

# **SISTEM INFORMASI PENJUALAN PLAYSTATION**

## **SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penelitian Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer ( S.Kom. )

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH :

**BIMA ARDIANSYAH**

NPM : 2013030022

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK**  
**INDONESIA PGRI KEDIRI**

**2024**

Skripsi oleh:

**BIMA ARDIANSYAH**

**NPM : 2013030022**

Judul :

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PLAYSTATION**

Telah Disetujui Kepada Panitia Ujian Sidang/Sidang Skripsi

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Nusantara PGRI Kediri


Tanggal : 10 Juli 2024

Pembimbing 1



**Erna Daniati, M.Kom**  
NIDN.0723058501

Pembimbing 2



**Dwi Harini, S.Si., MM**  
NIDN.0701037003

Skripsi Oleh :

**BIMA ARDIANSYAH**

NPM : 2013030022

Judul :

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PLAYSTATION**

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian Sidang/Sidang Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 10 Juli 2024

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Erna Daniati, M.Kom
2. Penguji I : Rina Firliana, M.Kom
3. Penguji II : Dwi Harini, S.Si., MM



Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer



**Dr. Sulistiono, M.Si.**

**NIP. 196807071993031004**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Bima Ardiansyah  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Tempat/Tgl.Lahir : Nganjuk/ 05 Juli 2002  
NPM : 2013030022  
Fak/Prodi : Teknik dan Ilmu Komputer / Sistem Informasi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang penuh diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara segaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 10 Juli 2024

Yang Menyatakan,



**Bima Ardiansyah**  
NPM : 2013030022

## **MOTTO & PERSEMBAHAN**

“Sesibuk Apapun Dirimu, Jangan Pernah Tinggalkan Sholat”

~ (Ibuk) ~

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Semua anggota keluarga, terutama kepada bapak dan ibu yang telah memberikan dukungan baik materil maupun moril yang begitu besar dan tak ternilai.

## ABSTRAK

**Bima Ardiansyah** : Sistem Informasi Penjualan Playstation, Skripsi, Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Maxima Game ialah usaha yang bergerak dibidang penjualan. Permasalahan yang terjadi yaitu proses penjualan masih dilakukan secara manual karena keterbatasan ruang dan waktu. Tujuan dibuatnya penelitian ini untuk membuat Sistem Informasi Penjualan Playstation Di Maxima Game berbasis *website* untuk mempermudah transaksi jual beli. Dalam perancangan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*. Metode yang digunakan untuk membuat sistem ini adalah metode *waterfall* yang terdiri dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, verifikasi, pemeliharaan. Pada sistem ini terdapat fitur seperti pendaftaran, pencarian, dan pemesanan. Dengan adanya sistem ini membuat pelayanan menjadi lebih efektif dan efisien, dan memberikan kemudahan bagi pemilik usaha untuk mengelola data pemesanan.

**Kata Kunci:** Penjualan, PlayStation, Sistem Informasi, *Waterfall*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian dan merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi. Sehubungan dengan terselesaikannya skripsi ini, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Teguh Andriyanto, ST., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Erna Daniati, M.Kom.. selaku dosen pembimbing pertama yang telah membimbing dan arahan demi terselesaikannya skripsi ini.
5. Ibu Dwi Harini, S.Si., MM selaku dosen pembimbing kedua yang juga telah membimbing dan memberikan banyak saran demi terselesaikan skripsi ini.

6. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan memberikan dukungan dalam kelancaran kuliah.

Akhir kata, penulis mempersembahkan karya ini kepada para pembaca dengan harapan mendapat saran dan kritik yang membangun demi perbaikan lebih lanjut. Semoga karya ini bermanfaat dan mendapat ridho Allah SWT.

Kediri, 10 Juli 2024

**BIMA ARDIANSYAH**  
NPM : 2013030022



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iv
MOTTO & PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan.....	3
1.6 Manfaat.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5

KAJIAN TEORI.....	5
2.1 Kajian Teori.....	5
2.1.1 Sistem Informasi.....	5
2.1.2 Penjualan.....	5
2.1.3 Website.....	6
2.1.4 PHP.....	6
2.1.5 Database.....	6
2.1.6 MySQL.....	7
2.1.7 Waterfall.....	7
2.1.8 Entity Relationship Diagram (ERD).....	9
2.1.9 Use Case Diagram.....	10
2.1.10 Sequence Diagram.....	12
2.1.11 Activity Diagram.....	13
2.2 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	13
BAB III.....	19
METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Teknik dan Pendekatan Penelitian.....	19
3.1.1. Pendekatan Penelitian.....	19
3.1.2. Teknik Penelitian.....	19
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	19

