

## Model Sistem Informasi *Top Up* Item Game Berbasis Website

Tri Setyo Budi<sup>1\*</sup>, Agung Purwanto<sup>2</sup>

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Darwan Ali  
 Jl. Batu Berlian No.10, Mentawa Baru Hulu, Ketapang, Indonesia  
<sup>\*</sup>Corresponding Author: risettyobud@gmail.com

### Abstract

*The customer service system that still uses chat message-based communication media at HayukStore21 (a company engaged in the sale of game items) causes slow service to customers, and narrows the range of product promotion areas. This research develops a web-based information system that can be used to manage and present product data, order and sell products online, as well as become a media for product promotion, so as to simplify the process of customer ordering and store sales, and expand the product marketing coverage area. System development refers to the stages in the SDLC (Software Development Life Cycle) model, using the HTML, PHP, CSS, Java Script and HeidiSQL database programming languages, tested on the Laragon web server. Aspects of application system functionality were tested through a User Test of 10 respondents. The test results show that 90% of respondents agree that the system developed can make it easier to find out product availability, order/shopping, find out jockey profiles, confirm payments, and make it easy to operate the application system.*

**Keywords:** Software; Promotion; Sales; Software Development Life Cycle; User Acceptance Test

### Abstrak

Sistem layanan pelanggan yang masih menggunakan media komunikasi berbasis *chat message* pada HayukStore21 (perusahaan yang bergerak di bidang jasa penjualan item *game*) menyebabkan pelayanan kepada pelanggan menjadi lambat, serta jangkauan area promosi produk menjadi sempit. Penelitian ini mengembangkan sistem informasi berbasis web yang dapat digunakan mengelola dan menyajikan data produk, pemesanan dan penjualan produk secara *online*, serta menjadi media promosi produk, sehingga dapat mempermudah proses pemesanan pelanggan dan penjualan pihak *store*, dan memperluas area jangkauan pemasaran produk. Pengembangan sistem merujuk pada tahapan-tahapan dalam model SDLC (*Software Development Life Cycle*), menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, Java Script dan database HeidiSQL, diuji pada web Server Laragon. Aspek-aspek fungsionalitas sistem aplikasi diuji melalui Uji User terhadap 10 responden. Hasil pengujian menunjukkan 90% responden setuju bahwa sistem yang dikembangkan dapat mempermudah dalam mengetahui ketersediaan produk, pemesanan/berbelanja, mengetahui profile penjoki, mengonfirmasi pembayaran, serta mudah dalam pengoperasian sistem aplikasi.

**Kata Kunci:** Perangkat Lunak; Promosi; Penjualan; Software Development Life Cycle; Uji Penerimaan User

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini bukan lagi menjadi sesuatu yang bersifat terbatas atau hanya dimiliki golongan pekerja menengah ke atas. Pelaku bisnis kecil bahkan bisa mendapat manfaat teknologi informasi lewat berbagai perangkat. Dampaknya yang besar membuat teknologi informasi tidak terpisahkan dari dunia bisnis dan industri. Teknologi informasi membantu pelaku bisnis dalam berbagai aspek usaha, mulai dari promosi, kegiatan jual beli, layanan pelanggan, transaksi, hingga keamanan [1]. Manfaat jika bisnis menerapkan teknologi informasi adalah menghemat biaya produksi dan operasional, baik berupa biaya langsung seperti biaya marketing maupun biaya tidak langsung seperti penghematan waktu proses.

HayukStore21 merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang jasa yang menjual item *game*. Saat ini sistem layanan pelanggan yang ada masih menggunakan media komunikasi berbasis *chat message*. Ketika perusahaan mendapatkan banyak pesanan dari pelanggan, petugas *store* harus melayani pesanan masuk satu persatu. Pada saat pelanggan melakukan pembelian, petugas *store* harus menampilkan daftar produk, daftar harga, menulis format pesanan secara manual dan itu memerlukan waktu yang panjang, sehingga pelayanan kepada pelanggan menjadi lambat. Masalah lain yang muncul adalah proses promosi produk yang hanya dilakukan dari orang ke orang, sehingga jangkauan area promosi menjadi sangat sempit.

Teknologi Basis Data, khususnya sistem basis data terdistribusi adalah konsep basis data yang perangkat penyimpanannya tidak hanya terpasang pada sebuah perangkat komputer, melainkan disimpan di beberapa perangkat komputer yang terletak di tempat yang sama atau tersebar melalui jaringan komputer lainnya yang saling berhubungan [2]. Sistem *database* terdistribusi beroperasi melalui jaringan komputer (*Website*). Melalui administrasinya, basis data dapat mendistribusikan sekumpulan data di beberapa lokasi yang berada di server jaringan terorganisir. Karena sistem yang begitu unik, basis data terdistribusi bisa meningkatkan kinerja bagi *end user* dengan membiarkan transaksi melalui proses mesin yang banyak sehingga tidak fokus pada satu tempat saja [3]. Melalui pengelolaan *database* terdistribusi, pengguna dapat memperoleh kemudahan dalam mencari informasi, menyimpan informasi dan mendistribusikan informasi ke berbagai belahan dunia tanpa batasan waktu dan tempat [4].

Aplikasi *database* dengan akses berbasis Web Telah banyak dimanfaatkan untuk mendukung pengelolaan bisnis, khususnya bisnis di bidang penjualan dan promosi. Penelitian Rukiastindari & Mado [5] dan penelitian Prabowo [6] mengembangkan aplikasi *database* berbasis *Web* untuk mendukung bisnis penjualan barang perlengkapan olah raga. Subhani [7] dan Sari [8] mengembangkan dan menguji aplikasi berbasis Web dalam penjualan berbagai jenis layanan jasa, sedangkan penelitian Emerson [9] dan Aksad [10] telah menguji penerapan aplikasi berbasis web dalam promosi berbagai bidang bisnis. Sistem aplikasi *database* berbasis Web yang dikembangkan pada penelitian-penelitian tersebut dapat mempermudah proses transaksi pemesanan produk, mempermudah pengecekan Persediaan produk, dan mempermudah manajemen usaha dalam menyebarluaskan informasi dan promosi produk.

