



## PERANCANGAN *WEBSITE FASHION ELEVEN* SEBAGAI MEDIA PENJUALAN *ONLINE* DENGAN METODE PENGEMBANGAN *WATERFALL*

Anugrah Septiani

Informatika, STIMIK Tunas Bangsa Banjarnegara

Email : [sptniaaaanugrah@gmail.com](mailto:sptniaaaanugrah@gmail.com)

Diterima : 20 Februari 2025 ; Disetujui : 15 Juli 2025 ; Dipublikasikan : 31 Juli 2025

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju, menjadikan berbagai kegiatan yang dilakukan sangat mudah dan cepat. Salah satunya, memudahkan kegiatan jual beli yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan internet. Konsumen atau pembeli dapat melakukan sebuah transaksi dengan penjual lebih cepat melalui internet tanpa harus konsumen atau pembeli datang ke toko terlebih dahulu. Sebuah usaha penjualan dapat dilakukan secara *online* melalui media website. Cara tersebut dapat sangat memudahkan penjualan untuk meningkatkan pemasaran. Website *fashion eleven* ini menyediakan baju-baju *fashion* mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa yang dibuat secara pribadi oleh seorang penjahit yang sudah berpengalaman. Tersedia juga contoh-contoh model baju yang dapat dipilih untuk pembuatan baju sesuai keinginan. Metode yang digunakan dalam pembuatan website *fashion eleven* ini sebagai media penjualan *online* adalah metode *waterfall*, sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan kuesioner. Hasil dari pengembangan website ini menunjukkan bahwa sistem dapat berjalan dengan baik sesuai kebutuhan pengguna, mempermudah proses pemesanan produk secara *online*, serta memberikan peningkatan efektivitas dalam penyebaran informasi produk dan jangkauan pemasaran.

**Kata Kunci:** Website, internet, fashion.

### ABSTRACT

*The development of increasingly advanced technology and information, makes various activities carried out very easy and fast. One of them, facilitates buying and selling activities that can be done by utilizing the internet. Consumers or buyers can make a transaction with the seller faster via the internet without having to come to the store first. A sales business can be done selling products online through the website media. This method can greatly facilitate sales to increase marketing. This Eleven fashion website provides fashion clothes from children, teenagers to adults that are made personally by an experienced tailor, there are also examples of clothing models that can be selected for making clothes according to your wishes. The method used in making this website is the waterfall method. For data collection techniques using observation and questionnaires. The existence of this website makes sales easy and marketing can expand.*

**Keywords** : Website, internet, fashion.

## 1. PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, *internet* dijadikan sebagai sarana yang banyak digunakan untuk memudahkan berbagai kegiatan. Informasi dapat diakses dengan sangat mudah dan cepat melalui *internet*. *Internet* memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi dan melakukan sarana kegiatan, contohnya kegiatan di bidang ekonomi. Dalam bidang ekonomi banyak penggunaan *internet* sebagai ajang pemasaran dan penjualan yang membantu meningkatkan penjualan produk atau jasa. Salah satunya yaitu toko *online*.

Website merupakan sekumpulan halaman yang memuat berbagai informasi dan dapat dibaca maupun dilihat oleh pengguna atau pemakai *internet* yang terdapat dalam suatu domain, website dapat diakses melalui mesin pencari atau *search engine*. Informasi ini, biasanya berisi konten gambar, ilustrasi, video dan teks sesuai kepentingan [1].

Melalui *website*, penjual dapat mengembangkan penjualan *fashion* dengan mudah [2]. *Fashion* pada era saat ini sangat diminati oleh berbagai kalangan, terutama remaja. *Fashion* menjadi sangat penting untuk menambah tingkat kepercayaan diri. Setiap kalangan remaja atau dewasa baik itu laki-laki dan perempuan menginginkan penampilan yang bagus untuk meningkatkan kepercayaan diri. *Fashion eleven* adalah nama yang akan digunakan untuk *website* ini. *Website* ini menjual berbagai jenis *fashion* seperti pakaian dan celana yang dibuat oleh seorang penjahit langsung. Penjahit awalnya menjual produk buatanya dengan cara pelanggan atau pembeli berkunjung dan memesan produk dengan datang ketempat penjual dan pemasaran yang masih terbatas. Dengan adanya permasalahan diatas, maka diperlukan pembuatan *website fashion eleven* agar dapat memperluas pemasaran sehingga dapat meningkatkan penghasilan dari penjualan yang meluas.

