

# Template Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa UMSIDA

*by Qi Turnitin*

---

**Submission date:** 09-Aug-2023 09:25PM (UTC-0700)

**Submission ID:** 2143809040

**File name:** Template\_Karya\_Tulis\_Ilmiyah\_Mahasiswa\_UMSIDA-2.docx (3.21M)

**Word count:** 2608

**Character count:** 16612

# 9 Designing a Website-Based Sales and Purchase Information System for Darjofans Merchandise

## [Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Merchandise Darjofans Berbasis Website]

Dikky Putra Darmawan<sup>1)</sup>, Yunianita Rahmawati<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Dosen Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi Yunianita@umsida.ac.id

**Abstract.** *Darjofans Merchandise store attribute Deltras and Deltamania. Darjofans Merchandise sales system is still conventional, as a result, customers are required to come to the store to make purchases. To overcome these problems, this research will design an information system for selling and purchasing merchandise based on the Darjofans website so that customers who want to buy products only need internet access and can receive up to date information and will use the waterfall method as a software development method. Data collection techniques used are observation, interviews, and literature study. The results of the research that has been done are sales and purchase information systems to help store owners to make it easier for customers to know the products being sold and buy these products without having to visit the store. This information system will also be equipped with a midtrans payment gateway to make the transaction process faster, easier and simpler.*

**Keywords -** *information Systems; e-commerce; darjofans merchandise; website*

**Abstrak.** *Darjofans Merchandise toko atribut Deltras dan Deltamania. Sistem penjualan Merchandise Darjofans masih bersifat konvensional sebagai akibatnya pelanggan diharuskan datang ke toko buat melakukan pembelian. Untuk mengatasi permasalahan tersebut penelitian ini akan dilakukan perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian merchandise darjofans berbasis website agar pelanggan yang ingin membeli produk hanya membutuhkan akses internet dan dapat menerima informasi yang up to date dan akan menggunakan metode waterfall sebagai metode pengembangan perangkat lunak. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sistem informasi penjualan dan pembelian membantu pemilik toko untuk memudahkan pelanggan mengetahui produk yang dijual dan membeli produk tersebut tanpa harus mengunjungi toko. Serta sistem informasi ini akan dilengkapi payment gateway midtrans agar proses transaksi sebagai lebih cepat, mudah dan simpel.*

**Kata Kunci –** *sistem informasi; e-commerce; darjofans merchandise; website*

## I. PENDAHULUAN

Teknologi sekarang berkembang dengan cepat dan dapat memberikan manfaat yang signifikan di berbagai tugas, dengan kemajuan teknologi informasi menjadi salah satu contoh yang paling menonjol. Meskipun dilakukan dari jarak jauh, teknologi informasi modern memungkinkan komunikasi yang mudah [1]. Penggunaan sistem informasi dalam bidang penjualan (E-Commerce), misalnya, merupakan salah satu cara kemajuan teknologi informasi telah merambah dunia usaha. Potensi yang sama untuk bisa bersaing dan berkembang dalam berbisnis di dunia maya dengan berjualan memanfaatkan e-commerce. [2]. Hal ini disebabkan oleh banyaknya orang yang menggunakan media sosial dalam skala global. Saat ini banyak toko yang mulai memanfaatkan teknologi informasi penjualan (E-Commerce) sebagai alat pemasaran dan penjualan untuk menghasilkan keuntungan baik secara bertahap maupun tiba-tiba [1].

Darjofans Merchandise adalah toko yang menawarkan berbagai macam atribut untuk penggemar sepak bola local dan Deltras. Umumnya, Darjofans Merchandise lebih menekankan atribut Deltras dan Deltamania. Toko ini terletak di Desa Sumberejo Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. Toko atribut Deltras ini di dirikan pada tahun 2017 pada saat Deltras terseok-seok di liga 3 liga Indonesia.

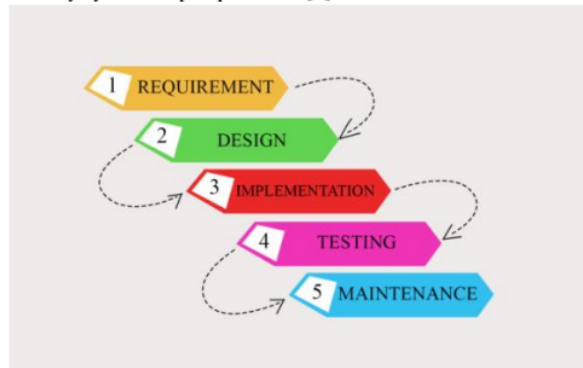
Sistem penjualan Darjofans Merchandise masih tradisional sehingga untuk membeli sesuatu, pelanggan harus mengunjungi toko, dan jangkauan pemasaran yang dilakukan oleh Darjofans Merchandise masih kurang, menurut temuan pengamatan yang dilakukan pada usaha tersebut. Sehingga, bisa dibilang kurang efektif dan efisien. Mengapa kurang efektif dan efisien? karena pelanggan harus menyempatkan waktu, tenaga dan biaya untuk datang ke toko. Bahkan banyak masyarakat tidak mengetahui produk-produk Darjofans dan sistem pembayarannya masih menggunakan satu rekening saja. Maka dari itu dibuatlah sistem informasi penjualan dan pembelian (E-Commerce) berbasis website. E-Commerce bertujuan untuk mempermudah pelanggan agar yang ingin membeli produk hanya membutuhkan akses internet dan tidak perlu secara fisik mengunjungi lokasi atau toko yang dituju. Penulis tertarik