Tujuan penelitian kami adalah mengembangkan sistem informasi berbasis web yang dapat digunakan mengelola data produk, menyajikan data produk, pemesanan dan penjualan produk secara *online*, serta menjadi media promosi produk, sehingga dapat mempermudah proses pemesanan untuk pelanggan dan penjualan dari pihak *store*. Dengan sistem informasi berbasis website, diharapkan dapat membantu memecahkan masalah antara penjual dan pembeli. Untuk penjual dapat menggunakan sistem informasi *top up* item *game* berbasis web untuk membantu meningkatkan layanan promosi produk, mempercepat proses pemesanan, dan penjualan, penataan *database* setiap produk. Pada sisi pelanggan mempermudah transaksi pembelian dan pembayaran karena dapat dilangsungkan secara *online*.

## 2. Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang pengembangan aplikasi *e-commerce* untuk penjualan dan promosi bisnis telah banyak dilakukan. Penelitian dengan judul "Membangun *Website* Sebagai Media Informasi Dan Penjualan di Toko Tas Sumber Agung Purwokerto" dilakukan oleh Anggara [11]. Pada penelitian tersebut, sistem berbasis Web dikembangkan dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL* agar sistem dapat dioperasikan secara dinamis. Sistem ini memiliki fitur-fitur untuk mendata dan mempromosikan produk pada area luas, pengelolaan data pesanan masuk dan transaksi penjualan dengan sistem keranjang belanja, *checkout* pengiriman produk, penyajian laporan penjualan secara otomatis, serta fitur penyajian informasi barang terlaris sebagai informasi rekomendasi yang mempermudah konsumen jika sedang bingung saat memilih produk.

Penelitian Pradhitya, Putri, dan Priadana [12] dengan judul "Sistem Pemesanan Lapangan Futsal Dengan Fitur *Top Up*". Model aplikasi berbasis Web yang dikembangkan pada penelitian tersebut ditujukan untuk mempermudah pelanggan dalam mengetahui informasi tentang ketersediaan lapangan dan pemesanan lapangan Futsal. Sistem dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *framework CodeIgniter* dan basis data *MySQL*. Sistem memberikan fasilitas kepada pelanggan berupa fitur ketersediaan lapangan dan

pemesanan lapangan serta penjadwalan dapat dilakukan dengan cepat dengan adanya fitur deposit pembayaran melalui sistem *top up*.

Penelitian Hambali dan Suroto [13] dengan judul "Sistem Informasi *top up* Saldo Pulsa Berbasis Android Dengan Java Dan Sqlite di Outlet Rezky Cell". Tampilan awal aplikasi ini berupa nama dari provider yang akan menampilkan jumlah nominal pulsa yang harus diisi dan catatan transaksi yang telah disimpan pada setiap tanggal dan sekaligus dapat melakukan transaksi jual beli kredit. Dengan mengisi formulir data atau agen kredit, produk kredit dan pelanggan, pengguna dapat dengan mudah merekam transaksi yang terjadi. Dari semua data tersebut, informasi kemudian dapat diperoleh dalam berupa laporan laba rugi dan sisa pembayaran pelanggan. Sistem berbasis Android mempermudah penjual pulsa yang menggunakan smartphone android bisa cepat mencatat transaksi mereka dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk pengembangan Usaha.

Penelitian dengan judul "Pembuatan Sistem Informasi *Top Up Gaming* Berbasis *Website*" dilakukan oleh Setiawan [14]. Pada penelitian tersebut, aplikasi Web dikembangkan menggunakan Django, yang merupakan *framework website* yang menggunakan bahasa *Python*. Keamanan dalam transaksi terjamin dengan menggunakan API *Paypal*, sebuah sistem yang dapat membantu dalam transaksi pembelian. Sistem Web memuat fitur profil halaman pembelian item, keranjang belanja, dan rincian pesanan untuk transaksi. Pada halaman keranjang pembeli dapat memudahkan menambah/mengurangi item telah dibeli, dan *customer* dapat melihat item yang dibelinya sehingga tidak lupa atas item produk yang telah dipilih sebelumnya.

Penelitian-penelitian terdahulu yang sejenis dengan penelitian kami adalah penelitian yang bertemakan sistem aplikasi penjualan dan promosi produk berbasis *Web* yang tidak memiliki fitur *top up* [11] dan sistem aplikasi penjualan produk dengan fitur *top up* [12 – 14]. Berbeda dengan penelitian [11], sistem yang kami kembangkan juga memiliki fitur *top up* dalam mendukung efektivitas transaksi seperti pada [12 – 14], namun berbeda pada objek bisnis penerapannya, yaitu pada bisnis produk permainan *Game*.

### 3. Metode

Pengembangan sistem aplikasi mengikuti tahapan-tahapan umum dalam metode pengembangan SDLC (*Software Development Life Cycle*), dengan tahapan utama: analisis sistem, desain sistem, implementasi desain, dan pengujian sistem.

#### 3.1 Analisa Kebuthan Sistem

Sistem aplikasi yang dikembangkan memiliki fitur-fitur utama berupa tata cara pemesanan dan dashboard rincian transaksi pembelian). Sistem juga menyediakan mode *guest* untuk mempermudah pelanggan dalam pemilihan produk, karena dapat melihat produk tanpa melalui proses *log in*. Untuk halaman tata cara pemesanan di jelaskan tata cara pemesanan produk *top up* item game maupun jasa joki, dan *dashboard* pelanggan bisa melihat rincian pemesanan dan me upload bukti transfer pembayaran. Detail fitur fungsional pada aplikasi disajikan berikut:

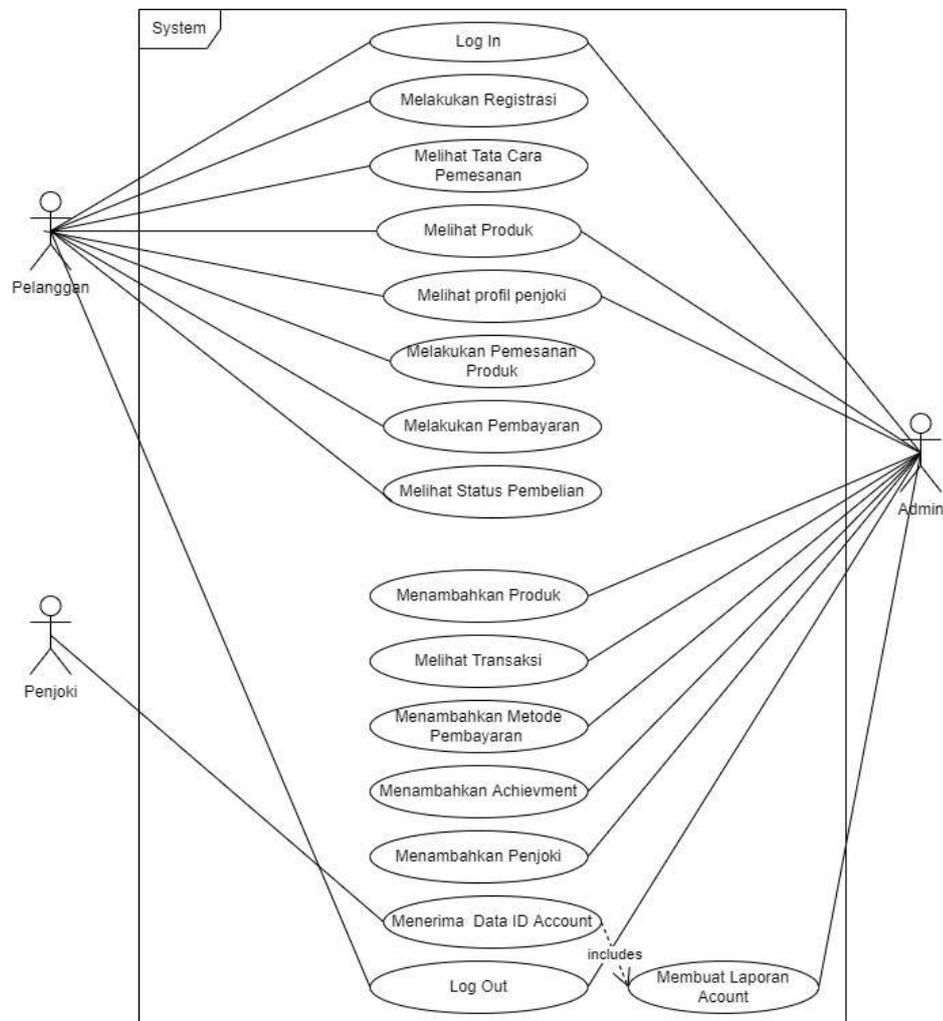
1. Jika ada Pembeli ingin melihat produk-produk yang di jual oleh *store* tersedia sistem mode *guest* (mengakses web tanpa perlu log / melakukan registrasi).
2. Jika Pembeli ingin melakukan proses pemesanan produk harus melakukan registrasi untuk memperoleh account, yang nantinya di gunakan untuk proses log in agar pelanggan bisa melakukan pemesanan produk.
3. Tersedia sistem menu tata cara pemesanan produk di website.
4. Untuk proses pemesanan produk pembeli cukup memasukan id game & memasukan *text* untuk pemesanan jasa joki.
5. Pembeli bisa memilih metode pembayaran melalui transfer bank dan berbagai macam *e-wallet* yang sudah di sediakan.
6. Pembeli bisa melihat status pemesanan.
7. Pembeli bisa melakukan complain pemesanan melalui kontak kami yang sudah di sediakan fitur di dalam website.
8. Pembeli bisa melihat profil dan achievement setiap penjoki.
9. Admin bisa menambah dan update produk.
10. Admin bisa melihat data transaksi pemesanan berupa (*id game* dan *account game*) dan bukti pembayaran setiap pemesanan.

11. Admin bisa enable dan disable setiap produk.
12. Menambahkan produk jasa joki.

### 3.2 Desain Sistem

#### 1) Model Fungsional Sistem

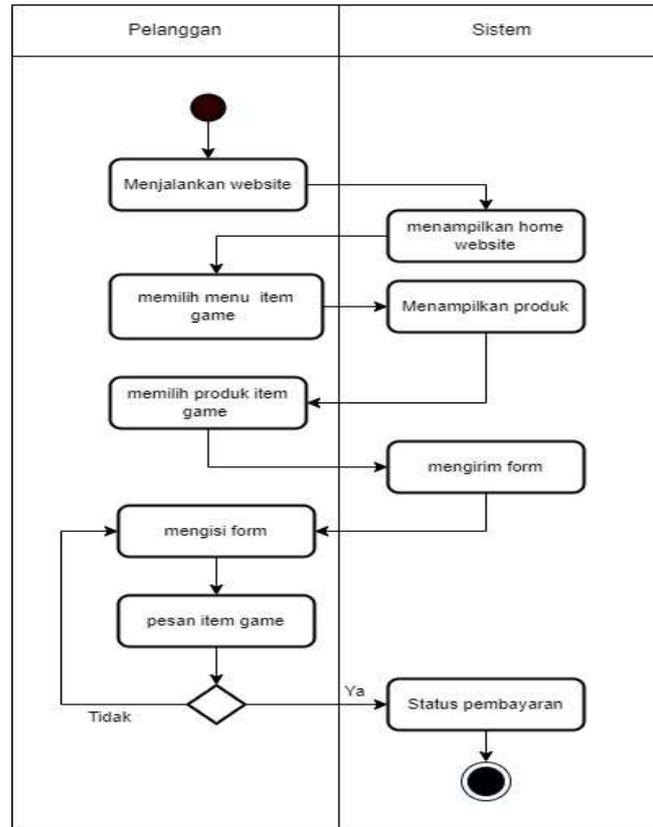
Fungsi-fungsi dalam sistem aplikasi yang dikembangkan, disajikan pada Use Case Gambar 1.