## 2. METODE

### 2.1 Metode Pengembangan *Software*

Metode yang digunakan untuk pengembangan *software* ini adalah metode *waterfall*, dimana metode ini merupakan salah satu dari jenis model pengembangan aplikasi yang termasuk ke dalam *classic life cycle*

(siklus hidup klasik), yaitu fase yang berurutan dan sistematis [3]. Model pengembangan ini dapat dianalogikan seperti air terjun, dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah. Adapun beberapa fase-fase dalam metode *waterfall* menurut [4]:

#### 1. *Requirement And Definition*

Pada fase ini adalah mempersiapkan dan menganalisa kebutuhan dari *software* yang akan dilakukan.

#### 2. *System And Software Design*

Tahapan ini adalah pembuatan design *website* sebelum masuk proses *coding*.

#### 3. *Implementation And Unit Testing*

Pada fase ini, mengimplementasikan kode program menggunakan *tools* dan bahasa pemrograman sesuai kebutuhan.

#### 4. *Integration And System Testing*

Fase ini merupakan proses *integrase* dan pengujian sistem.

#### 5. *Operation And Maintenance*

Pada fase terakhir ini adalah pengoperasian program dan mulai dilakukannya pemeliharaan [5].

## 2.2 Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Penulis melakukan observasi. Observasi adalah proses pemerolehan data dari tangan pertama, dengan cara melakukan pengamatan orang serta lokasi dilakukannya penelitian.

Hasil dari observasi yang dilakukan penulis yaitu bahwa penjahit belum sama sekali memiliki *website* untuk melakukan penjualan secara *online*. Maka dari itu, pembuatan *website* ini berguna untuk meningkatkan penghasilan dari jualan produk buatan penjahit.

### 2. Kuesioner

Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah penulis membuat kuesioner dengan beberapa pertanyaan yang ditujukan pada semua orang mengenai sebuah *website*. kemudian, dari hasil survei kuesioner nantinya akan dijadikan sebuah data untuk pengembangan *website* yang dibuat.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Pengumpulan Data

Pada tanggal 8 Oktober 2022, dilakukan kegiatan observasi terhadap situs resmi Alibaba.com. Alibaba merupakan perusahaan asal China yang bergerak di bidang e-

*commerce*, ritel, *internet*, kecerdasan buatan, dan teknologi. Dalam observasi ini, mengamati dan membuka *website* Alibaba untuk mempelajarinya serta menggunakannya sebagai referensi.

Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik kuesioner. Berdasarkan hasil dari 31 responden yang diwawancarai, terdapat beberapa pertanyaan terkait kebiasaan berbelanja secara *online*. Pertanyaan pertama menanyakan seberapa sering mereka melakukan pembelian secara *online*, dimana 80,6% responden menjawab "Ya" dan 19,4% menjawab "Tidak". Selanjutnya, saat ditanya apakah berbelanja menggunakan media *online* dianggap mudah, 90,3% responden menyatakan "Ya" sementara 9,7% menyatakan "Tidak". Kemudian, sebanyak 80,6% responden mengungkapkan bahwa mereka menggunakan perangkat *mobile* untuk berbelanja online, sedangkan 19,4% menjawab "Tidak". Ketika ditanya apakah mereka menggunakan *website* untuk berbelanja *online*, 41,9% responden menjawab "Ya" sementara 58,1% menjawab "Tidak". Hanya 25,8% responden yang setuju bahwa berbelanja *online* menggunakan *website* lebih mudah, sementara 74,2% responden merasa sebaliknya. Namun, ketika berbelanja *online* menggunakan perangkat *mobile*, mayoritas responden sebanyak 83,9 menyatakan bahwa itu lebih mudah, sementara 16,1% responden tidak sependapat.

Akhirnya, ketika ditanya apakah mereka lebih suka berbelanja online, 71% responden menjawab "Ya" sementara 29% menjawab "Tidak". Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa mayoritas responden memiliki kecenderungan untuk melakukan pembelian secara *online* dan merasa bahwa berbelanja melalui perangkat *mobile* lebih mudah dibandingkan dengan menggunakan *website*.