untuk mengembangkan sistem payment gateway menggunakan Midtrans karena modem, dapat menjangkau seluruh wilayah dunia, dan dapat menarik klien atau kemitraan. [3]. Dengan dibuatnya perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian Merchandise Darjofans berbasis website ini di harapkan dapat menawarkan solusi dengan memberikan informasi terkini kepada pelanggan tanpa mengharuskan pelanggan mengunjungi toko dan dengan menggunakan payment gateway, pelanggan dapat melakukan pembayaran secara online sehingga proses transaksi menjadi lebih cepat, sederhana, dan nyaman.

## II. METODE

### 2.1 Metode Waterfall

Metodologi Waterfall merupakan metode yang melakukan pengujian sistematis dengan memulai dari tingkat persyaratan sistem dan bergerak ke atas melalui fase analisis, desain, pengkodean, pengujian atau verifikasi, dan pemeliharaan. Dianggap memakai waterfall sebab tahap demi tahap yang dilewati pada metode ini wajib menunggu sehabis tahap sebelumnya yaitu tahap requirement [4].



Gambar. 2.1 Tahapan Metode Waterfall

Sebagai contoh, di bawah ini adalah beberapa tahapan dalam metodologi waterfall yang dimaksud:

#### 1. Requirement

Bagian pertama dalam metodologi waterfall adalah mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan perangkat lunak yang akan digunakan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan resensi buku dengan pemilik toko Darjofans Merchandise.

##### a. Observasi

Salah satu cara pengumpulan data adalah melalui observasi yang melibatkan wawancara panjang pada titik pengumpulan, dalam hal ini merchandise Darjofans, untuk memahami informasi yang tersedia di sana. Pengamatan ini dimanfaatkan oleh peneliti untuk memahami keadaan umum objek penelitian.

##### b. Wawancara

Wawancara merupakan dialog yang berlangsung antara dua orang dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi tentang suatu variabel latar belakang. Wawancara dalam penelitian ini di tunjukan kepada pemilik toko Darjofans merch untuk penggali informasi mengenai faktor pendorong pengembangan toko Darjofans merch.

##### c. Studi Pustaka

Buku, jurnal ilmiah, dan makalah ilmiah adalah beberapa contoh sumber yang tepat untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk dipelajari. Berikut ini adalah sumber informasinya:

- Sistem Informasi Penjualan Jam Pada Toko Permata Indah Tigo Kabupaten Indragiri Hilir Berbasis Web
- Sistem Informasi Penjualan Pada TB Harmonis Menggunakan Metode FAST
- Sistem Informasi Rental Kamera Berbasis Website

#### 2. Desain

Langkah selanjutnya adalah merancang aplikasi sebelum memulai proses pengkodean. Langkah ini bertujuan untuk mendapatkan grafik yang jelas tentang antarmuka dan tampilan perangkat lunak yang nantinya akan diimplementasikan oleh programmer.

3. **Implementation**  
Selanjutnya dalam metodologi waterfall adalah penerapan kode komputer sambil memanfaatkan berbagai alat dan bahasa pemrograman sesuai dengan kebutuhan klien dan bisnis. Oleh karena itu, Implementasi proyek ini akan lebih fokus pada masalah teknis, dan programmer atau pengembang akan menerjemahkan hasil desain perangkat lunak ke dalam bahasa komputer.
4. **Testing**  
Tahapan keempat, mulailah proses integrasi serta pembangunan sistem. Modul penggabungan yang sudah dibangun pada Tahap sebelumnya akan dilakukan pada tahap ini. Setelah proses integrasi sistem selesai, lanjut ke proses pengujian modul.
5. **Maintenance**  
Langkah terakhir dalam metodologi waterfall adalah pengoperasian dan pemeliharaan aplikasi. Setelah konfigurasi sistem, pengguna akan masuk ke fase peluncuran produk dan perangkat lunak. Memungkinkan pengembang pemeliharaan melakukan perbaikan untuk setiap masalah yang muncul dengan aplikasi setelah pengguna menggunakannya.