3.2.1.	Tempat Penelitian.....	19
3.2.2.	Waktu Penelitian .....	20
3.3	Kerangka Berfikir.....	20
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.4.1	Wawancara .....	21
3.4.2	Observasi .....	22
3.5	Teknik Analisis Data.....	22
3.5.1	Teknik Pengujian .....	22
BAB IV	.....	23
DESAIN SISTEM	.....	23
4.1	Tinjauan Lokasi .....	23
4.1.1	Sejarah Toko Maxima Game .....	23
4.1.2	Visi dan Misi.....	23
4.2	Analisa Proses Bisnis.....	24
4.2.1	Analisa Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan .....	24
4.2.2	Analisa Sistem Yang Diusulkan .....	25
4.3	Desain Arsitektur Sistem .....	26
4.4	Pemodelan Data dan Proses .....	27
4.4.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	27
4.4.2	<i>Activity Diagram</i> .....	29

4.4.3 <i>Activity</i> Konfirmasi Pesanan Produk .....	30
4.4.4 <i>Activity</i> Melihat Data Pesanan .....	31
4.4.5 <i>Activity</i> Melihat Data Pembayaran.....	32
4.4.6 <i>Activity</i> Mengelola Data Pelanggan .....	32
4.4.7 <i>Activity</i> Mengelola Data Produk .....	33
4.4.8 <i>Activity</i> Mengelola Data Ongkir.....	34
4.4.9 <i>Activity</i> Mengelola Data Kategori.....	35
4.4.10 <i>Activity</i> Mengelola Data Bank .....	36
4.4.11 <i>Activity</i> Membuat Laporan Penjualan .....	37
4.4.12 <i>Sequence</i> Diagram .....	38
4.5 Class Diagram .....	45
4.6 Desain <i>Database</i> .....	45
4.7 Desain Tampilan Pengguna .....	50
BAB V.....	71
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM .....	71
5.1 Arsitektur Sistem .....	71
5.2 Basis Data/Database .....	72
5.2.1 Struktur Tabel.....	74
5.3 Interface.....	79
5.3.1 Halaman Login Customer.....	79

5.3.2 Halaman Register.....	80
5.3.3 Halaman Utama .....	80
5.3.4 Halaman Produk .....	81
5.3.5 Halaman Detail Produk.....	81
5.3.6 Halaman Keranjang .....	82
5.3.7 Halaman Checkout.....	82
5.3.8 Halaman Konfirmasi.....	83
5.3.9 Halaman Pesanan.....	84
5.3.10 Halaman Login .....	84
5.3.11 Halaman Dashboard.....	85
5.3.12 Halaman Konfirmasi Pesanan.....	86
5.3.13 Halaman Data Pesanan .....	87
5.3.14 Halaman Output Data Pesanan .....	87
5.3.15 Halaman Data Pelanggan.....	88
5.3.16 Halaman Data Produk.....	89
5.3.17 Halaman Input Data Produk .....	89
5.3.18 Halaman Edit Data Produk .....	90
5.3.19 Halaman Data Ongkir .....	90
5.3.20 Halaman Input Data Ongkir.....	91
5.3.21 Halaman Edit Data Ongkir .....	92

5.3.22 Halaman Data Kategori .....	92
5.3.23 Halaman Input Data Kategori .....	93
5.3.24 Halaman Edit Kategori .....	93
5.3.25 Halaman Data Bank .....	94
5.3.26 Halaman Input Data Bank .....	95
5.3.27 Halaman Edit Data Bank .....	95
5.3.28 Halaman Input Laporan .....	96
5.3.29 Halaman Output Laporan Penjualan .....	96
5.4 Pengujian Sistem .....	97
BAB VI .....	103
PENUTUP .....	103
6.1 Kesimpulan .....	103
6.2 Saran .....	103
DAFTAR PUSTAKA .....	104
LAMPIRAN .....	107