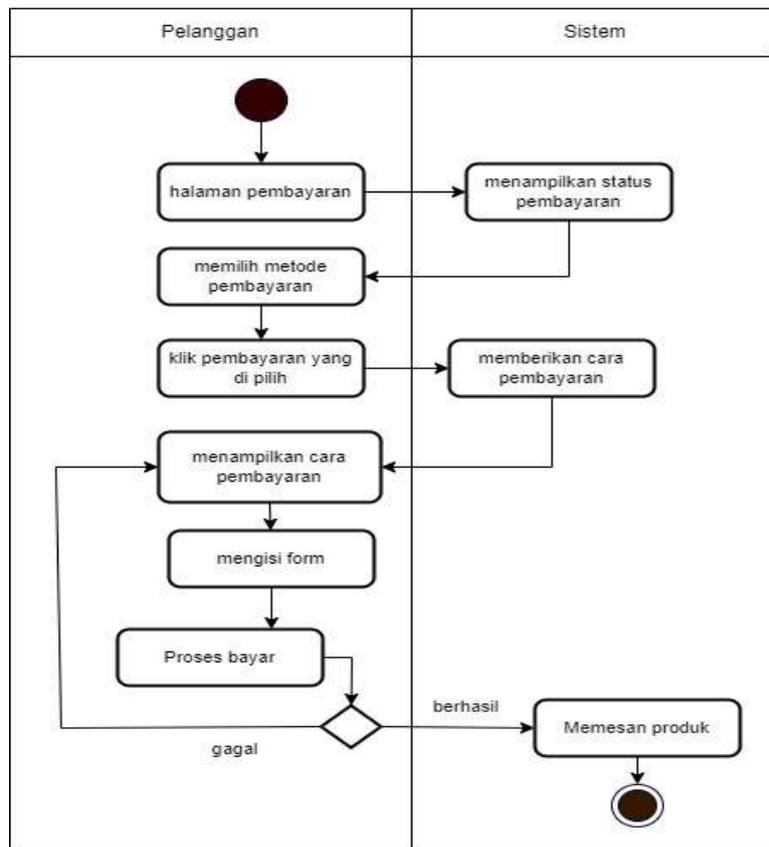
Gambar 1. Use Case Sistem Aplikasi

#### 2) Model Proses Sistem

Alur proses Pembelian Produk pada sistem website yang dikembangkan, seperti disajikan pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Activity Diagram Proses Pembelian Produk



Gambar 3. Activity Diagram Proses Pembayaran

### 3) Model Basis Data Sistem Aplikasi

Gambar 4 menyajikan struktur logik relasi pada database sistem Aplikasi



Gambar 5. Model Logik/Relasi pada Sistem Database Aplikasi

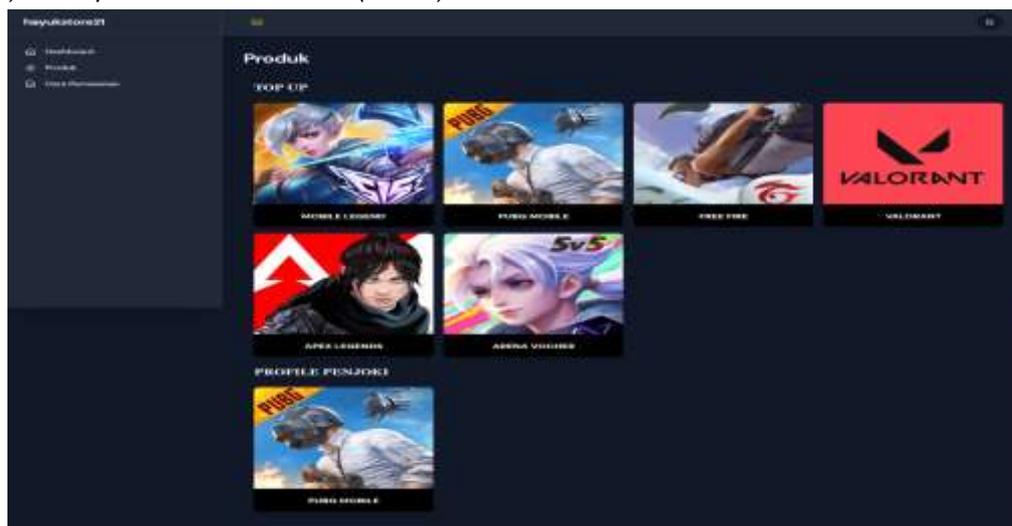
## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Implementasi Desain

Implementasi desain atau pengembangan aplikasi menggunakan Bahasa Pemrograman HTML, PHP, CSS, JAVA SCRIPT dan database HeidiSQL, diuji pada web Server Laragon.

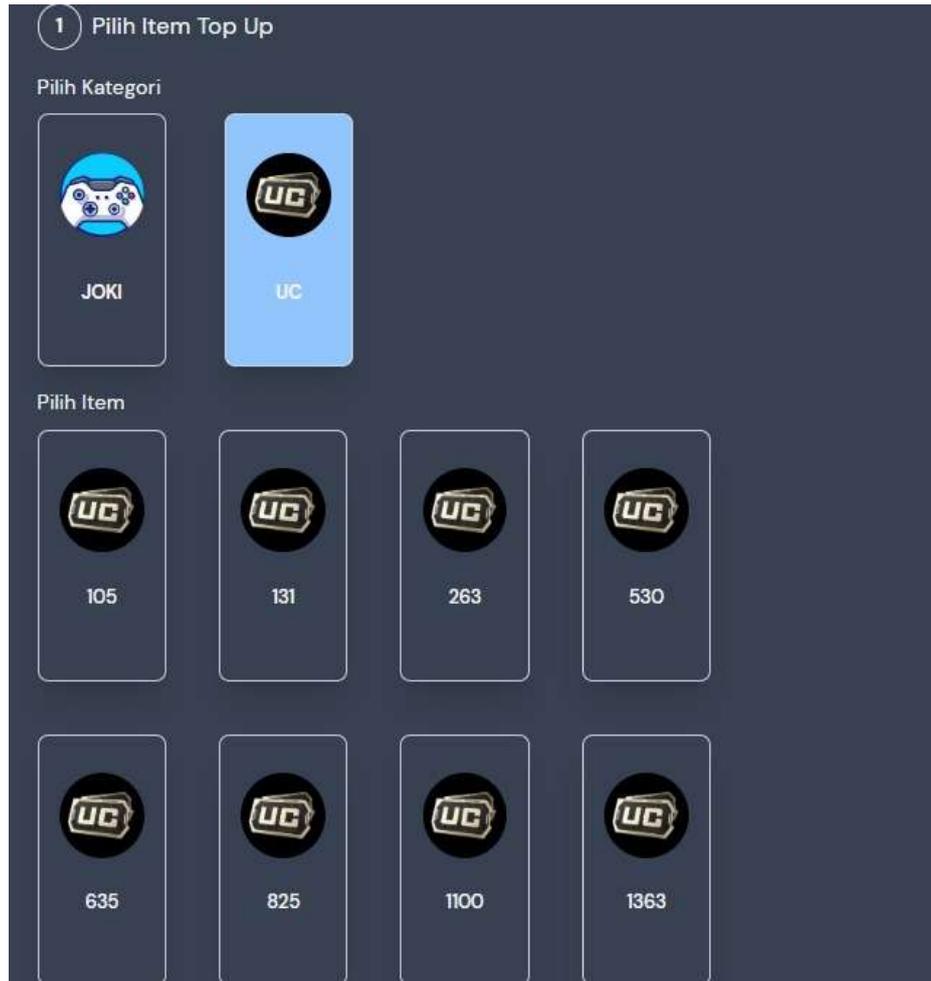
Beberapa tampilan antarmuka sistem aplikasi yang dikembangkan disajikan berikut:

#### 1) Tampilan halaman Utama (Home)

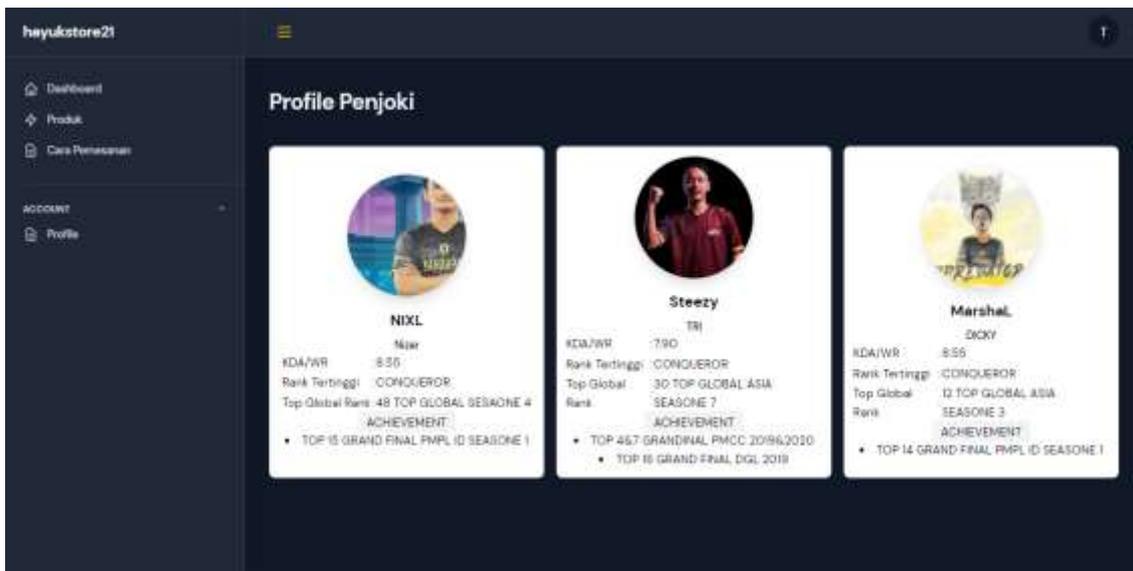


Gambar 6. Antarmuka Halaman *Mode Guest*

Untuk di halaman *mode guest* (Gambar 6), *user* hanya bisa melihat produk yang di jual (Gambar 7) dan profil penjoki seperti gambar 8.