### 15 III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Setelah melakukan beberapa tahapan pada penelitian yang sudah dilakukan untuk membuat sistem informasi penjualan dan pembelian merchandise darjofans, maka akan dilakukan tahap uji coba sehingga bisa diaplikasikan secara menyeluruh pada toko tersebut. Pengujian ini dilakukan menggunakan metode Blackbox Testing, metode ini sendiri memiliki pengertian yaitu teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak[5].

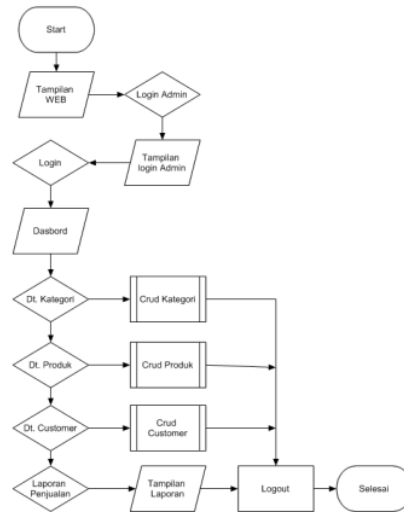
#### 1. Flowchar Program

Pada gambar 3.1 bahwa user masuk ke halaman utama web. Jika belum punya akun, user daftar terlebih dahulu agar mempunyai akun. Setelah punya akun user bisa login agar bisa masuk ke halaman utama atau dasbord. User bisa langsung ke tampilan produk dan memilih produk yang diinginkan. User dapat kembali ke tampilan produk jika user memutuskan untuk tidak membelinya. Jika User ingin membeli, formulir pembelian akan muncul untuk di isi. Setelah memeriksa produk, pembelian kemudian akan diselesaikan.



**Gambar 3.1** Flowchart Pada User

Pada gambar 3.2 halaman data kategori menunjukkan berbagai kategori produk yang telah dimodifikasi untuk menyertakan produk dari Darjofans setelah administrator mencapai halaman utama, masuk ke login admin, dan masuk ke dasbord admin. Selanjutnya, ada data produk, yang memungkinkan Anda untuk menambahkan banyak item ke formulir dengan memasukkan nama, gambar, harga, deskripsi, jumlah, dan beratnya sekaligus memiliki opsi untuk mengubah dan menghapusnya. Informasi pelanggan yang telah terdaftar dan login dengan benar sehingga informasi pengguna dapat dimasukkan pada halaman informasi pelanggan. Laporan penjualan mencakup informasi yang tepat tentang jumlah produk yang terjual serta ukuran pertumbuhan penjualan.



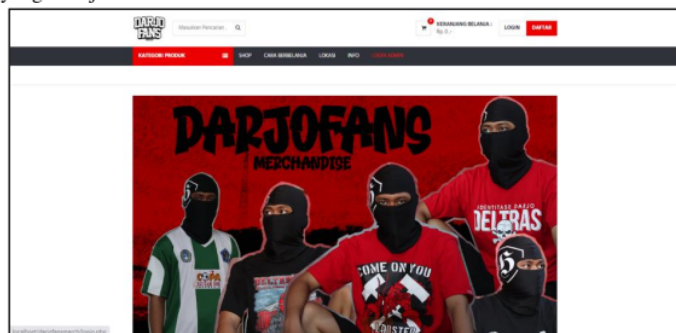
**Gambar 3.2** Flowchart Pada Admin

## 2. Implementasi Program

Tahap implementasi program digunakan sebagai bukti apakah sistem informasi elearning sudah berfungsi dan berjalan sebagaimana mestinya, sehingga perlu dilakukan pengujian sehingga mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

### a. Tampilan Halaman Utama WEB

Gambar 3.3 merupakan situs utama website. Berisikan halaman seperti: halaman pencarian, keranjang belanja, login, daftar, kategori Produk, shop, cara berbelanja, lokasi, info dan menu login admin. Dan terdapat tampilan gambar yang tersaji di situs utama website.



**Gambar 3.3** Tampilan Halaman Utama WEB

### b. Tampilan Halaman Daftar

Gambar 3.4 merupakan halaman daftar untuk user. Pada halaman ini user harus mengisi data diri agar bisa masuk kehalaman website Darjofans. Jika berhasil dibuat user bisa langsung ke halaman login. Agar user bisa langsung berbelanja di website.

