah menjadi "Selesai" dan user tidak bisa mengedit lagi	Sesuai harapan	Sukses

### Pengujian Pada Perangkat dan Browser

Pada saat ini, penulis melakukan uji coba pada aplikasi yang telah dibuat di situs web KontrakanTony. Untuk memastikan konsistensi lingkungan pengujian, aplikasi digunakan pada tiga browser berbeda: Safari, Microsoft Edge, dan Google Chrome. Pengujian dilakukan pada berbagai perangkat, termasuk laptop dan handphone.

Tabel 2. Tabel Pengujian Pada Perangkat dan Browser

No.	Perangkat	Spesifikasi	Browser	Hasil Pengujian
1.	Acer Nitro 5	Intel Core i7, 32GB RAM, Windows 11	Google Chrome	Setiap fitur dalam sistem dapat dioperasikan dan memberikan hasil sesuai ekspektasi.
			Microsoft Edge	Setiap fitur dalam sistem dapat dioperasikan dan memberikan hasil sesuai ekspektasi.
2.	Asus Tuff F15	Intel Core i7, 8GB RAM, Windows 11	Google Chrome	Setiap fitur dalam sistem dapat dioperasikan dan memberikan hasil sesuai ekspektasi.
			Microsoft Edge	Setiap fitur dalam sistem dapat dioperasikan dan memberikan hasil sesuai ekspektasi.

No.	Perangkat	Spesifikasi	Browser	Hasil Pengujian
3.	Lenovo Legion 5	Intel Core i7, 16GB RAM, Windows 11	Google Chrome	Setiap fitur dalam sistem dapat dioperasikan dan memberikan hasil sesuai ekspektasi.
			Microsoft Edge	Setiap fitur dalam sistem dapat dioperasikan dan memberikan hasil sesuai ekspektasi.
4.	iPhone X	Chip A11 Bionic, 64GB 3GB RAM, iOS 16	Google Chrome	Setiap fitur dalam sistem dapat dioperasikan dan memberikan hasil sesuai ekspektasi..
			Microsoft Edge	Setiap fitur dalam sistem dapat dioperasikan dan memberikan hasil sesuai ekspektasi.
			Safari	Setiap fitur dalam sistem dapat dioperasikan dan memberikan hasil sesuai ekspektasi..
5.	iPhone 11	Chip A13 Bionic, 64GB 4GB RAM, iOS 18	Google Chrome	Setiap fitur dalam sistem dapat dioperasikan dan memberikan hasil sesuai ekspektasi.
			Microsoft Edge	Setiap fitur dalam sistem dapat dioperasikan dan memberikan hasil sesuai ekspektasi.
			Safari	Setiap fitur dalam sistem dapat dioperasikan dan memberikan hasil sesuai ekspektasi.

### Analisis Hasil Penelitian

Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan aplikasi penjualan makanan berbasis website dengan studi kasus Kedai Fenos menggunakan metode Agile. Sistem yang dikembangkan mencakup fitur utama berupa katalog menu, keranjang belanja, pemesanan online, reservasi meja, sistem pembayaran digital terintegrasi Midtrans, serta ulasan pelanggan yang dirancang untuk mengatasi kendala pencatatan manual dan antrian panjang dalam proses penjualan. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan Black Box Testing, seluruh fungsi berjalan sesuai harapan tanpa error baik dari sisi admin maupun pelanggan, menunjukkan stabilitas program dan ketepatan logika yang diterapkan. Sistem ini juga mendapat respons positif karena mampu meningkatkan efisiensi transaksi, mempercepat pelayanan, memberikan transparansi informasi, serta menghadirkan kenyamanan bagi pelanggan. Selain itu, aplikasi ini terbukti dapat diakses secara konsisten melalui berbagai perangkat dan peramban, sehingga mendukung kemudahan akses

lintas platform. Secara teoritis, penelitian ini menunjukkan efektivitas metode Agile dalam mengembangkan perangkat lunak berbasis iterasi dengan melibatkan pengguna, serta membuktikan keberhasilan integrasi layanan pihak ketiga melalui payment gateway. Temuan ini tidak hanya memberikan solusi praktis bagi digitalisasi proses bisnis Kedai Fenos, tetapi juga dapat menjadi acuan dalam penerapan teknologi serupa untuk usaha kecil dan menengah di sektor kuliner.

### KESIMPULAN

Penjualan makanan berbasis website untuk Kedai Fenos telah berhasil dirancang dan diimplementasikan menggunakan metode Agile. Aplikasi ini menyediakan fitur-fitur utama seperti melihat menu, keranjang belanja, pemesanan online, reservasi meja, sistem pembayaran digital dengan Midtrans, dan fitur ulasan dari pelanggan. Hasil pengujian menggunakan metode Black Box menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan sesuai harapan tanpa error, baik dari sisi pelanggan maupun admin. Sistem yang dibangun mampu mengatasi permasalahan yang sebelumnya terjadi, seperti pencatatan manual, kesulitan memantau pesanan, dan antrian pelanggan. Dengan adanya sistem ini, pelanggan dapat memesan makanan dan melakukan pembayaran secara online, sehingga proses transaksi menjadi lebih cepat, efisien, dan nyaman. Sementara itu, admin dapat memantau pesanan, mengelola data menu dan meja, serta memproses pembayaran secara lebih teratur. Metode Agile yang digunakan dalam proses pengembangan terbukti efektif dalam membagi tahapan kerja secara fleksibel, dengan iterasi yang memungkinkan pengujian dan perbaikan sistem dilakukan secara berkala berdasarkan feedback. Hal ini menjadikan sistem yang dibangun lebih adaptif terhadap kebutuhan pengguna dan mendukung pengembangan jangka panjang.

### REFERENSI

- Andipradana, A., & Dwi Hartomo, K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 161–172. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.869>
- Andriyan, W., Septiawan, S. S., & Aulya, A. (2020). Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), 79–88. <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i2.289>
- Arimbi, Y. D., Kartinah, D., & Della, A. N. W. (2022). Rancangan Sistem Informasi Kost Putri Malika Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel Dan Mysql. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(03), 93–103. <https://doi.org/10.56127/jukim.v1i03.201>
- Ayunita Pertiwi, T., Try Luchia, N., Sinta, P., Aprinastya, R., Dahlia, A., Rachmat Fachrezi, I., Luthfi Hamzah, M., & Sultan Syarif Kasim Riau, N. (2023). Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development Web-Based Attention Information System Design and Implementation Using the Agile Software Development Method. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 53–66.
- Imannudin Akbar, Budiman, Zatin Niqotaini, & Ari Rizki Fauzi. (2023). Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Pada Toko Xyz Berbasis Web Dan Mobile Menggunakan Uml. *Nuansa Informatika*, 17(2), 71–82. <https://doi.org/10.25134/ilkom.v17i2.13>
- Kurniawan, A., Chabibi, M., & Dewi, R. S. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Desa Berbasis Web Dengan Metode Prototyping Pada Desa Leran. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(1), 114. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v7i1.1863>
- Muhammad, M., & Tempola, F. (2023). Pemanfaatan Teknologi Website Sebagai Media Promosi Hasil BUMDes. *RENATA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Kita Semua*, 1(1), 21–25. <https://doi.org/10.61124/1.renata.5>
- Triyanto, R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Website (Studi Kasus : Toko Waroeng Bola). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.31326/sistek.v2i1.670>
- Wibowo, M. H., Ulum, F., Penulis, N., Muhammad, K. :, & Wibowo, H. (2023). Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Website pada PRIMKOPPABRI Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 22–27. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/2434>