### 3.2 Analisis Kebutuhan

#### 1. Functional Requirement

Fungsi utama dari *website* ini ada beberapa. Pertama, *website* ini bertujuan untuk membantu para pembeli dalam mendapatkan informasi mengenai produk-produk yang tersedia. Para pengunjung dapat mencari informasi tentang produk melalui *website* ini. Kedua, *website* ini berfungsi sebagai sarana atau tempat penjualan *online*. Penjual dapat

mempromosikan dan menjual produk mereka melalui platform ini. Ketiga, *website* ini dapat menampilkan gambar dan teks terkait dengan produk-produk yang ditawarkan.

#### 2. Development Requirement

Pada pengembangan *website* ini, beberapa persyaratan teknis perlu dipenuhi. Pertama, diperlukan prosesor dengan spesifikasi *intel(R) Core (TM) i3-7020U CPU @2.30GHz (4 CPUs), ~2,3GHz*. Kedua, memori minimal sebesar 4096mb RAM. Ketiga, sistem operasi yang digunakan adalah *Windows 11 Pro 64-bit (10.0, Build 22000)*. Keempat, bahasa pemrograman yang digunakan dalam pengembangan *website* ini adalah *javascript* dan PHP. Kelima, aplikasi *Visual Studio Code* digunakan sebagai editor pengembangan.

#### 3. Deployment Requirement

Pada saat mengakses *website* ini, pengguna perlu menggunakan perangkat dengan sistem operasi *Android* minimal versi 6 atau yang lebih baru. Dengan persyaratan ini, pengguna dapat mengunjungi *website* ini melalui perangkat mereka yang menjalankan sistem operasi *Android*.

#### 4. Performance Requirement

Agar *website* ini dapat berjalan dengan baik, diperlukan minimal 2GB RAM pada perangkat pengguna. Selain itu, perangkat pengguna juga harus menjalankan sistem operasi *Android* minimal versi 6 atau yang lebih baru.

#### 5. Documentation Requirement

*Website* ini akan menyediakan data yang menampilkan konten dan gambar terkait dengan *fashion*. Pengguna dapat memilih produk atau informasi yang mereka inginkan melalui *website* ini. Dokumentasi yang lengkap tentang produk, termasuk deskripsi dan gambar, akan tersedia bagi pengguna.

#### 6. Support Requirement

*Website* ini dirancang agar mudah digunakan oleh pengguna. Karena pada umumnya, hampir semua kalangan sudah terbiasa menggunakan *website*. Penggunaan yang mudah dimengerti akan memastikan pengguna dapat mengakses dan berinteraksi dengan *website* ini dengan lancar.

### 3.3 Fungsi Sistem

Fungsi utama dari sistem *website fashion* sebagai media penjualan online yang memudahkan proses transaksi antara penjual

dan pembeli tanpa harus bertemu secara langsung. Sistem ini dirancang untuk menampilkan berbagai produk fashion, mulai dari pakaian anak-anak, remaja, hingga dewasa yang diproduksi secara khusus oleh penjahit berpengalaman. Selain itu, sistem juga menyediakan fitur pemilihan model baju sesuai keinginan pengguna, sehingga dapat menunjang kebutuhan konsumen secara lebih personal. Website ini berfungsi untuk mempercepat proses pemesanan produk, menyampaikan informasi produk dengan jelas, serta memperluas jangkauan pemasaran melalui internet. Dengan demikian, sistem ini tidak hanya membantu dalam pengelolaan penjualan, tetapi juga menjadi sarana strategis untuk meningkatkan daya saing usaha di era digital.

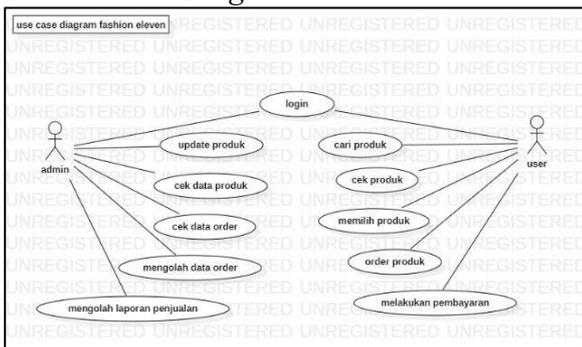
### 3.4 Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna pada proses analisis pengguna menghasilkan hal-hal yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna yaitu, admin dapat mengelola informasi data produk, data order atau pemesanan dan laporan penjualan dan jika sebagai pengguna/user dapat mengakses informasi produk dan pemesanan produk.