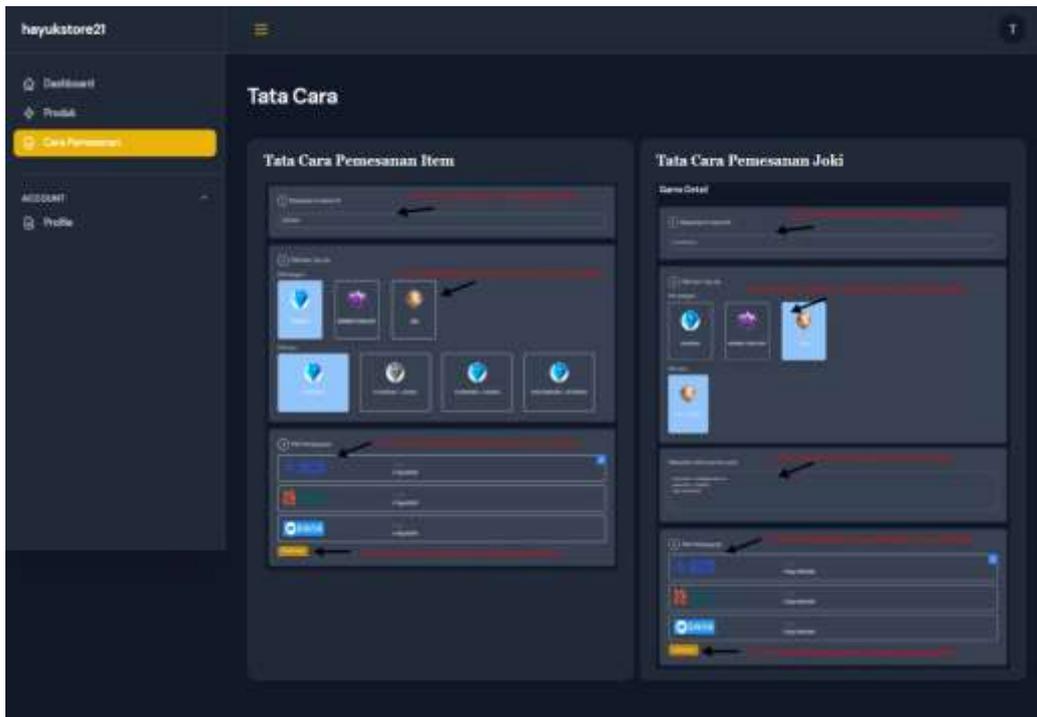


Gambar 7. Antarmuka Halaman Produk yang Dijual



Gambar 8. Antarmuka Halaman Profile Penjoki

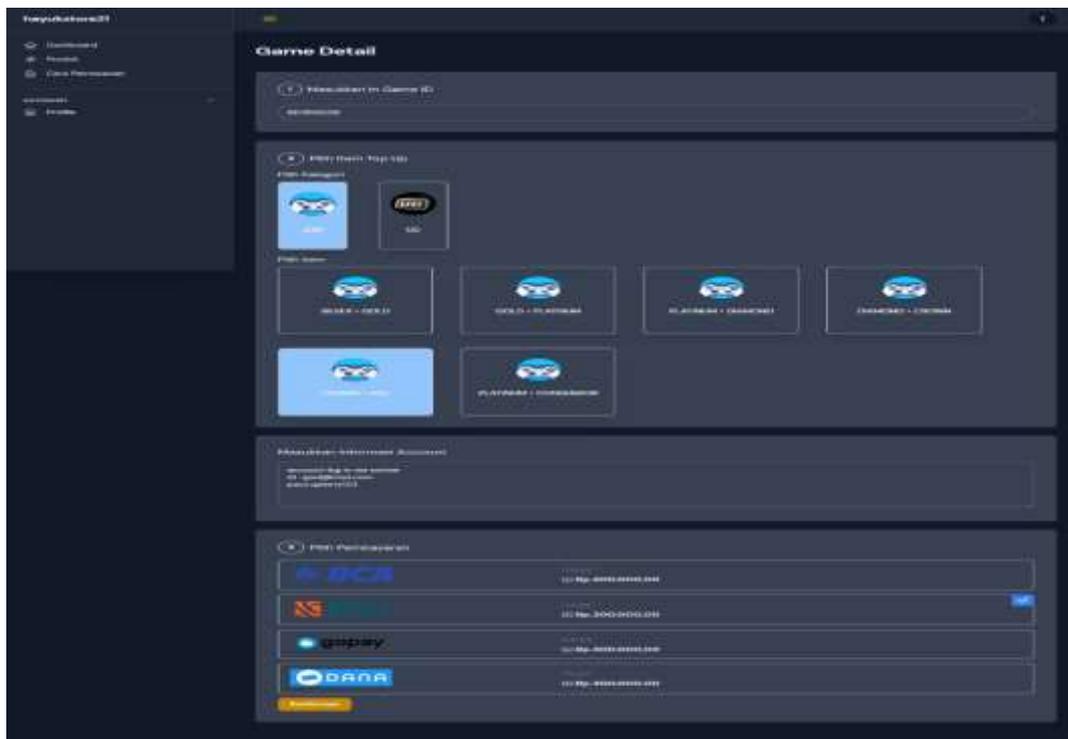
## 2. Tampilan halaman Tata Cara Pemesanan



Gambar 9. Antarmuka Halaman Tata Cara Pemesanan Produk

Gambar 9 merupakan tampilan ketika *user* klik tombol “cara pemesanan”, dari menu tata cara yang berisi gambar yang menjelaskan tata cara pemesanan produk.

## 2) Tampilan Halaman Proses Pemesanan Produk



Gambar 10. Antarmuka Halaman Pemesanan Produk

Melalui halaman Gambar 10, pelanggan di harus kan mengisi form *game id* yang sudah disediakan, memilih kategori produk joki atau *top up* item game, item produk. Untuk pemesanan produk jasa joki pelanggan di wajib kan mengisi informasi *account*, dan terakhir memilih metode pembayaran yang sudah di sediakan. Jika semua sudah di lakukan pelanggan cukup klik tombol konfirmasi akan muncul tampilan Konfirmasi Pesanan.

**hayukstore21** Status **Belum Bayar**

Tanggal Pesanan : 2022-07-06 09:22:59  
Kode Pesanan : 2022767392259

#	Product Name	Data
1	CROWN > ACE	867836236
Sub Total		Rp.300.297,00
Total		Rp.300.297,00

Metode Pembayaran :  
BNI  
TRI SETYO BUDI  
0829989036

**Syarat dan Ketentuan :**

- Semua akun harus dibayar dalam waktu 7 hari sejak diterimanya invoice.
- Untuk Pembayaran Menggunakan Bank Transfer Mohon Untuk Transfer Sesuai Nominal Harga Total Yang Harus Di Bayar & Pastikan Mengecek Nomor Rekening Tujuan!
- dan Jangan Memberikan Uang Tambahan atau Membulatkan Nominal Transfer
- Jika Nominal Transfer Pesanan Tidak Sesuai Maka Pesanan Tidak Akan di Proses dan Uang Tidak Dikembalikan

Terimakasih Telah Membeli Produk di Kami.  
Jika ada yang ingin ditanyakan hubungi kontak dibawah ini untuk lebih lanjut.  
[Kontak Kami](#)

Gambar 11. Antarmuka Halaman Invoice Pembayaran

### 3) Tampilan Halaman Transaksi pada Sisi Admin

**hayukstore21** Transaksi / List

**Transaksi**

Kode	Produk	User	game id	Harga jual	BANK transfer	Status
2022767392259	CROWN > ACE	isi	867836236	Rp300.297		Belum Bayar > Lihat Status
2022767392259	PLATINUM > DIAMOND	isi	435478	Rp200.877		Belum Bayar > Lihat Status
2022767392259	PLATINUM > DIAMOND	isi	867836	Rp200.087		Belum Bayar > Lihat Status
202276445538	1000	isi	4354306	Rp45.980	-	Belum Bayar > Lihat Status
202276344420	100	admin	4354343	Rp45.980	-	Belum Bayar > Lihat Status
2022767392259	8000	isi	84242342	Rp2.069.880	-	Belum Bayar > Lihat Status
202276813648	8880	isi	2234736	Rp681.488	-	Belum Bayar > Lihat Status
202276600072	8600	isi	2343434	Rp501.381	-	Belum Bayar > Lihat Status
2022767392259	CROWN > ACE	isi	2343434	Rp200.882	-	Belum Bayar > Lihat Status
202276400036	400	admin	223434	Rp100.643	-	Belum Bayar > Lihat Status