**Gambar 3.4** Tampilan Halaman Daftar

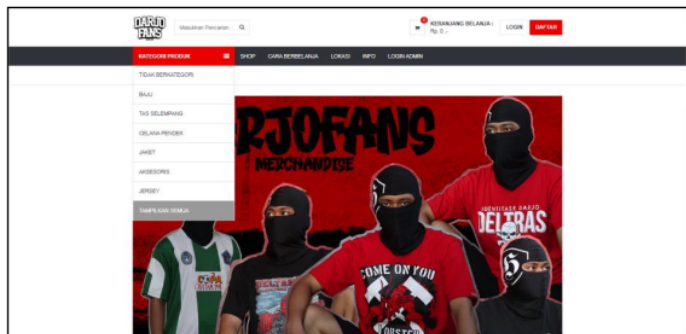
c. Tampilan Halaman Login

Gambar 3.5 adalah halaman di mana pengguna masuk ke sistem dengan memberikan nama pengguna dan kata sandi pengguna.

**Gambar 3.5** Tampilan Halaman Login

d. Tampilan Halaman Kategori

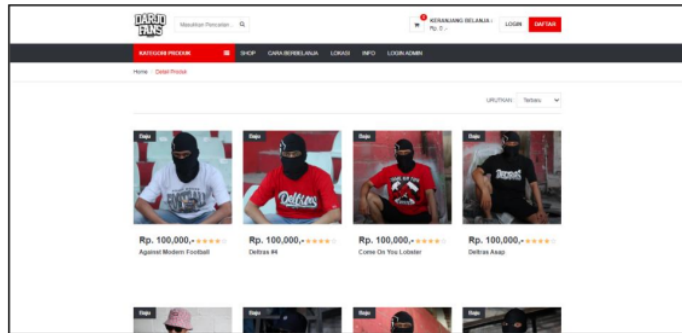
Gambar 3.6 merupakan Halaman kategori yang terdapat pilihan-pilihan produk seperti: t-shirt, jersey, jaket dan lain-lain.



**Gambar 3.6** Tampilan Kategori

e. Tampilan Halaman Shop

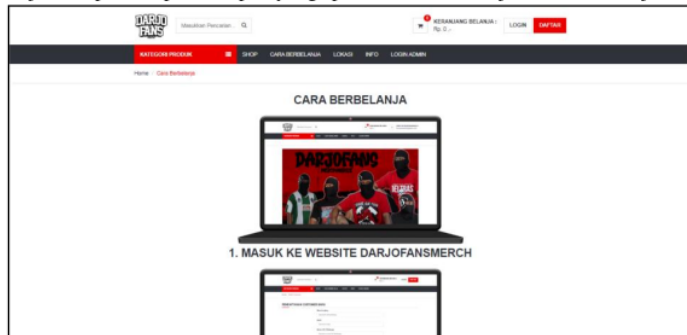
Gambar 3.7 merupakan halaman yang berisi produk-produk yang akan di jual. Jika user mau membeli produk, user memilih produk yang diinginkan lalu akan tampil form pembelian yang berisikan : nama, nomor handpone, alamat, provinsi, kabupaten dan ekspedisi yang dipilih. Setelah itu pilih menu buat pesanan dan lakukan pembayaran.



Gambar 3.7 Tampilan Halaman Shop

f. Tampilan Halaman Cara Berbelanja

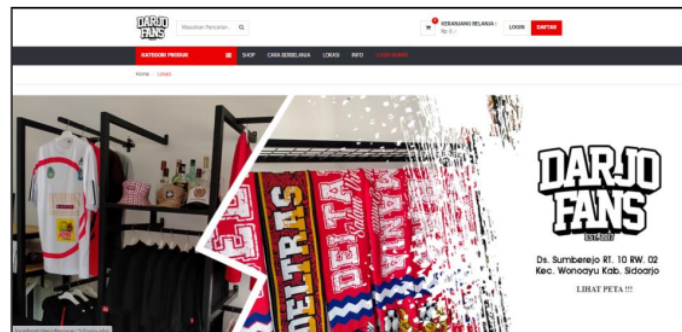
Gambar 3.8 merupakan halaman cara belanja. Halaman ini menampilkan cara belanja, di dalam tampilan cara belanja terdapat tahapan-tahapan yang spesifik untuk belanja di website darjofans.