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Simbol ERD .....	10
Gambar 2. 2 Komponen Use Case .....	11
Gambar 2. 3 Simbol Sequence Diagram .....	12
Gambar 2. 4 Simbol Activity Diagram .....	13
Gambar 3. 1 Kerangka Berfikir.....	21
Gambar 4. 1 Analisa Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan .....	25
Gambar 4.2 Analisa Sistem Yang Diusulkan .....	26
Gambar 4.3 Desain Arsitektur Sistem .....	27
Gambar 4.4 Use Case Diagram .....	28
Gambar 4.5 Activity Diagram proses pembelian produk.....	29
Gambar 4.6 Activity Diagram Konfirmasi Pesanan Produk .....	30
Gambar 4.7 Activity Diagram Melihat Data Pesanan.....	31
Gambar 4.8 Activity Diagram Melihat Data Pembayaran .....	32
Gambar 4. 9 Activity Diagram Mengelola Data Pelanggan.....	33
Gambar 4.10 Activity Diagram Mengelola Data Produk.....	34
Gambar 4.11 Activity Diagram Mengelola Data Produk.....	35
Gambar 4.12 Activity Diagram Mengelola Data Kategori .....	36
Gambar 4.13 Activity Diagram Mengelola Data Kategori .....	37
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram Membuat Laporan Penjualan</i> .....	38
Gambar 4. 15 Sequence Diagram Customer Register.....	39
Gambar 4. 16 Sequence Diagram Login Dan Pembelian .....	40

Gambar 4. 17 Sequence Diagram Login Dan Konfirmasi Pesanan .....	40
Gambar 4. 18 Sequence Diagram Data Pesanan .....	41
Gambar 4. 19 Sequence Diagram Data Pembayaran .....	41
Gambar 4. 20 Sequence Diagram Data Pelanggan .....	42
Gambar 4. 21 Sequence Diagram Data Produk .....	42
Gambar 4. 22 Sequence Diagram Data Ongkir.....	43
Gambar 4. 23 Sequence Diagram Data Kategori .....	43
Gambar 4. 24 Sequence Diagram Data Bank.....	44
Gambar 4. 25 Sequence Diagram Laporan Penjualan.....	44
Gambar 4. 26 Class Diagram .....	45
Gambar 4. 27 Halaman Login.....	51
Gambar 4. 28 Halaman Register .....	51
Gambar 4. 29 Halaman utama.....	52
Gambar 4. 30 Halaman Produk.....	53
Gambar 4. 31 Halaman Detail Produk .....	54
Gambar 4. 32 Halaman Menu Keranjang .....	54
Gambar 4. 33 Halaman Checkout .....	55
Gambar 4. 34 Halaman Konfirmasi .....	56
Gambar 4. 35 Halaman Detail Pesanan.....	57
Gambar 4. 36 Halaman Login Admin .....	58
Gambar 4. 37 Halaman Dashboard .....	58
Gambar 4. 38 Halaman Konfirmasi Pesanan .....	59
Gambar 4. 39 Halaman Data Pesanan.....	60



Gambar 4. 40 Halaman Output Data Pesanan.....	61
Gambar 4. 41 Halaman hapus data Pelanggan.....	61
Gambar 4. 42 Halaman Data Produk .....	62
Gambar 4. 43 Halaman Input Produk .....	63
Gambar 4. 44 Halaman Edit Data produk.....	63
Gambar 4. 45 Halaman Data Ongkir.....	64
Gambar 4. 46 Halaman Input Data Ongkir .....	64
Gambar 4. 47 Halaman Edit Ongkir .....	65
Gambar 4. 48 Halaman Data Kategori.....	65
Gambar 4. 49 Halaman Input Kategori.....	66
Gambar 4. 50 Halaman Edit Kategori.....	66
Gambar 4. 51 Halaman Data bank .....	67
Gambar 4. 52 Halaman Input Data Bank.....	67
Gambar 4. 53 Halaman Edit Data Bank.....	68
Gambar 4. 54 Halaman Input Laporan Penjualan.....	69
Gambar 4. 55 Halaman Output Laporan Penjualan .....	69
Gambar 5. 1 Desain Arsitektur Sistem.....	71
<i>Gambar 5. 2 Database.....</i>	<i>72</i>
<i>Gambar 5. 3 Struktur tabel user.....</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 5. 4 Struktur tabel transaksi .....</i>	<i>75</i>
<i>Gambar 5. 5 Struktur tabel produk .....</i>	<i>75</i>
<i>Gambar 5. 6 Struktur tabel pembayaran.....</i>	<i>76</i>
Gambar 5. 7 Struktur tabel pelanggan.....	76