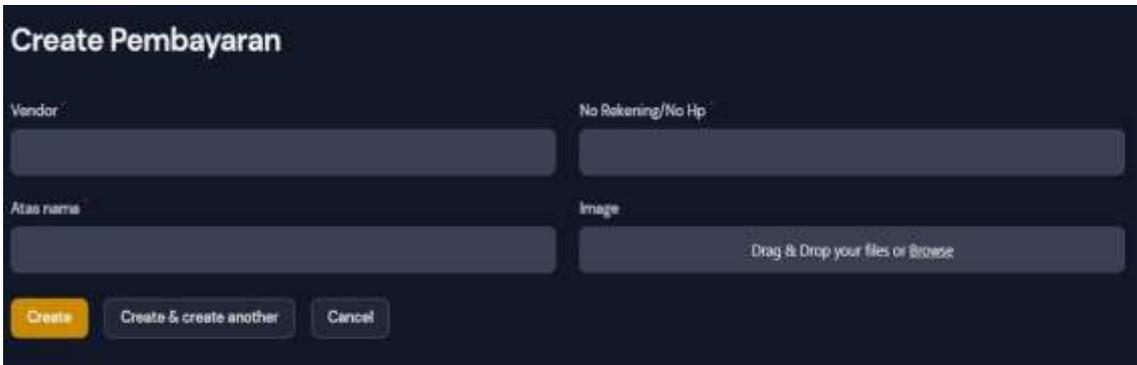
Showing 1 to 10 of 10 results

10 per page

Gambar 12. Antarmuka Halaman Transaksi pada Sisi Admin

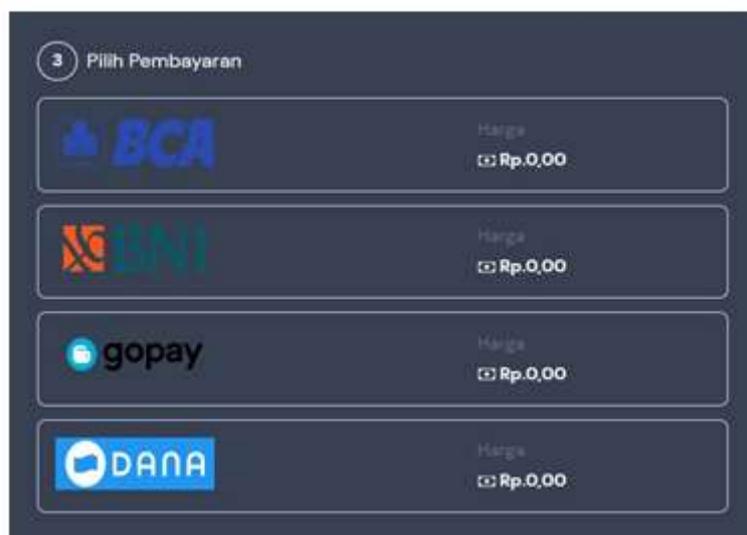
Pada menu transaksi Gambar 12, pengguna bisa mengubah status pemesanan, melihat bukti transfer dan melihat data pesanan pelanggan.

#### 4) Tampilan Halaman Create Pembayaran



Gambar 13. Antarmuka Create Pembayaran

Untuk menambahkan metode pembayaran, pengguna harus mengisi atribut vendor, no rekening/ nomor hp, atas nama, dan *drag & drop* gambar. Jika form sudah ter isi sesuai metode yang ingin di tambahkan cukup klik button kuning dan metode pembayaran akan tampil di menu produk website seperti gambar 14.



Gambar 14. Antarmuka Metode Pembayaran

## 4.2 Pengujian Sistem Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan dengan meminta pengguna sistem mengoperasikan sistem. Selanjutnya pengguna sistem diminta menyampaikan pengalaman selama menggunakan sistem, melalui butir instrumen berikut:

1. Sistem ini Memudahkan pelanggan mengetahui ketersediaan produk item game hayukstore21.
2. Sistem ini memudahkan pelanggan berbelanja item game online pada hayukstore21.
3. Sistem ini memudahkan pelanggan untuk konfirmasi pembayaran pada hayukstore21.
4. Desain website dan navigasi tampilan sistem mudah di pahami.
5. Sistem ini memudahkan pelanggan mengetahui status pemesanan.
6. Sistem ini memudahkan pelanggan melihat profile penjoki beserta achievement.

Untuk pernyataan di atas, responden akan memberikan tanggapan atau jawaban dengan nilai tertentu yaitu sebagai berikut: (1) = Sangat Tidak Setuju; (2) = Tidak Setuju; (3) = Setuju; (4) = Sangat Setuju

Untuk Persentase nilai jawaban 10 responden, dihitung secara keseluruhan dan didefinisikan sebagai rata-rata menggunakan formula 1.

$$\text{Presentase} = J/R * 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan:

J: jumlah nilai keseluruhan jawaban yang diberikan responden pada setiap nilai.

R: total responden.

Rincian penjelasan hasil kuesioner yang disampaikan pada 10 sampel pelanggan dapat dilihat pada Tabel 1.

*Tabel 1. Kuesioner Uji Penerimaan User*

No	Pernyataan (Aspek)	Jawaban Responden			
		Sangat tidak setuju	Tidak setuju	setuju	Sangat setuju
1.	Sistem ini Memudahkan pelanggan mengetahui ketersediaan produk item <i>game</i> hayukstore21.	0	1	5	4
2.	Sistem ini memudahkan pelanggan berbelanja/memesan item <i>game online</i> pada hayukstore21.	0	0	5	5
3.	Sistem ini memudahkan pelanggan untuk konfirmasi pembayaran pada hayukstore21.	0	0	6	4
4.	Desain website dan navigasi sistem mudah di pahami.	0	0	3	7
5.	Sistem ini memudahkan pelanggan mengetahui status pemesanan.	0	0	4	6
6.	Sistem ini memudahkan pelanggan melihat profile penjoki beserta achievement.	0	1	4	5

Hasil pengujian butir kuesioner ke 1 (aspek kemudahan dalam mengetahui ketersediaan produk), hanya 10% pelanggan yang Tidak Setuju dengan pernyataan tersebut, sedangkan 90% lainnya menyatakan Setuju (50% setuju dan 40% sangat setuju). Ini menunjukkan bahwa permasalahan yang berkaitan dengan keterjangkauan informasi dan promosi produk dapat diselesaikan dengan penerapan Sistem Informasi berbasis Web. Hal yang sama juga terjadi pada butir kuesioner ke 6 (Aspek kemudahan dalam mengetahui profile penjoki), dimana hanya 10% pelanggan yang Tidak Setuju dengan pernyataan tersebut, sedangkan 90% lainnya menyatakan Setuju (40% setuju dan 50% sangat setuju). Temuan ini sejalan dengan dengan temuan pada penelitian [15] bahwa sistem berbasis Web dapat memperluas area jangkauan informasi/promosi yang dilakukan oleh suatu organisasi bisnis.