Gambar 3.8 Tampilan Halaman Cara Berbelanja

g. Tampilan Halaman Lokasi

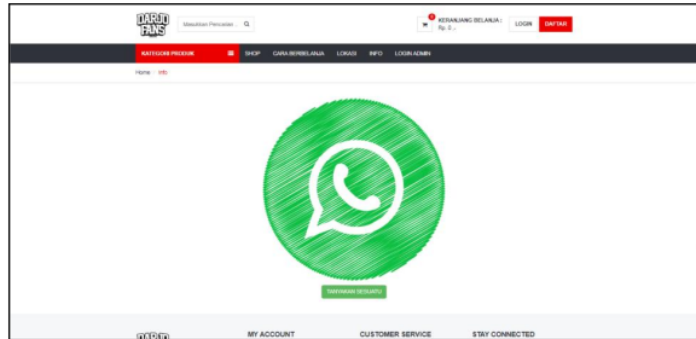
Gambar 3.9 Pada halaman ini terdapat letak lokasi toko, dan terdapat google map lokasi toko tersebut.



Gambar 3.9 Tampilan Halaman Lokasi

h. Tampilan Halaman Info

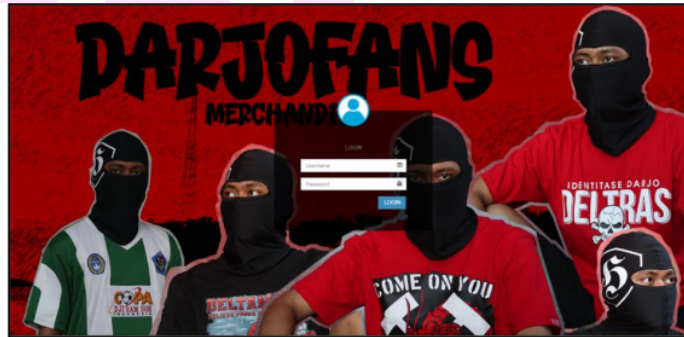
Gambar 3.10 Pada halaman ini user jika ingin mengetahui info lebih lanjut ke admin. Masuk menu info, lalu akan tampil menu info yang berisikan logo whatsapp. Kemudian pilih logo whatsapp agar diarahkan sistem ke tampilan kirim pesan whatsapp lalu tanyakan yang perlu ditanyakan ke admin.



**Gambar 3.10** Tampilan Halaman Info

i. Tampilan Halaman Login Admin

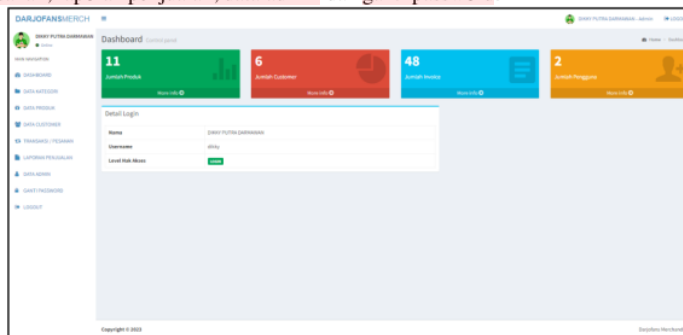
Gambar 3.11 adalah laman login admin, laman dimana admin melakukan login dengan menginputkan username dan password buat bisa masuk ke dalam sistem.



**Gambar 3.9** Tampilan Halaman Login Admin

j. Tampilan Dashboard Admin

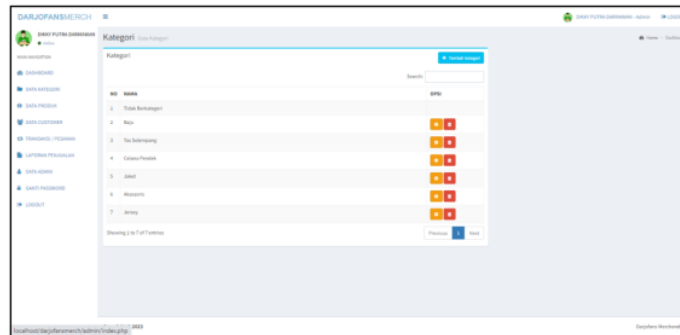
Gambar 3.12 pada halaman dashboard admin terdapat menu data kategori, data produk, data customer, transaksi atau pesanan, laporan penjualan, data admin dan ganti password.



**Gambar 3.12** Tampilan Dashboard Admin

k. Tampilan Data Kategori

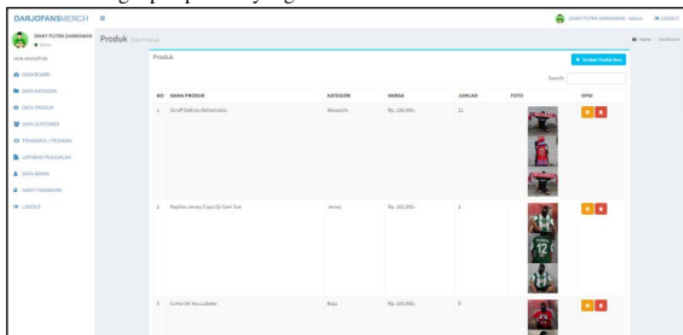
Gambar 3.13 Laman data kategori, yang menampilkan sejumlah kategori produk yang disesuaikan untuk item Darjofans, memungkinkan administrator menambahkan produk sesuai dengan kategorinya.