<i>Gambar 5. 8</i> Struktur tabel ongkir .....	77
<i>Gambar 5. 9</i> Struktur tabel kategori .....	77
<i>Gambar 5. 10</i> Struktur tabel invoice .....	78
<i>Gambar 5. 11</i> Struktur tabel checkout.....	78
<i>Gambar 5. 12</i> Struktur tabel bank .....	79
<i>Gambar 5. 13</i> Halaman Login Customer .....	79
<i>Gambar 5. 14</i> Halaman Register Customer.....	80
<i>Gambar 5. 15</i> Halaman Utama.....	80
<i>Gambar 5. 16</i> Halaman Produk.....	81
<i>Gambar 5. 17</i> Halaman Detail Produk .....	81
<i>Gambar 5. 18</i> Tampilan Menu Keranjang.....	82
<i>Gambar 5. 19</i> Halaman Checkout .....	83
<i>Gambar 5. 20</i> Halaman Konfirmasi .....	83
<i>Gambar 5. 21</i> Halaman Detail Pesanan.....	84
<i>Gambar 5. 22</i> Halaman Login Admin .....	85
<i>Gambar 5. 23</i> Menu Utama.....	85
<i>Gambar 5. 24</i> Halaman Konfirmasi Pesanan .....	86
<i>Gambar 5. 25</i> Halaman Data Pesanan.....	87
<i>Gambar 5. 26</i> Halaman Hasil Output Data Pesanan .....	88
<i>Gambar 5. 27</i> Halaman Data Pelanggan .....	88
<i>Gambar 5. 28</i> Halaman Data Produk .....	89
<i>Gambar 5. 29</i> Halaman Input Data Produk.....	89
<i>Gambar 5. 30</i> Halaman Edit Data Produk.....	90

Gambar 5. 31 Halaman Data Ongkir.....	91
Gambar 5. 32 Halaman Input Data Ongkir .....	91
Gambar 5. 33 Halaman Edit Data Ongkir.....	92
Gambar 5. 34 Halaman Data Kategori.....	92
Gambar 5. 35 Halaman Input Data Kategori .....	93
Gambar 5. 36 Halaman Edit Data Kategori .....	94
Gambar 5. 37 Halaman Data Bank .....	94
Gambar 5. 38 Halaman Input Data Bank.....	95
Gambar 5. 39 Halaman Edit Data Bank.....	95
Gambar 5. 40 Halaman Input Laporan.....	96
Gambar 5. 41 Halaman Output Laporan Penjualan .....	96

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Terdahulu .....	13
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	20
Tabel 4. 1 Tabel User.....	45
Tabel 4. 2 Tabel Pelanggan .....	46
Tabel 4. 3 Tabel Checkout.....	47
Tabel 4. 4 Tabel Invoice .....	47
Tabel 4. 5 Tabel Pembayaran .....	48
Tabel 4. 6 Tabel Bank.....	48
Tabel 4. 7 Tabel Transaksi.....	49
Tabel 4. 8 Tabel Produk.....	49
Tabel 4. 9 Tabel Kategori .....	50
Tabel 4. 10 Tabel Ongkir.....	50
Tabel 5. 1 Pengujian Sistem Customer .....	97
Tabel 5. 2 Pengujian Sistem Admin .....	98

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian .....	107
Lampiran 2 Berita acara kemajuan pembimbingan .....	108
Lampiran 3 Surat keterangan telah melakukan penelitian .....	110
Lampiran 4 Lembar revisi .....	111

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi kini menyediakan pengaruh besar terhadap gaya hidup masyarakat, khususnya pada aspek penjualan. Metode penjualan online semakin populer karena memberikan kemudahan dalam proses jual beli. Aplikasi web sekarang digunakan oleh banyak perusahaan besar dan usaha kecil untuk menjual dan mendistribusikan barang mereka (Abhirama dkk., 2023). Pemanfaatan teknologi internet membawa berbagai keuntungan sebagai alat pendistribusian produk. Internet dapat digunakan sebagai alat jual beli online atau *e-commerce* selain sebagai alat promosi.

Di era digital saat ini, *e-commerce* menjadi salah satu faktor utama dalam transformasi bisnis. Namun beberapa toko yang menjual perangkat elektronik dan hiburan seperti PlayStation masih mengandalkan cara penjualan konvensional, seperti penjualan langsung melalui toko fisik. Meskipun permintaan perangkat keras dan video game masih signifikan, toko-toko yang menggunakan penjualan konvensional harus menghadapi tantangan dalam mengikuti tren digital dan memanfaatkan potensi pasar online.