Pada pengujian butir ke 2 (Aspek Kemudahan pemesanan/berbelanja), Seluruh responden setuju bahwa sistem yang dikembangkan dapat memudahkan pelanggan berbelanja item *game online* (50% Setuju dan 50% Sangat Setuju). Pengujian butir ke 5 (aspek kemudahan dalam mengetahui status pemesanan produk) juga menunjukkan Seluruh responden setuju dengan pernyataan tersebut (40% Setuju dan 60% Sangat Setuju). Demikian halnya dengan pengujian butir ke 3 (Aspek kemudahan dalam mengonfirmasi pembayaran), seluruh responden setuju dengan pernyataan tersebut (60% Setuju dan 40% Sangat Setuju). Temuan ini menguatkan temuan penelitian [16] dan [17] bahwa aplikasi sistem informasi berbasis Web dapat mempermudah proses pembelian produk secara *online*.

Adapun pada aspek Desain tampilan dan navigasi pada sistem Web, 30% responden menyatakan Setuju bahwa Aplikasi Sistem yang dikembangkan mudah dioperasikan, dan 70% lainnya Sangat Setuju atas pernyataan tersebut.

## 5. Simpulan

Sistem informasi yang dikembangkan dapat digunakan untuk memudahkan pelanggan mendapatkan atau memperoleh produk item *game*, memudahkan pelanggan mengetahui ketersediaan produk, memudahkan pelanggan pada saat berbelanja *online*, memudahkan pelanggan untuk konfirmasi pembayaran tagihan. Desain dan navigasi tampilan sistem ini mudah dipahami, memudahkan pelanggan melihat status pemesanan dan memudahkan pelanggan melihat profile penjoki beserta *achievement*. Rekomendasi ke depan berupa penambahan moda mobile untuk mendukung kemudahan akses pelanggan dan pemilik usaha bertransaksi seara mobile.

## Daftar Referensi

- [1] M.R. Hidayat, "Perancangan Booking Service System Pada Toyota Nasmoco Pemuda Semarang Berbasis Web". *www. core.ac.uk*, pp.1-7, 2014
- [2] N. Sucahyo, R. Syahrial, "Pengembangan sistem informasi penjualan sepatu pada toko anugerah jaya. *JRIS: Jurnal Rekayasa Informasi Swadharma*, vol. 1, no. 2, pp. 18-23, 2021.
- [3] R. N. Setiawan "Pembuatan Sistem Informasi Top Up Gaming Berbasis Websit", *Repository*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, pp. 1-19, 2021
- [4] D.A. Anggara, "Membangun Website Sebagai Media Informasi dan Penjualan di Toko Tas Sumber Agung Purwokerto", *Repository*, Universitas Teknologi Yogyakarta, pp. 1-7, 2018.
- [5] S. Rukiastindari, Y.U. Mado, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Perlengkapan Olahraga (Studi Toko Baratha Sports)". *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, vol. 5, no. 1, pp. 43-50, 2019.
- [6] A. Prabowo, "Aplikasi E-Commerce Seragam Olahraga Pada Koperasi Hasanka Berbasis Web". *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 1, pp. 123-127, 2020.
- [7] F. Subhan, B. Bahar, "Model Sistem Informasi Pada Praktek Dokter Gigi Berbasis Web". *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*, vol. 13, no. 1, pp. 1671-1680, 2017.
- [8] I.P. Sari, A. Syahputra, N. Zaky, R.U. Sibuea, & Z. Zakhir, "Perancangan Sistem Aplikasi Penjualan dan Layanan Jasa Laundry Sepatu Berbasis Website". *Blend Sains Jurnal Teknik*, vol. 1, no. 1, pp. 31-37, 2022.
- [9] A.R. Emerson, H. Mulyono, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Promosi Berbasis Web Pada Betacam Studio Photography". *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, vol. 4, no. 4, pp. 368-377, 2019.
- [10] H. Aksad, M.R. Rifani, "Model Aplikasi Penjualan Pada Usaha Mikro Kecil Menengah Berbasis Web". *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 1, pp. 55-66, 2020.
- [11] D. A. Anggara, "Membangun Website Sebagai Media Informasi Dan Penjualan Di Toko Tas Sumber Agung Purwokerto," *Repository*, Fakultas Teknologi Informasi Dan Elektro, Universitas Teknologi Yogyakarta, pp. 1-8, 2018
- [12] T. Pradhitya, D. G. P. Putri, & A. Priadana, "Sistem Pemesanan Lapangan Futsal Dengan Fitur Top Up. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, vol. 2, no. 1, p. 53-61, 2017.
- [13] M. Hambali, S. Suroto, "Sistem Informasi Top Up Saldo Pulsa Berbasis Android Dengan Java Dan Sqlite di Outlet Rezky Cell". *Zona Komputer: Program Studi Sistem Informasi Universitas Batam*, vol. 8, no. 3, pp. 26-48, 2018
- [14] R. N. Setiawan, "Pembuatan Sistem Informasi Top Up Gaming Berbasis Website," *Repository*, Program Studi Informatika, Fakultas Komunikasi Dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, pp. 1-19, 2021.
- [15] H. Yutanto, "Penerapan Model Promosi Berbasis Web Captive Portal Hotspot dengan Manajemen Terpusat". *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, vol. 8, no. 1, pp. 49-56, 2018.
- [16] A.I.B. Sitepu, D.Y.H. Tanjung, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Web dan Android pada Toko YT. Wall Interior". *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 1, pp. 816-828, 2020.
- [17] A. Soraya, A.D. Wahyudi, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web (Studi Kasus: Kedai Dimsum Soraya)". *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 4, pp. 43-48, 2021.