Gambar 3.13 Tampilan Data Kategori

#### 1. Tampilan Data Produk

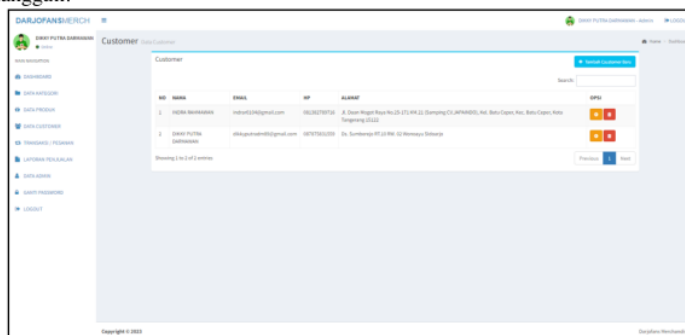
Gambar 3.14 Pada halaman data produk, admin dapat menambahkan beberapa barang pada formulir di halaman data produk dengan memasukkan nama produk, gambar, harga, deskripsi, jumlah, dan berat. Admin juga dapat mengubah dan menghapus produk yang sudah ada.



Gambar 3.14 Tampilan Data Produk

#### m. Tampilan Data Customer

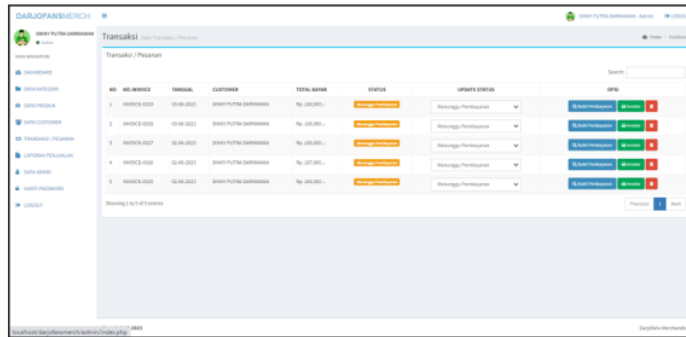
Gambar 3.15 merupakan halaman data pelanggan yang menampilkan beberapa data pengguna dari pengguna yang telah terdaftar dan login dengan benar untuk memungkinkan pengguna memasukkan data pada halaman data pelanggan.



Gambar 3.15 Tampilan Data Customer

#### n. Tampilan Transaksi atau Pesanan

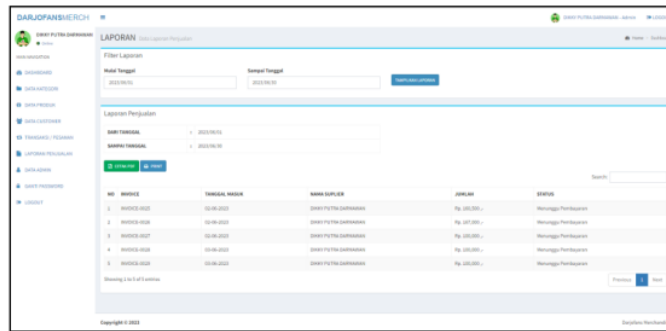
Gambar 3.16 merupakan halaman data transaksi atau pesanan, admin bisa melihat banyaknya pesanan dan transaksi yang dilakukan oleh User dengan melihat bukti transaksi pembayaran yang sudah di upload user. Kemudian admin akan melakukan proses update status guna melancarkan proses transaksi.



Gambar 3.16 Tampilan Transaksi atau Pesanan

o. Tampilan Laporan Penjualan

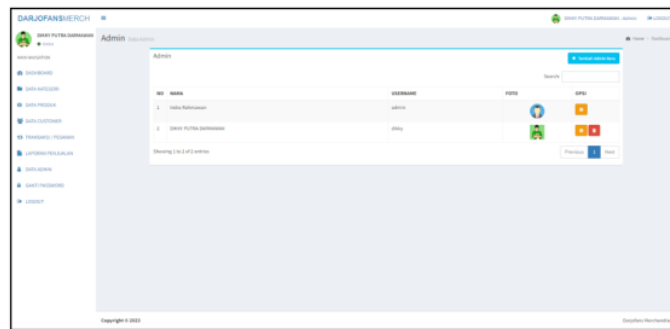
Gambar 3.17 merupakan jumlah barang yang terjual maupun ukuran pertumbuhan penjualan diungkapkan dengan tepat di halaman data laporan penjualan.