### 3.5 Diagram UML

Dalam pembangunan system informasi ini pemodelan menggunakan notasi *Unified Modeling Language* (UML) dalam penggambarannya, yaitu;

#### 1. Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

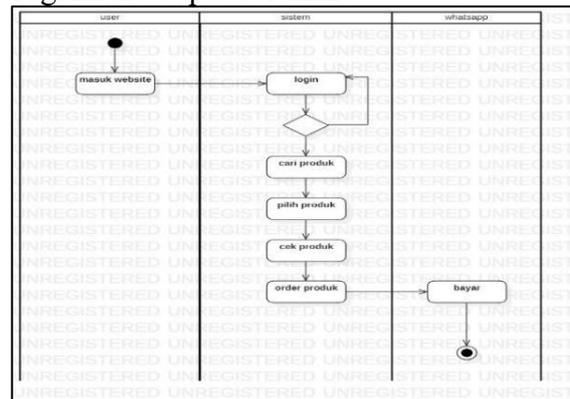
Pada diagram ini, mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem, dalam sistem *Fashion Eleven*, aktor yang digunakan adalah admin dan user. Admin bertanggung jawab mengelola data dan data pesanan sedangkan *user* adalah pengunjung atau pelanggan yang melakukan aktivitas pencarian, pemesanan dan pembayaran produk. Fungsi sistem yang dapat dilakukan

admin diantaranya yaitu, memulai aktivitas login ke dalam sistem. Setelah berhasil login, admin dapat memperbaharui data produk seperti menambah produk, mengubah informasi, atau menghapus produk. Selain itu, admin juga dapat memeriksa data produk yang ada untuk memastikan informasi akurat. Pada pemesanan, admin dapat mengakses untuk melihat data order yang masuk dari pengunjung serta mengelola proses pemesanan. Terakhir, admin dapat mengolah laporan penjualan sebagai bahan evaluasi kinerja penjualan produk dalam sistem.

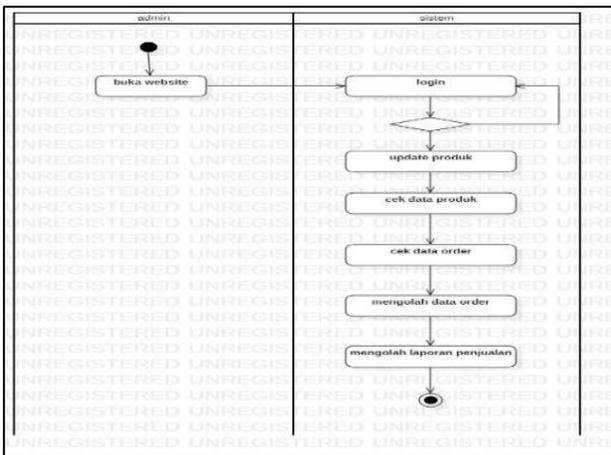
Fungsi user yaitu pengunjung atau pelanggan dalam sistem *Fashion Eleven* adalah dimulai dengan aktivitas login sebagai langkah awal untuk mengakses fitur pemesanan. Setelah login, pengunjung dapat mencari produk yang diinginkan menggunakan fitur pencarian, kemudian melihat detail dari produk. Jika pengunjung tertarik, maka dapat memilih produk yang ingin dibeli, lalu melakukan pemesanan atau prder produk.

#### 2. Activity Diagram

Diagram ini menggambarkan proses suatu aktivitas dalam sistem yang kemungkinan dapat terjadi pada beberapa eksekusi. Aktivitas bagaimana masing-masing alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana dapat berakhir.