Maxima Game merupakan sebuah toko yang menjual PlayStation, *sparepart*, dan aksesorisnya. Saat ini, Proses penjualan masih menggunakan metode konvensional, yaitu mencatat setiap transaksi di dalam buku, yang memakan waktu

dan memiliki risiko kehilangan data atau kerusakan berkas. Pelanggan hanya dapat membeli produk dengan datang langsung ke toko, yang tidak efisien pada zaman yang modern seperti sekarang ini. Dalam hal pemasaran, toko PlayStation hanya dikenal oleh sebagian kecil masyarakat, sehingga tidak terkenal di kalangan masyarakat umum.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk mengembangkan sistem informasi berbasis website yang memungkinkan pengelolaan data produk yang dijual sehingga dapat diakses oleh masyarakat umum secara luas.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Proses penjualan masih mengandalkan pencatatan manual di buku, yang menghabiskan waktu dan meningkatkan risiko kehilangan data atau kerusakan berkas.

Pelanggan hanya bisa membeli kebutuhan dengan datang langsung ke toko, yang memakan banyak waktu dan kurang efisien di era modern seperti sekarang ini.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Sistem Informasi ini akan dirancang berbasis *web* dengan menggunakan *php* dan *mysql* sebagai *databasenya*.
2. Sistem Informasi yang dirancang adalah penjualan, dan pengelolaan data.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Bagaimana menciptakan Sistem Informasi Penjualan yang efektif untuk mengelola data produk dan penjualan khususnya produk PlayStation?

#### **1.5 Tujuan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Sistem Informasi yang mengelola data dan penjualan produk PlayStation di Toko Maxima Game.

#### **1.6 Manfaat**

1. Manfaat penelitian ini adalah mempermudah proses penjualan PlayStation pada Toko Maxima Game serta meningkatkan profit penjualan.
2. Sistem informasi yang lebih efisien dan mudah diakses oleh masyarakat umum diharapkan dapat meningkatkan penjualan produk PlayStation di Toko Maxima Game, yang pada akhirnya akan meningkatkan profit toko

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I meliputi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, serta sistematika penulisan dari penelitian ini.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas teori referensi dan tinjauan penelitian sebelumnya yang mendukung dalam memberikan solusi bagi penelitian ini.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas metode pengembangan sistem informasi yang digunakan untuk membuat sistem informasi penjualan PlayStation.



#### **BAB IV DESAIN SISTEM**

Bagian ini membahas rancangan sistem untuk aplikasi penjualan perangkat PlayStation, termasuk evaluasi proses bisnis, struktur sistem, penggambaran data dan langkah-langkah, serta perancangan database.

#### **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil dari sistem informasi penjualan PlayStation dan pengujiannya.

#### **BAB VI PENUTUP**

Bab penutup ini mencakup rangkuman kesimpulan dan saran dari pengembang sistem informasi penjualan PlayStation.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abhirama, F. Z., Supriyanto, E., Murti, H., Sri, R., & Redjeki, A. (2023). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA BENGKEL K41\_GARAGE DESIGN AND DEVELOPMENT OF A WEB BASED INFORMATION SYSTEM FOR K41\_GARAGE WORKSHOP. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(2).
- Afriansyah, A., & Annisa, R. (2022). Sistem Data Penjualan dan Monitoring Stok Barang pada Toko Keripik Aiza. *JUKI : Jurnal Komputer dan Informatika*, 4.
- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus : Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani : Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Humaniora*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.33753/madani.v3i1.78>
- Faqih, A. S., & Wahyudi, A. D. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus: Matchmaker). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2).
- Firliana Rina, Amna Anis Rahmawati, & Prastyo Ami. (t.t.). SISTEM INFORMASI PEMESANAN CATERING BERBASIS WEB. *SISTEM INFORMASI PEMESANAN CATERING BERBASIS WEB*, 3(pemesanan berbasis web).
- Fitri Nurkhasanah, A. (2022). *Sistem Informasi Penjualan Pembelian dan Stok Barang Berbasis Website pada Toko Buku Anggie Cibubur Program Studi D3 Sistem Informasi / Fakultas Ilmu Komputer*.
- Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Oleh Sales Marketing Pada Pt Erlangga Mahameru. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 105–110.
- Gulo, V. B., Triayudi, A., & Iskandar, A. (2023). Sistem Informasi Aplikasi Pemesanan Makanan Restoran Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Development. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(1), 154–164.
- Hafsari, R., Aribé, E., & Maulana, N. (2023). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Dan Penjualan Pada Perusahaan PT. INHUTANI V. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 10(2), 109–116.
- Handayani, D., & Salam, M. (2023). Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Koperasi Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(5), 425–434.