Gambar 3.17 Tampilan Laporan Penjualan

p. Tampilan Data Admin

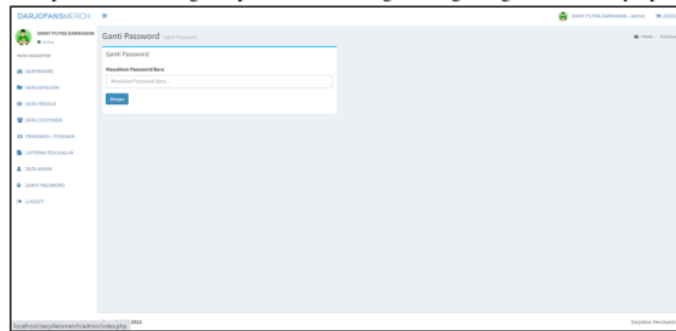
Gambar 3.18 merupakan halaman data admin. Berisikan data orang yang bertugas untuk menyimpan dan mengelola data toko.



Gambar 3.18 Tampilan Data Admin

## q. Tampilan Ganti Password

Gambar 3.19 merupakan halaman ganti password berfungsi mengurangi resiko adanya peretasan.



**Gambar 3.19** Tampilan Ganti Password

## B. Black Box Testing

Metodologi pengujian aplikasi yang dikenal sebagai black box testing berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. [5].

Untuk melihat apakah perangkat lunak berfungsi sebagaimana mestinya. Pengujian black box adalah teknik pengiriman data pengujian yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Perangkat lunak untuk perangkat tersebut menghasilkan data pengujian, menjalankannya, dan kemudian hasilnya diperiksa untuk menentukan apakah sesuai dengan harapan.

**Tabel 3.1** Pengujian Blackbox Testing User

Pengujian	Test Case	Harapan	Hasil
Register	Silakan masukkan nama lengkap, alamat email, nomor telepon, dan kata sandi user.	User dapat login di sini.	OK
	Masukkan data dengan nama dan email yang sama	Tetap pada halaman register	OK
Login	Username atau Password jika benar	User masuk ke halaman utama	OK
	Username atau Password jika salah	User tetap pada halaman login	OK
Profil Saya	Melihat detail profil	Lihat informasi profil	OK
Ubah Profil	Mengubah, nama, foto, dan username profil	Lihat informasi profil	OK
Ubah Password	Mengubah password profil	Password dapat dirubah	OK
Logout	Keluar dari sistem	Keluar dari sistem dan menuju halaman login	OK
Dashboard	Lihat kategori produk	Dapat beralih ke halaman kategori produk	OK
Keranjang Belanja	Masukkan produk	Menunjukkan halaman belanja dengan produk, harga, dan kuantitas yang dipilih.	OK
Halaman Check Out	Masukkan semua informasi pemesanan, provinsi, dan kabupaten yang ingin dituju.	Informasi pesanan ditampilkan, bersama dengan jumlah total yang dibelanjakan dan biaya pengiriman.	OK
Halaman Pesanan	Verifikasi pembayaran	Menunjukkan formulir untuk mengunggah bukti pembayaran.	OK
	Lacak nomor resi	Menampilkan lokasi barang yang sedang dikirim.	OK
	Pesanan selesai	Menampilkan rincian status pesanan selesai.	OK

Halaman Shop	Masuk ke sistem	Menampilkan produk- Produk yang ready stock	OK
Cara Berbelanja	Masuk ke sistem	Menampilkan tata cara Berbelanja di Darjofans	OK
Halaman Lokasi	Masuk ke google map	Menampilkan letak lokasi Darjofans di google map	OK
Halaman Info	Masuk ke whatshapp	Menampilkan kirim pesan melalui whatshapp	OK
Halaman Login Admin	Masuk ke halaman login	Menampilkan username dan password	OK

**Tabel 3.2** Pengujian Blackbox Testing Admin

Pengujian	Test Case	Harapan	Hasil
Login	Masuk username atau password dengan benar <sup>6</sup>	Menampilkan halaman utama <sup>18</sup>	OK
	Masuk Username atau Password yang salah	Tidak bisa masuk ke halaman utama	OK
Logout	Keluar dari sistem <sup>1</sup>	Keluar dari sistem dan menuju halaman login	OK
Dashboard	Lihat data user/customer	Dapat beralih ke halaman user	OK
Kategori	Tambah kategori	Menampilkan kategori baru	OK
	Edit atau hapus <sup>2</sup>	Tampil form untuk update atau menghapus data kategori	OK
Produk	Tambah produk, masukkan nama produk, kategori, harga, keterangan, berat, jumlah stok, gambar. <sup>2</sup>	Menampilkan Form mengisi data produk untuk di simpanoleh admin	OK
	Edit atau hapus	Menampilkan form untuk Update atau menghapus data produk	OK
Customer	Admin menekan tambah customer	Menampilkan form untuk menambah data customer baru	OK
	Edit atau menghapus <sup>1</sup>	Menampilkan form untuk update data atau menghapus customer	OK
Status Transaksi	Admin melakukan update status untukmelancarkan aksi transaksi	Menampilkan di form customer, transaksi pesanan telah di update oleh admin	OK
Laporan Penjualan	Pilih bulan dan tahun terlebih dahulu, kemudian menyajikan laporan (menghasilkan data).	Menampilkan data dari laporan penjualan yang dipilih sehingga dapat dicetak.	OK