Gambar 2. Activity Diagram User



**Gambar 3. Activity Diagram Admin**

3. Diagram Sequence

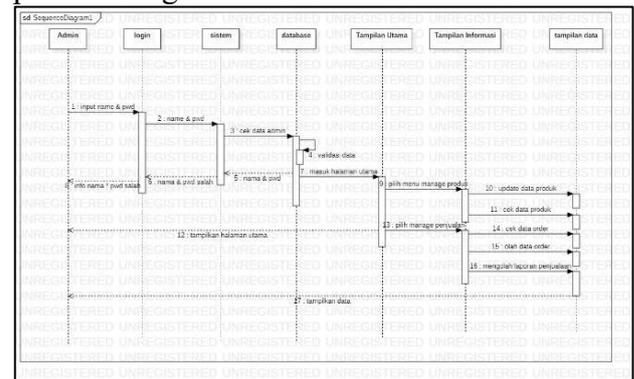
Diagram ini digunakan untuk menggambarkan urutan dari langkah-langkah aktivitas yang dilakukan aktor ataupun sistem dimana itu merupakan sebuah respon dari kegiatan yang dapat menghasilkan output.

Gambar 4 merupakan diagram sequence ini menggambarkan alur interaksi antara admin dengan berbagai komponen sistem saat melakukan proses login dan manajemen data produk. Proses dimulai ketika admin menginputkan *username* dan *password* ke modul *login*. Data *login* tersebut kemudian dikirim ke sistem untuk diproses. Sistem selanjutnya melakukan permintaan ke *database* guna memverifikasi kredensial yang diberikan. Apabila data *login* valid, sistem akan menampilkan halaman utama kepada admin sebagai tanda bahwa proses autentikasi berhasil.

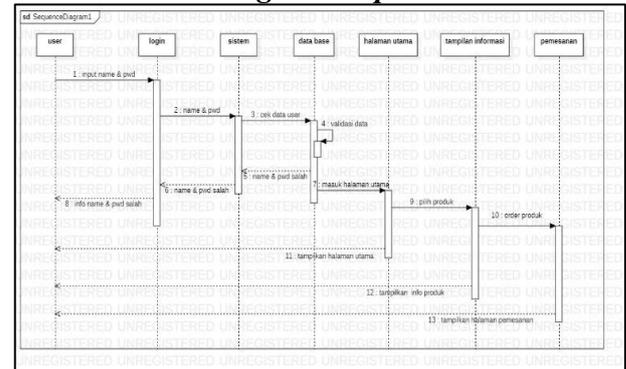
Setelah berhasil masuk ke halaman utama, admin dapat memilih menu manajemen produk. Pemilihan menu ini akan memicu sistem untuk menampilkan halaman informasi produk. Dari halaman ini, admin memiliki beberapa pilihan aksi terhadap data produk, seperti memperbaharui informasi produk, melihat data produk, menghapus produk, hingga mencetak laporan penjualan. Untuk memperbaharui produk, sistem akan langsung memproses permintaan *update* data. Ika, admin memilih untuk melihat data produk, sistem akan mengecek informasi produk di *database* dan kemudian menampikannya. Begitu juga untuk proses penghapusan produk, sistem terbelih dahulu mengecek data sebelum melakuka penghapusan. Terakhir, admin juga dapat meminta sistem untuk mengolah dan

menampilkan laporan berdasarkan data yang tersedia.

Secara keseluruhan, diagram ini menunjukkan proses yang terstruktur, mulai dari autentikasi hingga pengelolaan data produk oleh admin. Interaksi antar komponen sistem seperti *login*, sistem utama, *database*, tampilan utama, tampilan informasi dan tampilan data saling terhubung secara jelas. Hal ini mencerminkan sistem informasi yang dirancang untuk memudahkan admin dalam mengakses, memanipulasi dan mengelola data produk dengan efisien.



**Gambar 4. Diagram Sequence Admin**



**Gambar 5. Diagram Sequence User**

Gambar 5 merupakan diagram sequence yang menggambarkan alur interaksi antara *user* dengan sistem dalam proses *login* dan pemesanan produk. Proses dimulai saat *user* menginputkan nama dan *password* ke halaman *login*. Informasi tersebut kemudian dikirimkan ke sistem, yang kemudian meneruskannya ke *database* untuk dilakukan proses pemeriksaan data *user*. *Database* memvalidasi data dan mengembalikan hasilnya ke sistem. jika informasi *login* yang dimasukkan benar, sistem akan mengarahkan *user* ke halaman utama. Namun jika informasi salah, sistem akan memberikan notifikasi bahwa *login* gagal. Setelah berhasil masuk ke halaman utama, *user* dapat memilih produk yang ingin dipesan.