- Handayani, H., Ayulya, A. M., Faizah, K. U., Wulan, D., Rozan, M. F., & Hamzah, M. L. (2023). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 29–40.
- Handika Kaka, & Aditama Putra. (2023). Perluasan Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Persediaan Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika dan Terapan*, 1(Penjualan, Pembelian Dan Persediaan Berbasis Web), 22–29.
- Haqqi, B. M. N., & Vivianti, V. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Penjualan dan Stok Barang Toko Penjualan Plafon Berbasis Web. *Jurnal Edukasi Elektro*, 06(Penjualan dan Stok), 116–127.
- Hardi, M., Meisak, D., & Ilmu Komputer, F. (t.t.). *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS) Perancangan Sistem Informasi Manajemen Stok Dan Penjualan Pada Toko Oli Joni*. <http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jms>
- Jamaludin, Z. I., Firmansyah, A., & Romli, I. (2023). Sistem Pendaftaran Peserta Didik Baru pada SMK Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(2), 1089–1099.
- Jibril, M., & Amin, M. (t.t.). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI STOK BARANG PADA TOKO MATRIX KOMPUTER 1. Dalam *Juni* (Vol. 4, Nomor 2).
- Kamba, E. B., Firliana, R., & Harini, D. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru di Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Nusantara of Engineering (NOE)*, 5(2), 82–91.
- Nurdiansyah, F., Daniati, E., & Ristyawan, A. (2022). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KASIR APOTEK DENGAN METODE WATERFALL. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 9(3), 752–773.
- Permana, A. A., & Wijana, M. (t.t.). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web di Toko Kelontong Haji Agus. *INTERNAL (Information System Journal)*, 6(1), 46–54. <https://doi.org/10.32627>
- Pulungan, S. M., Febrianti, R., Lestari, T., Gurning, N., & Fitriana, N. (2023). Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram Dalam Perancangan Database. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis (JEMB)*, 1(2), 143–147.
- Putrisia, B., Bhakti, B. I., & Fanani, F. M. (2023). Perancangan Sistem Penjualan dan Stok Sepatu Berbasis Web Di Cv. Black Sweet Store. Dalam *Scientia Sacra: Jurnal Sains* (Vol. 3, Nomor 2). <http://pijarpemikiran.com/index.php/Scientia>
- Regia Raffin, A., Sari Wardani, A., Informasi, S., Teknik, F., & Nusantara PGRI Kediri, U. (2022). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Pada Outlet Marboba. *JITEKH*, 10(1), 45–51.

- Roosdianto, R., Sari, A. O., & Satriansyah, A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Absensi Karyawan Online. *INTI Nusa Mandiri*, 15(2), 135–142.
- Setiawan Wibowo, P., & Ardiansyah, H. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pengendalian Stok Barang Pada Toko Bangunan Bmj Cinere Berbasis Web. *Jurnal Informatika MULTI*, 1(1). <https://jurnal.publikasitecno.id/index.php/multi/index>
- Shahroini, I., Indriati, R., & Andriyanto, T. (2023). Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi) 478. Dalam *Agustus* (Vol. 7). Online.
- Sitorus, J. H. (2021). Perancangan User Interface Sistem Informasi Akademik Sekolah Dasar (Siakad) Menggunakan Metode Waterfall. *Simpatik: Jurnal Sistem Informasi dan Informatika*, 1(2), 98–107.
- Wahid, A. A. (2020). Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK Oktober (2020) Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi, Metode Waterfall*.
- Widyastuti, R. (2022). Penerapan Sistem Informasi Akademik Di Smk Yaspen Jakarta. *Prosisko: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 9(2), 9–24.
- Yustika, W., Siregar, N. T., Barus, V. A., Hasibuan, M. A. A., & Nurbaiti, N. (2023). Peranan Sistem Database Di Dalam Sistem Informasi Manajemen Pada UINSU (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara). *Surplus: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 1(2), 188–196.
- Zulfa, I., & Wanda, R. (2023). Rancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Menggunakan PHP dan MySQL. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(4), 393–399.