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, sistem informasi penjualan dan pembelian merchandise Darjofans berbasis website telah berhasil dibangun menggunakan native PHP, dan pengujian menggunakan black box testing menunjukkan bahwa semua fungsi sistem telah berjalan dengan baik. dapat membantu transaksi toko dan periklanan ritel. Informasi dari penelitian mengenai hal ini menunjukkan bahwa pelanggan dapat melakukan pemesanan kapan pun dan tanpa harus pergi ke toko. dan meningkatkan utilitas dan fleksibilitas transaksi.

#### 7 UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung dalam keberhasilan penelitian ini. Selain orang lain yang namanya tidak akan saya ungkapkan, saya ingin berterima kasih kepada orang tua saya atas cinta dan dukungan mereka hingga saat ini.

#### REFERENSI

# Template Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa UMSIDA

## ORIGINALITY REPORT

**21** %  
SIMILARITY INDEX

**19** %  
INTERNET SOURCES

**10** %  
PUBLICATIONS

**7** %  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	<b>5</b> %
<b>2</b>	<a href="http://archive.umsida.ac.id">archive.umsida.ac.id</a> Internet Source	<b>3</b> %
<b>3</b>	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<b>2</b> %
<b>4</b>	<a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet Source	<b>2</b> %
<b>5</b>	<a href="http://cmsdata.iucn.org">cmsdata.iucn.org</a> Internet Source	<b>1</b> %
<b>6</b>	Enda Nuriya Dewi, Sumarno Sumarno. "Web-based Product Marketing Information System for MSMEs Tanggulangin Wallet and Bag Manufacturers", Procedia of Engineering and Life Science, 2023 Publication	<b>1</b> %
<b>7</b>	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	<b>1</b> %
<b>8</b>	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	

1 %

9

Submitted to Universitas Komputer Indonesia

Student Paper

1 %

10

[media.neliti.com](http://media.neliti.com)

Internet Source

1 %

11

Submitted to Universitas Putera Batam

Student Paper

1 %

12

Surminah Surminah, Muhammad Fauzi Zulkarnaen, Ichwan Purwata. "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN TANGAN LAMPU HIAS PADA PURNAMA SHOP BERBASIS WEB", Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi, 2019

Publication

1 %

13

[repository.bsi.ac.id](http://repository.bsi.ac.id)

Internet Source

1 %

14

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

<1 %

15

Lia Iftitah, Arif Senja Fitriani. "Sales System at a Web-Based Cika Ciki Snack Shop", Procedia of Engineering and Life Science, 2023

Publication

<1 %

16

[eprints.amikom.ac.id](http://eprints.amikom.ac.id)

Internet Source

<1 %

17	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
18	Dedi Gunawan, Dandung Rahmatdhan. "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN IKAN CUPANG BERBASIS WEB DI LABETTA SOLO", Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 2021 Publication	<1 %
19	Khana Wijaya Khana. "Rancang Bangun Sistem Informasi Training Online Berbasis Web (Studi Kasus: Upt Lab. Komputer STMIK Prabumulih)", JURNAL FASILKOM, 2023 Publication	<1 %
20	Suci Ramadhani, Fajar Hermawanto, Andi Mariani. "Aplikasi Pelayanan Surat Menyurat Desa Tanah Putih Berbasis Web", Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII), 2019 Publication	<1 %
21	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://jutif.if.unsoed.ac.id">jutif.if.unsoed.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://materiohsas.wordpress.com">materiohsas.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	<1 %

25

Sofyan Azis, Anita Febrianti Ayu Ashari,  
Hanifah Putri Handayani, Gita Safira Kurnia  
Dewi, Eni Heni Hermaliani, Sri Rahayu.  
"Pengembangan Kewirausahaan Perancangan  
Busana Pengantin Berbasis Teknologi E-  
Commerce Pada Lyniza Wedding", Swabumi,  
2021

Publication

<1 %

26

widuri.raharja.info

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

# Template Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa UMSIDA

---

## GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---