Pilihan produk ini akan ditampilkan di halaman informasi dan sistem akan menampilkan detail dari produk yang dipilih. Selanjutnya, user dapat melanjutkan dengan melakukan proses order pada produk tersebut. Permintaan order kemudian diproses oleh sistem dan diarahkan ke modul pemesanan yang akan menangani proses pemesanan lebih lanjut.

Secara keseluruhan, diagram ini menggambarkan alur logis dan runtut dari aktivitas pengguna mulai dari *login*, melihat informasi produk, hingga melakukan pemesanan. Komponen-komponen yang terlibat seperti *login*, sistem, *database*, tampilan utama, halaman informasi dan modul pemesanan, berinteraksi secara sistematis untuk mendukung proses bisnis dalam sistem pemesanan produk. Diagram ini juga menekankan validasi data *login* sebagai langkah penting untuk memastikan keamanan dan keaslian pengguna sebelum diberi akses ke fitur utama sistem.

### 3.6 Perancangan Sistem

*User interface* adalah tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna atau *user*. *User interface* ini memiliki fungsi yaitu untuk menghubungkan informasi antara seorang *user* atau pengguna dengan sistem, sehingga sistem dapat digunakan.

#### 3.6.1 Perancangan Sistem Admin

##### 1. Tampilan Halaman Kunjungan



**Gambar 6. kunjungan admin**

Pada saat seorang admin membuka *website fashion eleven* khusus admin maka tampilan awal adalah admin harus login terlebih dahulu.

##### 2. Tampilan Login



**Gambar 7. Login Admin**

Tampilan selanjutnya merupakan tampilan *login* untuk memasukan nama admin dan *password* untuk admin dapat mengakses *website*.

##### 3. Tampilan Halaman Utama

Tampilan di bawah adalah tampilan dimana admin nantinya dapat mengolah produk dan pemesanan. Dengan pilihan tombol *manage product* untuk mengelola produk dan *manage order* data untuk admin dapat mengolah data pemesanan.



**Gambar 8. Halaman Utama**

#### 4. Tampilan *Manage Produk*

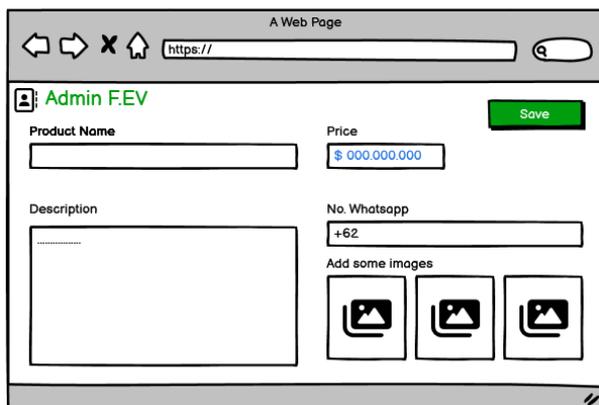


**Gambar 9. Manage Product**

Gambar tampilan diatas adalah tampilan dimana admin dapat merubah dan menambah produk dengan menggunakan tombol edit product dan add product.

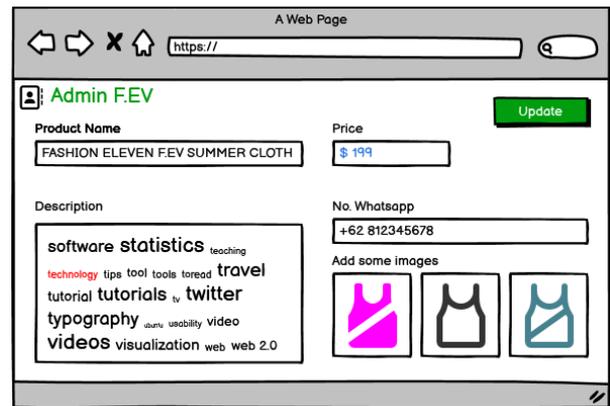
#### 5. Tampilan Menambah Produk

Pada tampilan ini admin dapat menambah data produk seperti nama, harga, deskripsi, nomor handphone dan mengunggah foto-foto produk. Setelah itu, dengan memilih tombol *save* maka sudah dapat menyimpan data tambahan produk.



**Gambar 10. Menambah Produk**

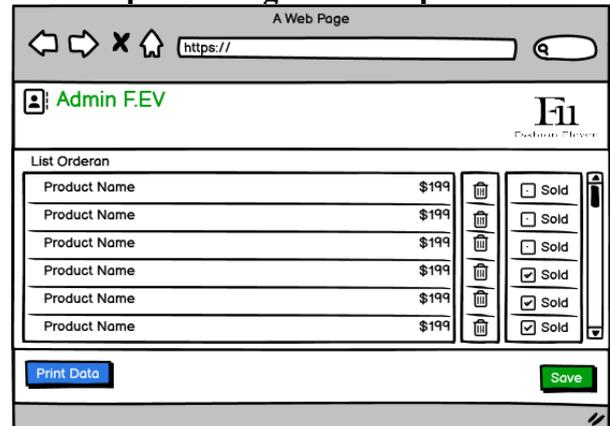
#### 6. Tampilan Edit Produk



**Gambar 11. Edit Produk**

Pada tampilan ini admin dapat merubah data produk. Setelah itu, dengan memilih tombol *update* maka data atau informasi dari produk sudah berubah.

#### 7. Tampilan mengelola data pemesanan



**Gambar 12. Mengelola Data Pemesanan**

Dalam tampilan ini admin dapat mengolah data pemesanan dan tombol *print* data untuk admin dapat membuat laporan penjualan.

### 3.6.2 Perancangan Sistem User

#### 1. Tampilan halaman kunjungan

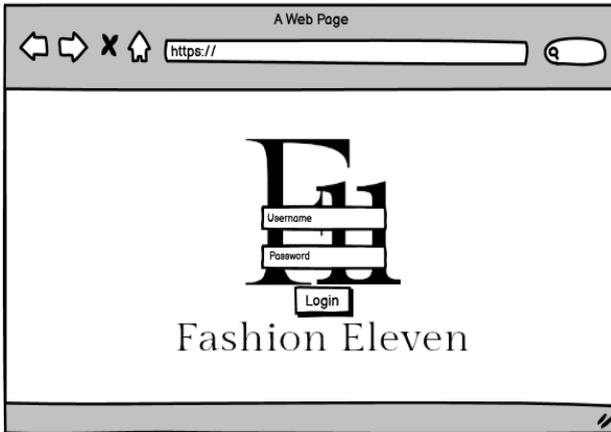


**Gambar 13. Kunjungan User**

Pada tampilan ini adalah tampilan awal ketika *user* membuka *website fashion eleven*, dengan memilih tombol *login* maka *user* dapat

melanjutkan untuk membuka tampilan *website* selanjutnya.

## 2. Tampilan Halaman *Login*



**Gambar 14. Login User**

Pada tampilan ini terdapat form pengisian *username* dan *password* untuk *user* dapat melakukan *login* untuk mengakses *website*.

## 3. Tampilan Halaman Utama

Pada tampilan gambar diatas setelah *user* berhasil menambah *username* dan *password* yang terdaftar maka *user* akan masuk ke halaman utama yang menampilkan produk yang tersedia.



**Gambar 15. Halaman Utama User**

## 4. Tampilan Pencarian



**Gambar 16. Pencarian Produk**

Pada tampilan ini *user* dapat melakukan pencarian produk dengan mengetikkan nama dari sebuah produk.

## 5. Tampilan Profil *Website Fashion Eleven*



**Gambar 17. Profile Website**

Pada tampilan ini *user* dapat mendapatkan informasi profil mengenai *website fashion eleven*.

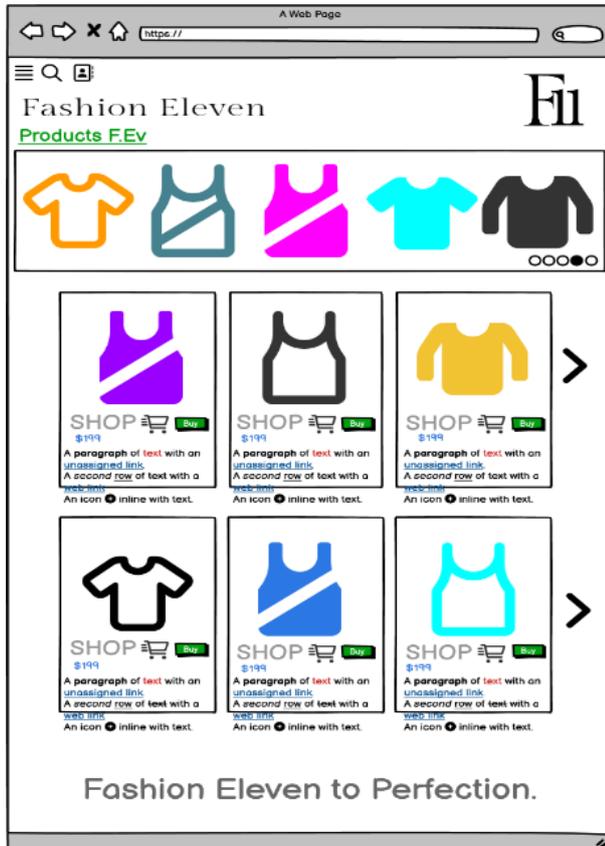
### 6. Tampilan Semua Produk



**Gambar 18. Menampilkan Produk**

Pada tampilan ini terdapat tombol *products* untuk *user* selanjutnya dapat membuka tampilan *etalase* produk.

### 7. Tampilan Etalase Produk



**Gambar 19. Etalase Produk**

Tampilan ini menampilkan semua produk yang dapat dipilih oleh *user* untuk

membeli produk dengan menggunakan tombol *buy*.

### 8. Tampilan Pemesanan

Pada gambar di atas *user* dapat memesan produk dengan menekan tombol *buy now*. Untuk proses transaksi dilakukan di luar *website*. Ketika *user* memilih produk dan sudah yakin untuk membelinya maka *user* harus tekan tombol *buy now* yang kemudian akan diarahkan ke nomor penjual, di aplikasi *whatsapp* maka akan dilakukan negosiasi dan transaksi sesuai perjanjian yang dilakukan *user* atau pembeli dengan admin atau penjual.



**Gambar 20. Pemesanan Produk**

### 4. PENUTUP

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk merancang sebuah sistem informasi yang berupa *website* yang dirancang untuk penjualan *online* guna meningkatkan pemasaran dan mempermudah konsumen dalam mendapat informasi dari sebuah produk. *Fashion Eleven*, merupakan nama *website* yang nantinya akan dirancang. *Website* ini memiliki batasan yaitu *website* hanya dapat diakses oleh pengguna dengan koneksi *internet*. Dalam proses pembuatan *website fashion eleven* ini, metode pengembangan yang digunakan adalah metode *waterfall*. Data yang diperlukan untuk pembuatan *website fashion eleven* dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner. Observasi dilakukan pada sebuah *website Alibaba.com* untuk mempelajari fitur-fitur

yang ada pada *website Alibaba*. Sedangkan untuk teknik kuesioner didapatkan hasil berupa sebanyak 70% dari responden menyatakan bahwa mereka lebih suka berbelanja secara *online*, sementara 29% memilih untuk tidak melakukannya ketika ditanya tentang preferensi responden dalam berbelanja. Dari data tersebut disimpulkan bahwa mayoritas responden cenderung melakukan pembelian melalui *internet* dan menganggap bahwa berbelanja melalui perangkat *mobile* lebih praktis daripada menggunakan situs *web*.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fitriani, Y., Utami, S., Junadi, B., Studoi, P., Informasi, S., Teknik Dan Informatika, F., Bina, U., & Informatika, S. (2022). Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional. Perancangan Sistem Informasi Human Capital Management Berbasis Website. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 6(4), 792–803. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v6i4.919>
- Abdulloh, Rohi. 2016. *Web Programing*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [2] Al Muhtadi, A. Z., & Junaedi, L. (2021). Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan. *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, 3(1), 31-41.
- [3] Erawati, W. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode Waterfall. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 3(1), 1-8.
- [4] Hidayat, R., Marlina, S., & Utami, L. D. (2017). Perancangan sistem informasi penjualan barang handmade berbasis website dengan metode waterfall. *Simnasiptek 2017*, 1(1), 175-183.
- [5] Hamdan Romadhon, M., & Yudhistira, Y. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus: CV Kopja Mandiri. In *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban (JSITP)* (Vol. 2, Issue 1). [www.journal.peradaban.ac.id](http://www.journal.peradaban.ac.id)